

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 obiettivi 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 obiettivi 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 variazioni 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.

Fernandoci 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...

[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 realista 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.

GT Sport

Finalmente dopo 4 anni **Polyphony Digital** rilascia al grande pubblico **GT Sport**, il nuovo capitolo della celebre serie automobilistica nata in esclusiva per le piattaforme **Sony**. Le immagini e i video promozionali rilasciati dalla casa produttrice tempo addietro avevano nutrito positivamente la curiosità degli appassionati del genere che da tempo aspettavano il grande, roboante ritorno di **GT** sulle console nextgen.

Dopo aver testato e analizzato il gioco a fondo emergono lati positivi che non sempre riescono purtroppo a controbilanciare quelli negativi.



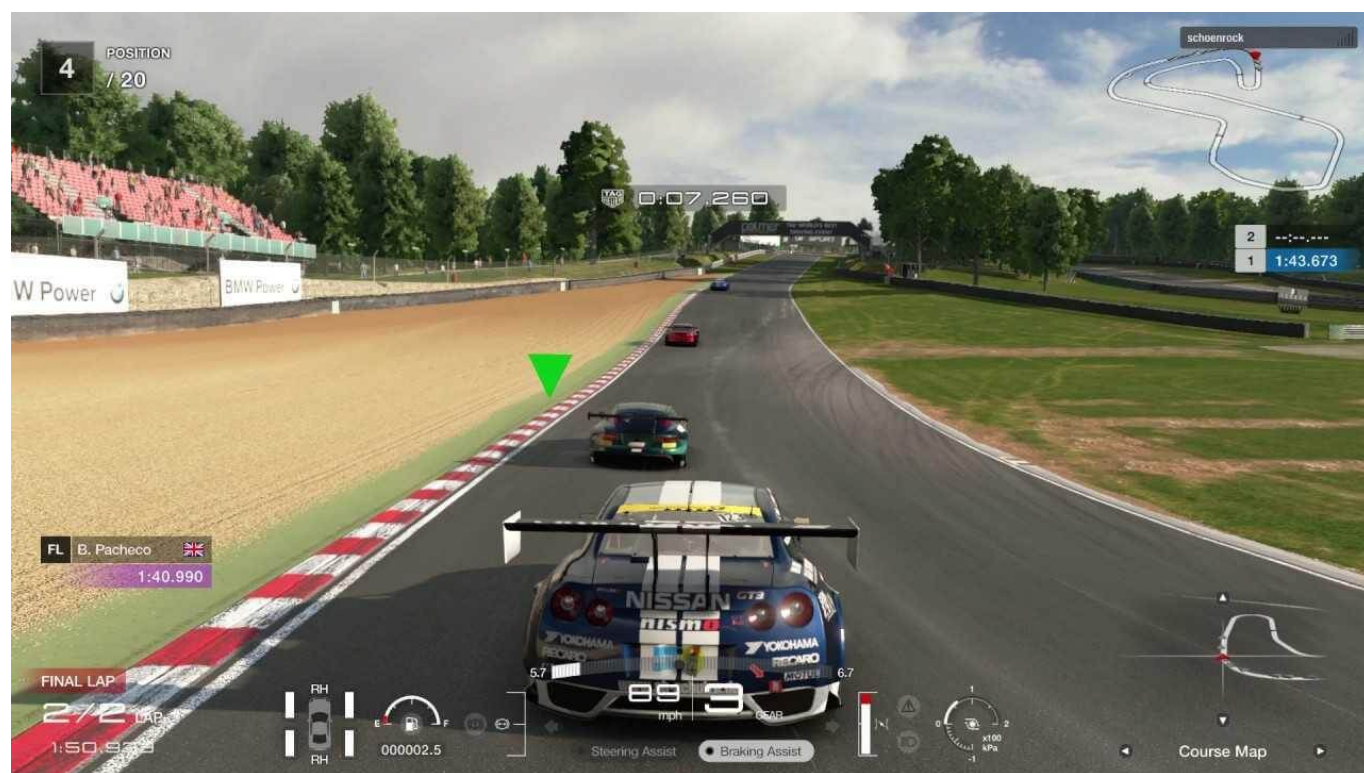
Tanto rumore per nulla

Analizzando quello che è il contorno, non possiamo non apprezzare l’ottimo lavoro svolto dal team di sviluppo: un menù ben strutturato e stilisticamente impeccabile, che tramite didascalie e immagini ci accompagna in un viaggio emozionale durante la nostra esperienza di gioco, raccontandoci la storia dell’automobilismo. **Graficamente impressionante**, anche grazie a un supporto HDR editabile, che rende la visualizzazione del gioco il più naturale e realistica possibile, ovviamente TV permettendo.

Pollice in su per la nuovissima sezione “livree”, tramite la quale sarà possibile customizzare casco, tuta e ovviamente veicolo, mentre rimangono il solito marchio di fabbrica le prove per le patenti.

Un colpo al cuore invece è stato purtroppo vedere che, ancora una volta, **Polyphony** ha tristemente deciso di glissare sull’implementazione dei danni sulle vetture, con impatti che risultano fisicamente ridicoli: sotto questo punto di vista poco pare essere cambiato dal lontano 1997, anno in cui venne rilasciato l’originale **Gran Turismo**. Non è tutto oro quel che luccica in **GTsport**, erede che per certi versi non rende onore allo spessore storico del brand: **Yamauchi**, creatore del gioco allo sviluppo del quale ha partecipato con grande attenzione e dedizione, spiega: «guidare un’auto, non è così difficile come si lascia intendere in molti giochi. Avendo provato personalmente sia l’esperienza su strada che su pista, posso confermare che è sbagliata l’idea di simulazione data dagli altri titoli automobilistici». Ammetto che mi piacerebbe credere alle sue parole, ma purtroppo noi che abbiamo giocato **GTsport**, sappiamo bene quanto possa risultare incredibilmente distorta la visione dell’autore. Della tanto amata modalità **Carriera** non rimane che un mero ricordo, a sostituirla è presente una sezione di gioco nella quale ci limiteremo a superare delle sfide - anche abbastanza elementari - nei circuiti a disposizione.

Inoltre è davvero inaccettabile che ancora oggi le auto non abbiano una fisica degna di nota: schianti inesistenti, anche lanciati a tutta velocità contro un muretto di cinta, con il risultato di vedere l’auto bloccarsi senza alcun tipo di reazione realistica. Insomma gli studi della dinamica non hanno avuto un buon esito, e nello specifico basterà notare quanto sia banale la differenziazione tra un’auto da competizione e una semplice auto sportiva, le quali in curva si comporteranno quasi allo stesso modo, pur disabilitando ogni ausilio alla guida, con manovre delle vetture che rimangono semplicistiche e abbastanza innaturali. Di certo il feeling con i controlli risulta ottimo: attenzione però, questo non dipende da una ben gestita complessità del sistema di guida ma piuttosto dalla semplicità del controllo delle vetture, che sembrano calcare un po’ uno stile di guida “ibrido”, in bilico tra arcade e simulazione.



Dov'è finito Gran Turismo?

Questo è proprio quello che ci piacerebbe sapere. Tutti ci aspettavamo un **GT** alla riscossa, invece abbiamo avuto in cambio un gioco tendenzialmente piatto, che non spinge il piede sull'acceleratore. Niente modalità "Carriera", un numero ridicolo di automobili a disposizione, poche impostazioni di setup del veicolo, questa gravosa faccenda dei salvataggi, possibili solo se connessi a internet. Insomma, a cosa stiamo giocando? Tra le mani abbiamo un gioco di guida che sembra essere un'opera incompiuta, che avremmo potuto giustificare qualora si fosse intitolata **GT Prologue 2**.



Per concludere

Non ho voluto giocare a fondo alla open-beta per non rovinarmi la sorpresa avendo prenotato il gioco per prenderlo successivamente al day-one del 18 ottobre. Credo sinceramente che, qualora lo avessi fatto, avrei probabilmente rivisto la mia scelta, evitando di comprare un **Gran Turismo Sport** rivelatosi alquanto triste.