

Memorie in Open World

Correva l'anno 2007, uno come tanti se non fosse che, da qualche parte nell'estremo sud del Bel paese, un ragazzino cominciò ad avere il primo approccio con un mondo nel quale poi, sarebbe rimasto immerso fino al collo: quello videoludico. Tutto ebbe inizio su una **PlayStation**, un po' per svago, un po' per caso. Un po' come tutti, insomma, e segnati da titoli storici come **Crash Bandicoot**, **Asphalt** e **Need for Speed**. Giochi straordinari, ma a far breccia fu la serie di **Grand Theft Auto**, quella che ancora oggi, - agli occhi di chi scrive - rimane senza pari. Nella moltitudine di titoli che componevano la saga, era inevitabile restare folgorati da **San Andreas**, titolo controverso che ha letteralmente assistito la mia infanzia. Vi sono sentimentalmente attaccato: quante partite giocate in co-op locale insieme alla mia sorellina più piccola, da un lato il joypad, dall'altro un bel biberon di latte, decine di missioni da completare e nessuna **Memory Card** su cui salvare i dati (il che mi spingeva a completare il maggior numero di missioni nel minor tempo possibile), cosa potevo desiderare di meglio che godersi la totale libertà in game in compagnia di mia sorella? Per me era quella la felicità, giocare con chi vuoi e a cosa vuoi senza preoccuparti di altro. Passare le giornate a esplorare quell'universo **gangsta** di cui, grazie al fascino del male che un po' tutti prima o poi ci tocca, si sognava in qualche modo di far parte: a chi non piacerebbe andare in giro a conquistare i territori delle altre gang a suon di bazooka e molotov? Certo, non avevo ancora l'età per giocarci - non ditelo a nessuno! - e nonostante il **PEGI** non sia più un problema per me, mi rendo conto che all'epoca questo avrebbe potuto precludermi questo divertimento, anche se giustamente. C'è un tempo per tutto e lo stesso vale per *San Andreas*.

Uno dei grandi meriti della serie **GTA** è l'aver dato a tutti noi la possibilità di fare quel che non avremmo mai potuto osare. Potevo rubare uno Shamal fiammante al Los Santos International Airport e volare su e giù per l'intero Stato schivando missili termici, elicotteri e jet militari, e forse è proprio tutto quel tempo passato a volare che ha generato in me una curiosità quasi morbosa verso i simulatori di volo come **Microsoft Flight Simulator X** e **X-Plane-7**, passione che coltivo tutt'oggi con discreto interesse. Ero, e sono, un explorer da competizione, mi piaceva passare a menadito tutto il calpestabile del gioco, dai meandri più nascosti verso i *Map Exit* fino alle vette più alte: le avrei mai viste, altrimenti? Quel gioco era un piccolo, perfetto saggio di come creare un mondo aperto. Ecco, quel che le generazioni precedenti alla mia non hanno avuto a quell'età è sintetizzato in due parole: **Open World**.

Dopo la saga **GTA**, per me vennero **Just Cause 2**, **Watch Dogs**, **Dirt**, titoli in cui perdersi nella digitale immensità geografica e nella cura dei dettagli. Oggi ho trasmesso questa mia passione alle mie sorelle che, non solo hanno apprezzato il genere, ma hanno anche cominciato a muovere i loro primi passi su titoli come **Minecraft**: certo, meno esplosivo, ma volete mettere quel potenziale di creatività primitiva espressa nel crafting di questo **sandbox** immenso e squadrato? A volte mi siedo accanto a loro, le guardo giocare, ogni tanto faccio un giro anch'io in quei paesaggi geometrici. Ma subito mi viene da pensare alle corse sulle strade di **San Andreas**, ai tramonti visti sfrecciando sul lungomare, e in qualche modo mi sento vecchio nonostante la mia giovanissima età; pesco da ricordi che sembrano lontanissimi mentre cerco di dare loro consigli su cosa fare e come fare, ma loro sono sempre un passo avanti a me. Ed è questo che forse ci ricordano i videogiochi, che c'è sempre da imparare, anche dai più piccoli che da noi cercano saggezza e insegnamenti che poi spesso troviamo in loro.

Dusty Rooms: la triste storia del 3DO

Verso la metà degli anni '90 i nomi che componevano la scena videoludica erano ben di più di delle semplici **Microsoft**, **Sony** e **Nintendo** (se è per questo la prima non c'era proprio). Al di là delle leggendarie **Sega** e **Atari**, di tanto in tanto entrava qualche nome che provava a sfondare nel mercato videoludico ma non sempre lasciava un'impronta decisiva: gli arrivi degli hardware **Casio**, **Philips** o **Apple** (eh sì... un giorno ne parleremo) fecero storcere il naso a molti giocatori - tanto è vero che come arrivavano dal nulla, svanivano nel nulla - ma nel 1993 una console ebbe la possibilità d'inserirsi nel mercato, piantare radici e, chissà, a oggi poter essere ancora presente. Tutto cominciò quando **Trip Hawkins**, fondatore di **Electronic Arts**, si incontrò nel 1989 con **Dave Needle** e **R.J Mical**, designer dei computer **Amiga** e **Atari Lynx**, per creare una console in grado di imporsi nel mercato, dettare gli standard per le generazioni a venire e che il pubblico, sempre più interessato alla grafica poligonale, avrebbe apprezzato. L'esperienza del fondatore di **EA**, trascorsa a produrre giochi per console e PC dell'epoca, unita all'abilità di due designer che portarono alla nascita di due potentissime macchine da gioco, avrebbe dovuto essere una garanzia per una console spettacolare; fu così che da un tovagliolo di un ristorante nacque il progetto del **3DO**, macchina che di lì a poco sarebbe diventata realtà.



(Trip Hawkins)

Un modello rivoluzionario?

3DO Company, fondata principalmente per sviluppare l'hardware, presentò la nuova console nel **Computer Electronics Show** del 1992 richiamando non poca attenzione da parte di fan, critici e

persino stampa nazionale essendo stato discusso nella sezioni business del **New York Times** e **Chicago Tribune**. La console, il cui supporto ottico erano i **compact disc**, aveva un processore a 32-bit che girava a 12.5 MHz, in grado di garantire ben 20.000 poligoni dotati di texture, un'ottima risoluzione di 640×480, supportato anche dal segnale S-Video proprietario, e un chip sonoro in grado di campionare le tracce audio a 44.1 KHz; il controller, che ricalcava lo stile e il design di quello del **Sega Mega Drive**, includeva 5 tasti, un jack per gli auricolari e la seconda porta per i giochi multiplayer (in grado da poter collegare un numero indefinito di controller alla console... altro che conga!). **Trip Hawkins** era ambizioso e perciò aveva offerto ai developer un accordo imbattibile, ovvero il pagamento di soli tre dollari di royalty a **3DO Company** per ogni gioco venduto, molto più competitivo rispetto alla concorrenza **Nintendo** (15\$) e **Sega** (13\$). Più di trecento developer firmarono per produrre su questa nuova potentissima macchina, anche se non tutti rispettarono il loro accordo. Sul fronte hardware invece la compagnia avrebbe ceduto le specifiche tecniche a terze parti affinché queste, con i loro mezzi, producessero la loro versione del **3DO**. Pertanto, **Trip Hawkins** si rivolse alle maggiori compagnie giapponesi sia per produrre una console con componenti di qualità, che per sfruttare l'ottima reputazione di quest'ultime. I suoi obiettivi principali erano **Sony** e **Panasonic** ma riuscì solamente a firmare con la seconda (in quando la prima stava già lavorando al progetto **PlayStation**) anche se in compenso riuscì anche a coinvolgere **Sanyo** e **Goldstar** (che sarebbe divenuta più tardi **LG**). Nell'Ottobre 1993 il primo modello di **3DO**, il **Panasonic FZ-1** (ed è per questo che spesso l'intera console è spesso attribuita a questa compagnia), fu rilasciato al pubblico in bundle con **Crash 'n Burn**, il primo gioco di **Crystal Dynamics**, e stando alle previsioni di **Trip Hawkins** avrebbe dovuto stravolgere il *landscape* videoludico grazie alla sua spaventosa potenza; tuttavia i problemi cominciarono dal day one.

Badaboom!

Il **3DO** fu promosso in televisione e nelle riviste con pubblicità competitive e "toste", similamente alla competizione nel mercato e pertanto, puntavano allo stesso target demografico di **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive**. Tuttavia, sebbene la libreria di giochi fosse abbastanza valida, il prezzo di **699,99 dollari** era ben fuori dalla loro portata. Il motivo di questo sovrapprezzo era dovuto principalmente al coinvolgimento delle compagnie produttrici di hardware: **Panasonic**, **Sanyo** e **Goldstar** non avrebbero ricevuto nulla dalla vendita dei giochi e perciò dovettero gonfiare il prezzo affinché potessero ottenere dei profitti da questo progetto. Ci furono inoltre problemi di reperibilità hardware e software: **Crash 'n Burn** finì per essere l'unico gioco disponibile al lancio della console per via del fatto che l'hardware finale è stato cambiato fino all'ultimo momento e perciò, i developer che avevano promesso delle uscite per lancio, non poterono testare i loro titoli rimandando così l'uscita a data da destinarsi. Per via dei cambi all'ultimo minuto, inoltre, si potevano spiegare anche le poche unità presenti nelle maggiori catene di negozi di elettronica; vennero distribuite circa due unità per negozio alienando così quei già pochi che potevano permettersela. A tutto questo si dovette aggiungere anche l'annuncio di **Sony PlayStation**, **Sega Saturn**, **Nintendo 64** e **Atari Jaguar**, che sarebbe uscita un mese dopo il **3DO**; anche se nessuna di queste console sarebbe stata reperibile in tempi brevi, i giocatori già in possesso delle console 16-bit erano più propensi ad aspettare e, semplicemente, lasciar perdere questa nuova costosa macchina che ben presto si sarebbe rivelata obsoleta.

Già nel 1994 il **3DO** era in pericolo e perciò dovevano essere presi dei provvedimenti: ispirato dalle compagnie già esistenti, **Trip Hawkins** decise di contrattare con **Panasonic** per vendere le console in perdita recuperando così con la vendita dei giochi. Il prezzo passò da **699** a **499 dollari** e più tardi, sempre nel 1994, **Goldstar** vendette la sua versione del **3DO** per **399**, che era per altro il

prezzo di lancio del **Sega Saturn**. Nonostante questi saggi cambiamenti e una libreria di giochi rispettabilissima, verso la fine del 1994 **3DO Company** rimaneva a galla per miracolo e le loro azioni in borsa crollarono da **37 a 23 dollari** a Dicembre. Il 1995 si aprì abbastanza bene per **3DO Company** in quanto riuscirono a registrare delle buone entrate (anche se ancora non bastavano per coprire tutti i costi finora sostenuti) e videro il rilascio di alcuni dei suoi migliori giochi ma il periodo di rinascita cessò ben presto: [Sega annunciò e rilasciò il Saturn nel Maggio del 1995](#) per 399 dollari e più tardi, a Settembre, **Sony** rilasciò la **PlayStation** all'imbattibile prezzo di 299. Questo fatale 1-2 segnò praticamente la fine del **3DO**, sia in termini di competitività hardware che software in quanto molte delle loro migliori uscite finirono poco dopo su **PlayStation** e **Saturn**. **Electronic Arts**, che era il developer di bandiera del sistema, decise di abbandonare il progetto di **Trip Hawkins** definitivamente e così, deluso dalla decisione della sua stessa azienda, la abbandonò fondando **3DO Studio** per poter produrre nuovi giochi di qualità per la sua console e per quella successiva. Nel 1996 infatti, venne annunciato un successore del **3DO** chiamato **M2**: la console sarebbe stata prodotta esclusivamente da **Matstushita** e fu proprio con l'annuncio del nuovo hardware che la **3DO Company** registrò il suo primo profitto di 1.2 milioni di dollari. Tuttavia la competizione era spietata e **PlayStation** dominò per tutto il 1996; a questo punto, nel 1997, non rimase altro che chiudere la divisione hardware e concentrarsi esclusivamente come software house per le altre console, fino alla bancarotta di **3DO Company** nel 2003. **Trip Hawkins**, nonostante avesse perso la partita, fondò **Digital Chocolate**, compagnia tuttora attiva sotto il dominio della **RockYou**, che ha prodotto diversi giochi per **mobile** e **Facebook**; abbandonata la presidenza nel 2012 a oggi è professore di **pratica** nel corso di "technology managment" dell'**università di Santa Barbara in California**.



L'impatto del 3DO

Cosa rimane oggi del **3DO**? Fare una top ten dei migliori giochi di questa console, come abbiamo fatto per il [precedente Dusty Rooms](#), è un po' inutile in quanto molti di essi sono apparsi su altre

console e le vere esclusive, non sono proprio fantastiche. Il **3DO** è stata la casa di bellissimi porting da **PC**, come ***Alone in the Dark***, ***Myst*** e ***Lemmings***, alcuni arcade, come ***Samurai Showdown*** e il porting definitivo di ***Super Street Fighter II Turbo***, e altri titoli originali che sono apparsi poi sulle altre console dell'epoca e PC come ***Return Fire***, ***The Need for Speed*** e ***Killing Time***. Su **3DO** è possibile giocare ai primissimi giochi di **Crystal Dynamics** come il già citato ***Crash 'n Burn***, ***Total Eclipse*** e il fantastico ***Gex***. Tuttavia, e questo può anche essere citato come uno dei motivi del fallimento della console, **3DO** ha ospitato una marea di giochi **FMV (full motion video)** che a oggi risultano bizzarri, brutti... E semplicemente fantastici! Come non si possono amare titoli come ***Night Trap***, ***Mad Dog McCree*** e ***The Daedalus Encounter*** con le loro recitazioni di basso livello e il gameplay tutt'altro che user-friendly? E che dire dell'orrendo ***Plumbers don't Wear Ties?*** Se vi addenterete in questo genere vi garantiamo risate a mai finire!

A ogni modo: quanto vale l'acquisto di un **3DO** di seconda mano? La nostra risposta è: dipende. Il prezzo, a oggi, è certamente invitante in quanto potrete aggiudicarvelo per una frazione di quel che costava all'epoca; tuttavia la libreria di titoli è veramente particolare e non sono giochi che potrebbero piacere a tutti, specialmente perché alcuni di essi sono reperibili in altre console. Inoltre, il **3DO** è una console molto fragile dunque, se ne considererete l'acquisto su internet, fate in modo che il venditore vi mostri la console funzionante (sempre se il viaggio non la danneggia). Se siete interessati ad avere questo hardware originale e magari siete appassionati della scena videoludica di nicchia a cavallo fra il '93 e il '96 allora il **3DO** è la console che fa per voi.

La tecnologia del **3DO M2**, prima della sua cancellazione, era stata ceduta per lo sviluppo e perciò esistono alcuni giochi arcade **Konami**, usciti regolarmente nelle sale giochi, che girano su quell'hardware: fanno parte di questa rosa ***Polystars***, ***Total Vice***, ***Battle Tryst***, ***Evil Night*** e ***Heat of Eleven 98***. Inoltre, ma questa è una chicca per i soli "Indiana Jones" del retrogaming, sono stati prodotti anche dei prototipi dell'**M2** ed è possibile vederli funzionare su [YouTube](#); tuttavia, trovarli su **eBay** sarà pressappoco impossibile.

[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.



[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.

In arrivo un tripla A targato Amazon?

Si è vociferato tante volte l'ingresso del colosso **Amazon** nel mondo videoludico, addirittura con rumor su una console proprietaria. È proprio l'**Amazon Game Studios** a risaltare su un annuncio incentrato sul reclutamento di un **Game Producer** che, oltre ad avere l'esperienza necessaria, sarà circondato da un team variegato che ha lavorato in diversi titoli come **Need for Speed**, **Half-Life** e **Halo**.

Non si sa nulla sul titolo tranne per il fatto che sarà certamente un **tripla A**. Attenderemo dunque altre novità all'orizzonte dalla compagnia di Jeff Bezos.

Speciale E3 - EA Play

L'E3 è tornato e anche quest'anno tocca a **Electronic Arts** aprire le danze. Fra titoli attesi, video leakati e nuovi giochi annunciati, EA ha presentato all'**Hollywood Palladium** di Los Angeles per lo più quanto ci si aspettava, riservando però uno spazio per qualche sorpresa e non pochi minuti per parlare di quanto in cantiere per la **community** e soprattutto riguardo gli **eSport**.

Ma passiamo rapidamente in rassegna quanto annunciato nel corso della serata e vediamo i trailer dei titoli annunciati.

Battlefield 1 - In The Name of the Tsar

Dopo l'introduzione di rito del CEO di EA, **Andrew Wilson**, la palla passa al producer di *Battlefield 1* e Development Director di DICE LA, **Andrew Gulotta**, che fa apologia della community del gioco, che ha superato i 20 milioni di utenti, lancia un video con alcuni protagonisti e presenta il DLC [*In the Name of the Tsar*](#), presentando un'espansione che introduce **8 nuove mappe** ambientate sul fronte Est della guerra, insieme a nuovi veicoli e armi di cui vi abbiamo parlato [in questo articolo](#).

FIFA 2018

È poi il turno di **Robert "Patrick" Söderlund**, Executive Vice President di Electronic Arts Worldwide Studios, il quale ribadisce che EA ascolta continuamente la voce della propria community per crescere e lavorare al meglio sui propri giochi, e afferma a chiare lettere che la società continuerà a lavorare sugli esports, lanciando il più grande torneo mondiale di **Fifa** mai visto ma non solo.

Seguono dunque alcuni trailer, fra cui quello di [**Fifa 2018**](#), che valorizza l'utilizzo del **motore Frostbite**:

Al termine del video entrano in scena i **Men in Blazers**, duo britannico ormai molto noto negli Stati Uniti, dove sono fra i principali propugnatori mediatici del calcio come “sport americano del futuro”, e ai quali qui è affidato l’arduo compito di introdurre le novità del titolo, da **The Journey**, la campagna introdotta lo scorso anno che segue le vicende di **Alex Hunter** (al quale è dedicato il trailer che segue, con testimonianze di personaggi noti) e altre novità che abbiamo approfondito in [questo articolo](#).

Need For Speed: Payback

A introdurre l’atteso titolo motoristico è lo Youtuber **Jesse Wellens**, il quale passa quasi subito la palla all’Executive Producer del gioco, **Marcus Nilsson**, fondatore di **Ghost Games**, che ha parlato ampiamente del titolo, che godrebbe di una vasta mappa, nuove modalità, profonda customizzazione e altre novità che abbiamo approfondito [in questo articolo](#), prima di lanciare il trailer di questo nuovo **Need for Speed: Payback**.

A Way Out

La palla torna a Soderlund, il quale, dopo un breve preambolo, lancia direttamente il nuovo trailer di *A Way Out*, una **co-op adventure** ideata dagli stessi creatori di **Brothers: A Tale of Two Sons**. E infatti, al termine del trailer, sale sul palco proprio **Josef Fares**, cofondatore di **Hazelight**, società sviluppatrice del titolo, il quale spiega da dove ha avuto origine la storia (della quale lo stesso Fares è autore), e di come il gioco sia disegnato per giocare completamente **in split screen**, fondandosi sulla cooperazione tra i due personaggi, Vincent e Leo, due galeotti che dovranno evadere di prigione. *A Way Out*, assicura Fares, accoppia storia e regia cinematografica a componenti action e puzzle, riservando al giocatore un gameplay inedito e un’esperienza cooperativa mai vista prima.

Anthem

Dopo una breve apologia di Scorpio, nuova console di casa Microsoft, Söderlund lancia il trailer di **Anthem**, nuova IP di Bioware della quale non si sa molto, a parte l’utilizzo di Frostbite e l’ambientazione futuristica, ma sulla quale sarà svelato di più durante la conferenza Microsoft di stasera alle 23 (ora italiana).

Non ci resta che goderci il trailer.

NBA Live 2018

Questo è un titolo che non poteva che introdurre l’Executive Producer del gioco, **Sean O’Brien**, il quale passa subito la palla al Community Manager, **Stephen Gibbons**, e al Gameplay Director,

Connor Dougan, il quale enuncia rapidamente le caratteristiche del titolo, dalle novità nei movimenti alle nuove modalità “The Streets”, e “The Courts”. Una demo del gioco verrà rilasciata per il prossimo Agosto.

EA/Origin Access

Torna sul palco Andrew Wilson e a lui è affidato l’annuncio di una settimana di prova gratuita per EA/Origin Access a partire dalla giornata di oggi e per un’intera settimana.

Il servizio è per gli utenti PC e Xbox One (i quali dovranno comunque avere un abbonamento Xbox Live Gold), ma gli utenti PS4 potranno giocare svariati giochi EA sul PS Store, quantomeno nelle versioni di prova gratuita. Sono stati resi disponibili infatti *Madden NFL 17*, *Titanfall 2*, *FIFA 17*, *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* e *UFC 2*. Per i possessori del primo capitolo di *Battlefront*, vi sarà libero accesso alle espansioni e a ogni contenuto aggiuntivo per PS4.



[Star Wars: Battlefront II](#)

Come ci si poteva aspettare, quello dedicato a *Star Wars: Battlefront II* è stato uno dei momenti più corposi, con trailer, gameplay, testimonianze degli attori e tanto altro, di cui abbiamo parlato diffusamente [in questo articolo](#).

Madden 18

Marchio fra i più longevi di casa EA, anche qui viene introdotta la modalità “**Viaggio**”, concettualmente la stessa di quella già vista in **FIFA 17**, con la differenza che qui si accompagnerà nella crescita e nella carriera un giocatore di football americano. Segno che le storie sono sempre più importanti per i giocatori, anche per quelli che giocano titoli sportivi.

EA Play

Il resto della conferenza si dipana in collegamenti durante i quali si svolgono interviste, gameplay e ulteriori approfondimenti dei titoli presentati.

Anche quest'anno la conferenza Electronic Arts probabilmente non ha brillato per ritmo, gli stessi rappresentanti di EA sembrano raccontare a metà quanto di buono può esserci nei loro titoli: probabilmente la nuova modalità “**Journey**” di **Madden 18** meritava un maggiore approfondimento e anche le dichiarazioni d'amore nei confronti della community sono risultate un po' fredde. La comunicazione non è probabilmente il punto forte dei vertici del colosso di **Redwood**, tanto che il momento migliore arriva con Josef Fares, il quale ha contagiato il proprio entusiasmo per il suo *A Way Out*.

Siamo certi che i titoli EA continueranno ad avere un ottimo riscontro di vendite ma una miglior strategia comunicativa in futuro non guasterebbe di certo.

Oggi il reveal del nuovo Need For Speed

Con un'immagine pubblicata sulla propria pagina Facebook, **EA** ha comunicato che alle **15:00 di oggi** verrà presentato il nuovo **Need for Speed**. Sul titolo si sa veramente poco tranne qualche rumor che lo collocherebbe per le vie di **Las Vegas**.

Il nuovo *NFS* torna dopo un capitolo che non ha avuto il successo sperato, per cui ci si aspettano grossi cambiamenti in termini di gameplay, richiesti tra l'altro a gran voce dai fan. L'unica certezza è l'utilizzo del **Frostbite Engine**, che ha già mostrato i muscoli nel titolo del 2016.

Un'ulteriore considerazione è sul perché fare un **reveal** così importante a pochi giorni dall'**E3**, un palcoscenico perfetto per uno dei titoli di punta per **Electronic Arts**. Probabilmente l'importanza di questa conferenza sta via via affievolendosi.

Restate in attesa per ulteriori aggiornamenti con un articolo d'approfondimento dedicato all'evento di quest'oggi.

FULL REVEAL

2. JUNI | 06:00
LOS ANGELES

| 15:00
BERLIN

| 23:00
SYDNEY

