

GRID - Quanta fretta, ma dove corri?

Sono passati più di dieci anni dall'arrivo di **Race Driver: GRID**, evoluzione della serie *TOCA*, pietra miliare dei racing game. Il titolo funzionava molto bene, portando su tutti i nostri schermi l'ormai classico **riavvolgimento temporale** e una struttura della carriera che tanto ricordava la storica serie **Gran Turismo**. Con l'originale *GRID* dunque, **Codemasters** si riconfermava come una delle poche software house a restituire agli appassionati la gioia del guidare digitale ma, con i successivi capitoli, qualcosa cominciava a scricchiolare. **GRID 2** segna il passaggio della serie alla sponda dei racing arcade e con il successivo **Autosport** a un ritorno, in qualche modo, allo stile di guida originale. Tutto questo ha gettato confusione negli appassionati, accomunati tutti da una sola domanda: che cos'è *GRID*? Il nuovo capitolo, che potremmo definire remake dell'originale, vanta alcune caratteristiche interessanti, eppure qualcosa non quadra. Come novelli archeologi digitali, cercheremo di scavare a fondo per trovare la verità, rispondendo alla domanda fondamentale.

... Con la partecipazione di Fernando Alonso



Partiamo da un fatto: quando punti a restituire le sensazioni dell'originale *GRID*, sviluppando il titolo col due volte Campione del Mondo di Formula 1 **Fernando Alonso**, qualche aspettativa comincia a crearsi. Le sbandate (volute) con il secondo capitolo e *Autosport*, riecheggiano ancora tra gli appassionati, orfani di un titolo capace di colmare il vuoto tra gli arcade puri e i semi-simulativi.

Il nuovo *GRID* ritorna a una struttura decisamente più classica, con l'intera esperienza suddivisa in tanti piccoli campionati (alcuni molto simili tra loro) a difficoltà sempre crescente, con l'obiettivo finale di entrare nella lega definitiva: la **Grid World Series**.

Le sei discipline presenti spaziano da **Touring Car**, **Time Attack**, **Classe GT** e **Prototipi** fino alle **Formula**, dove potremmo saggiare anche le doti della **Renault R26**, Formula 1 che aiutò Alonso a

vincere il campionato 2006. Proprio dalla visione delle classi e delle vetture presenti, si capisce subito come l'intento di Codemasters sia quello di concentrare tutta l'attenzione del giocatore sulle gare in pista, senza particolari distrazioni, notando un certo sbilanciamento verso "muscle car" americane e qualche auto mutuata dai precedenti capitoli. Nessuna auto stradale è presente in questo titolo, puntando direttamente alle corse; il che ci dà già un primo indizio: forse più che il nuovo *GRID*, questo non è altro che **GRID: Autosport 2**. Ma andiamo avanti.

Oltre la **Carriera**, abbiamo a disposizione una modalità **Gioco Libero**, che in fin dei conti tanto libera non è: di fatto, possiamo guidare solo auto acquistate durante la Carriera, salvo alcune eccezioni in cui è possibile "affittare" il veicolo per una sola gara. Ma oltre questo, poco più, con classica modalità **Multiplayer** che molto spesso prende le sembianze del **Destruction Derby**.

Cosa abbiamo dunque: un titolo senza fronzoli a cui interessa solo portarci in pista. Bene, ma benché la varietà non manchi, almeno per quanto riguarda la carriera, tutto il contorno in qualche modo non riesce a colpire, rischiando di finir ben presto nel dimenticatoio. Ma oltre la domanda sulla vera natura di *GRID* un'altra sorge spontanea: qual è stato il vero ruolo di Fernando Alonso?

Ti conosco, mascherina!



Scesi finalmente in pista, notiamo subito qualcosa di strano: per chi di voi abbia guidato almeno una volta nella vita un **Go-Kart**, sa benissimo che cercare le giuste traiettorie per sfruttare una leggera derapata è una delle chiavi del successo. Ecco, GRID ricorda tanto i Go-Kart: non importa su quale auto pogeremo il sedere, lo stile di guida sarà il medesimo per ogni categoria di vetture, con minime variazioni sul tema. Questo è il peccato più grande del lavoro di Codemasters: nessun'auto riesce a regalare particolari emozioni e quando non si sente l'esigenza di utilizzare la visuale interna, evidentemente c'è qualcosa che non va. Quindi, possiamo appurare che siamo lontani dal titolo originale, ma in qualche modo anche dal precedente *Autosport*.

A venirci incontro arriva però la tanta decantata **intelligenza artificiale** e il sistema **Nemesi**, in grado di creare vere e proprie rivalità con i piloti avversari. Ma anche l'I.A. mostra alle volte alcuni cenni di carenza di quoziente intellettuale e il Nemesi diventa molto spesso un "processo alle intenzioni". Ogni qual volta urteremo con una certa veemenza un avversario, questi ci darà letteralmente la caccia, a suon di vendetta. Se sulla carta questo sistema può aver il suo perché, ricordando alla larga il duo **Vettel-Hamilton in Azerbaijan 2017**, a conti fatti si dimostra fallace e molto spesso scorretto, anche perché capiterà spesso di venire a sportellate con qualcuno. Questo fa *pendant* con un **buon sistema di danni**, sia meccanici che estetici, in grado di esaltare il contesto da guerriglia pistaiola. Questo perché essenzialmente il nuovo **GRID** è un gioco "sporco", dove la guida pulita ha poca importanza, come del resto la manciata di impostazioni dedicate al setup della vettura. Le gare sono dunque delle battaglie e in qualche modo, divertono: **GRID** è assolutamente diverso dagli altri racing game, in cui vincere è l'unica cosa che conta ma non perché è richiesto dal gioco (basta arrivare tra i primi tre), ma perché ogni gara sembra prendere le sembianze della Selezione Naturale di Darwin: chi vince ha maggiore probabilità di evolversi, acquistando vetture sempre più performanti e sbloccando nuove livree da indossare e personalizzare. Anche questo aspetto purtroppo passa in secondo piano, con una **scarsa possibilità di personalizzare** il proprio team, tralasciando nome e compagno di squadra, che potremmo ingaggiare scegliendo tra le varie caratteristiche interessate. **GRID** dunque è tutto qui: una serie di gare in cui divertirsi senza fronzoli.

Possiamo dunque rispondere alle due domande, tenendoci la più importante per ultima. Intanto, qual è stato il ruolo di Fernando Alonso? Uomo immagine, ne più ne meno. È altamente improbabile che la sua consulenza abbia portato a un titolo in cui buttar fuori l'avversario sia l'andazzo giornaliero. Ma allora perché non ingaggiare **Pastor Maldonado**!?

Bello e possibile



L'**Ego Engine** è in pieno spolvero, mostrandosi perfettamente ottimizzato anche con risoluzioni elevate. A 4K, settaggi massimi, il titolo tiene botta a 60fps, calando solamente nelle situazioni più concitate e durante la pioggia, davvero ben resa. Ogni modello è ben realizzato sino ai più piccoli particolari, anche se, non bisogna aspettarsi i dettagli presenti in titoli più blasonati. Di questo ci si accorge soprattutto sulle Formula, vetture a ruote scoperte che lasciano intravedere parte della loro struttura interna, fin troppo "statica": non vedremo mai ammortizzatori comprimersi o movimenti meccanici, risultando a conti fatti, un titolo d'altri tempi. Ma poco importa quando il colpo d'occhio generale è davvero suggestivo, regalando delle piccole cartoline in cui si vorrebbe scendere dall'auto per gustarsele a fondo.

Sul fronte **audio** non ci sono grosse novità, con campionamento dei motori molto simile alle controparti precedenti, che manca della giusta profondità.

In conclusione

Che cos'è dunque il nuovo GRID? Abbiamo appurato che non è il remake dell'originale titolo del 2008, troppo distante per sistema di guida e struttura ludica. Non è nemmeno *Autosport 2*, con quell'esagerata vena arcade. La verità è che ci troviamo di fronte al **remake di GRID 2**, un titolo dalla indubbia anima arcade ma che - colpo di scena - funziona. Visto in quest'ottica, il nuovo GRID è un titolo divertente, capace di avvicinare due diversi universi di pubblico. Abbandonate il senso del pudore, abbandonate la voglia di accarezzare i cordoli cercando di limare i tempi sul giro e abbandonate altresì, la voglia di chiedere l'autografo a Fernando Alonso: il nuovo lavoro Codemasters saprà intrattenervi... in attesa di qualcosa di meglio.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Forza Horizon 4: una demo, una sicurezza](#)

Normalmente il 2012 è ricordato per la terribile **profezia Maya**, che avrebbe annichilito la terra in data 21 dicembre (per la cronaca, siamo ancora qui) o per il **centenario della tragedia del Titanic** o per il **miliardo di visualizzazioni di Gangnam Style su YouTube**. I ricordi dei videogiocatori sono abbastanza diversi ma quasi tutti concordi: l'arrivo di **Forza Horizon** ha segnato in maniera

indelebile i **racing arcade** e, da allora, il titolo di **Playground Games** non ha fatto altro che migliorare mantenendo incontrastato il proprio posto sul trono. Giunti al quarto capitolo, le novità sono consistenti e possiamo essere già sicuri di una cosa: anche nei prossimi due anni *Horizon* manterrà con forza lo scettro di miglior racing arcade.

Una quattro stagioni



Come già saprete, il perno centrale su cui ruota tutta la produzione è il **cambiamento climatico** che, rispetto a *Project CARS 2*, si espande in maniera più concreta e sull'intero ambiente di gioco. Dalla bellissima sequenza introduttiva possiamo già cogliere le differenze nette tra le varie stagioni, studiate a puntino soprattutto per nel **rapporto tra la temperatura dell'asfalto e quella delle gomme**. Non stiamo certo parlando di una simulazione certossina, del resto è e rimane un racing arcade, ma sono differenze che si notano, risaltate dalla disattivazione degli aiuti di guida. Il passaggio da estate a inverno è evidente: sia che si tratti di sterrato o asfalto, l'attenzione dedicata alla guida aumenta esponenzialmente alle temperature più basse, dovuta principalmente alla fredda temperatura delle gomme e alla conseguente minore aderenza. L'incidente dunque è sempre dietro l'angolo, ma è anche un'occasione per constatare quanto la fisica sia migliorata e una distruttibilità ambientale più marcata, anche se dovrà essere verificata più nel dettaglio.

Forza Horizon 4 sembra essere - come al suo solito - estremamente vario: abbiamo potuto partecipare ad alcuni eventi partendo con mezzi base come **Audi TT** o **Lancia 037** per lo sterrato, oltre a uno spettacolare evento da stuntman che ci ha posto nelle condizioni di inseguire un jet a bordo di una **Bugatti Chiron**. La natura **sandbox** del titolo dunque permane, con la possibilità di sbloccare via via degli "avamposti" che diventeranno il nostro hub e garage, permettendoci anche il viaggio rapido. Tornano anche le personalizzazioni, dall'avatar alla vettura, probabilmente molto più varie e complete rispetto ai precedenti capitoli.

Ma altra novità, passata un po' sottotraccia, è il cambiamento avvenuto nell'online, trasformando *Horizon* in un vero e proprio **MMO**, con **72 giocatori contemporanei**: questa volta, potremo far parte del **Team Adventure**, un PvP in cui due squadre composte da sei utenti possono gareggiare per far parte delle diverse leghe presenti. Ma questa struttura varia in maniera netta il mondo di gioco, avendo a che fare con comportamenti reali e non "semplici" riproposizioni come i **Drivetar**, che rimarranno a disposizione del single player.

Lo stato dell'arte



Ricordando che il titolo nasce **nativamente a 4k** per essere sfruttato dall'ammiraglia Microsoft (**Xbox One X**), *Forza Horizon 4* fa sfoggio di sé anche a 1080p, con vetture realizzate minuziosamente sia negli esterni che all'interno e un environment britannico semplicemente superbo, pulito e risaltato da un ottimo impianto luci, capace di rendere alla perfezione il cambiamento di clima. Tutti le texture, gli shader e i poligoni sembrano essere al loro posto, perfetti, e anche i vari filtri riescono a restituire un'immagine priva di difetti evidenti, in tutte le condizioni. Sul **fronte audio** siamo anche qui su altissimi livelli. Pur non avendo potuto approfondire le variazioni climatiche, già dall'anteprima si è potuto notare come i cambiamenti non sono solo visivi ma anche sonori: è tutto l'ambiente a "suonare" diversamente, a cominciare dal contatto tra asfalto e gomme. I rumori dei motori, benché non raggiungano le vette toccate da **Kunos Simulazioni**, si presentano in maniera del tutto simile a quelli del fratello "serioso" **Forza Motorsport 7**. Ottimi, ma non eccezionali.

In conclusione

Nonostante il poco tempo a disposizione, **Forza Horizon 4** ci ha convinti: l'implementazione delle stagioni, i miglioramenti alla fisica e alla struttura ludica sembrano essere ben integrati e in grado di differenziare il titolo in maniera netta dai propri predecessori. Peccato solo che la Gran Bretagna non offra scorci eccezionali come fu per ambientazioni come l'Australia, ma, tralasciando questo aspetto, siamo sicuri che il nuovo lavoro di **Playground Games** non deluderà nessun amante dei racing game. Appuntamento dunque al **2 Ottobre** su Xbox One e PC.

Lunga e diritta correva la strada

Oggi, sono principalmente un appassionato di videogiochi, soprattutto quelli di corse automobilistiche: qualsiasi cosa sfrecci su pista, strada o campi sterrati, che abbia una, nessuna o 18 ruote, devo assolutamente guidarla.

La mia passione ha origini molto, molto lontane nel tempo. La scintilla che ha dato origine a tutto è legata a un ricordo ancora vivido nella mia memoria, un videogioco di cui la maggior parte dei lettori più giovani probabilmente non ne ricorderà nemmeno l'esistenza.

Se la memoria non mi inganna, era l'inizio degli anni '90, ma diavolo, ricordo come fosse ieri la telefonata che ricevemmo a casa e che segnò la mia vita per sempre.

Una piccola premessa: se siete nati negli anni '80, quello che sto per raccontarvi è successo con una certa probabilità anche a voi, magari con modalità sostanzialmente diverse.

Era un pomeriggio qualunque, a casa mia, d'improvviso sentì squillare il telefono: «Pronto?» rispose mio padre (un nerd di altri tempi, potremmo definirlo, possedeva per lavoro già diversi computer, tra Olivetti e Macintosh e, per inciso, su quelle macchine conobbi per la prima volta il **Tetris 3D** e **Prince of Persia**) «Salve, parlo con il signor Zambuto? Volevamo informarla che è stato selezionato per approfittare di una eccezionale opportunità! Solo per oggi, se accetta, avrà la possibilità di acquistare per soli 2 milioni di lire, una vacanza a Parigi per tutta la famiglia e un fantastico Personal Computer di ultima generazione, compreso di enciclopedia multimediale in floppy disk» disse tutto d'un fiato l'operatore all'altro capo della cornetta.

Il viaggio non convinse molto mio padre, alla fine l'offerta nascondeva i soliti "se" e "ma" scritti in piccolo; il computer, invece, gli parve un'ottima occasione, conosceva i prezzi che giravano in quegli anni e si risolse ad acquistare il pacchetto.

Come ho detto, mio padre aveva già i suoi terminali, certo avrebbe utilizzato anche quello ma sapete che significava? Io sì, lo compresi subito: **AVEVO IL MIO PRIMO PC!**

Incredibile ma vero, non riuscivo a realizzare, la sensazione di avere il primo personal computer in cui non dovessi scrivere nessun codice astruso mi faceva impazzire. Insieme al PC, ci diedero anche un pacchetto di giochi, cosa che mi esaltò ancora di più. Tra le scatole dei giochi, c'era lui, il cartone mi attraeva già solo dal nome e dall'immagine: **1000 Miglia** (prodotto da **Simulmondo**).

Non avevo mai visto niente di più bello, era il mio primo gioco di corse automobilistiche, con piste

interminabili e la possibilità di scegliere diversi modelli di auto, una delle robe più innovative per quei tempi, il quadro dell'automobile mostrava tutte quelle lancette all'interno dei dischi, per me era una visione assurda perché tutto questo al tempo lo vedevo **davvero** nella macchina guidata da mio padre. Più guardavo, più impazzivo per l'incredulità: il tachimetro, il contagiri, l'indicatore del livello di carburante, persino la temperatura dell'olio, **tutto riprodotto alla perfezione**.

Fu proprio **1000 Miglia** che mi iniziò al mondo delle corse, e tuttora non nascondo che le auto d'epoca, esercitano un fascino non indifferente su di me, quasi come ne fossi stregato da allora, come fossero macchine del tempo che mi riportano a quegli anni, non quelli della loro uscita sul mercato, ma quelli della mia adolescenza, a quell'epoca in cui, per la prima volta, vidi la realtà perfettamente riprodotta sullo schermo di un computer.



[Annunciato Assetto Corsa Competizione](#)

Assetto Corsa è ormai un titolo con un'immensa *fanbase*, capace di apprezzarne le qualità da simulatore di guida e per certi aspetti "idolatrato" dai veri puristi dei *racing game*. Se è vero che sull'aspetto puramente dinamico e costruzione dei modelli delle vetture **Kunos** è assolutamente esente da critiche, **Assetto Corsa** ha peccato in numerosi elementi essenziali per un *racing game* moderno, come la campagna *single player*, accessibilità al multiplayer ed elementi di contorno un po' raffazzonati, che lasciavano trasparire alcune limitazioni del team di sviluppo, enfatizzate anche dal debutto su console. Ma ciò nonostante, il potenziale di **Assetto Corsa** era palese e probabilmente l'unico titolo in grado di fregiarsi della dicitura "**The real driving simulator**".

Mentre molti attendevano l'annuncio di **Assetto Corsa 2**, Kunos ha deciso di sorprendere tutti,

portandoci in pista ancora una volta con **Assetto Corsa Competizione**, la naturale evoluzione del progetto di Massarutto e Co., fragiandonsi della **licenza ufficiale del Campionato FIA Blackpain GT Series** (l'ex FIA GT3). Questa partnership consentirà al titolo di replicare l'intero campionato, le sue 18 vetture e i tracciati, sempre riprodotti alla perfezione con la tecnologia laser scan.

Tutto ruota attorno all'utilizzo dell'**Unreal Engine 4**, che ha permesso l'implementazione di numerose feature come il **meteo dinamico** e **ciclo giorno/notte**: gravi mancanze di *Assetto Corsa*, sono elementi ormai imprescindibili per un *racing game*. Fortunatamente, l'utilizzo del nuovo motore grafico, garantirà la riproduzione degli effetti meteo, dal caldo torrido alla tanto agoniata pioggia. Le variazioni di temperatura e le condizioni dell'asfalto influenzeranno in modo sostanziale l'andamento dinamico della vettura, regalando sensazioni del tutto nuove per un gioco di guida. Certo, bisognerà verificarne gli effetti sul campo, ma Kunos ha saputo abituarci bene nella restituzione dei feedback dalla pista. Sarà possibile dunque effettuare **gare di durata** come la celebre **24 Ore di Spa**, assistendo a cambiamenti di luce, temperatura e meteorologici in tempo reale, restituendo un evento credibile.

L'utilizzo del nuovo *engine* permetterà anche un *boost* sulla componente tecnica, sia puramente grafica che audio con inoltre, l'utilizzo della **motion capture** per rilevare e riprodurre i perfetti movimenti di piloti, meccanici e staff di un team di corse.

Assetto Corsa Competizione saprà portare probabilmente i *racing game* su un nuovo livello ma bisognerà testare attentamente queste novità. Meteo dinamico, il riscato numero di vetture e le modalità di gioco saranno punti fondamentali da sviscerare non appena il titolo sarà disponibile. Non dovremo nemmeno aspettare tanto: *Assetto Corsa Competizione* sarà disponibile in **early access** a partire da questa estate, su **Steam**.

[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™ .

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.