

Recensione Gran Turismo 5 Prologue

lunedì 31 marzo 2008

Recensione: Gran Turismo 5 Prologue
 Autore: Carmelo Emanuele Mirabella
 Produttore: Sony Computer Entertainment
 Sviluppatore: Polyphony Digital
 Genere: Racing
 Versione: PAL
 Lingua: Completamente in Italiano
 Giocatori: 1-2 Locale / 16 Online
 Piattaforma: PlayStation 3
 Altre Piattaforme: Nessuna
 Pegi:

(Clicca sulla copertina per acquistare Gran Turismo 5 Prologue)

Un gioco, due anime

10 anni. Ragazzi, son passati 10 anni da quando la passione per le auto di Kazunori Yamauchi ha fatto nascere il primo Gran Turismo, su PlayStation, evento che ha cambiato per sempre il modo di intendere i videogiochi automobilistici.

Da quel momento, Gran Turismo ha venduto milioni e milioni di copie, diventando una vera e propria Killer Application per le console di casa Sony, affermandosi nel contempo la massima espressione tecnico-grafica per le console che lo hanno ospitato. E' ovvio che non sono tutte rose e fiori, esistono infatti alcuni pesanti limiti che la saga si porta dietro da sempre (primo fra tutti l'assenza dei danni alle vetture).

Ma è inutile girarci intorno, Gran Turismo lo conosciamo tutti, e, ammettiamolo, siamo tutti ansiosi di vedere girare le splendide auto poligonali create dalla software house giapponese Polyphony Digital sulle nostre PlayStation 3.

"Sogno" che si è avverato, ma in modo non completo.

Vuoi per scelte di marketing, vuoi perchè un gioco immenso come GT non si fa dall'oggi al domani (modellare circa 1000 auto con tutti i dettagli del caso non deve essere una passeggiata...), oggi, possiamo giocare solo un "Prologue" di ciò che sarà Gran Turismo 5. E' un po' la stessa cosa che è avvenuta con GT4, anche se, stavolta, il Prologue si allontana decisamente dall'essere una semplice versione dimostrativa, tentando di proporre qualcosa di più corposo. Ed infatti ci ritroveremo con circa 70 vetture, 6 piste (alcune inedite per la saga, vedi Londra, derivata da The Gateway 3 o lo splendido percorso montano Eiger Northwall, rivisto e corretto rispetto a Gran Turismo HD) e per la prima volta nella storia, la possibilità di sfidare online avversari da tutto il mondo.

Che dire allora? Attacciamo il volante (per la recensione è stato utilizzato un Logitech G25 oltre che, naturalmente, un Sixaxis) ad una porta USB di PS3, installiamo il gioco e siamo pronti a gustarci il filmato introduttivo.

Nulla da dire, più si guarda il filmato e più sale la voglia di guidare quelle auto.

Arrivati al menù non si può non andare immediatamente nei vari concessionari a visionare le splendide Ferrari, anch'esse inedite per Gran Turismo (ammettiamolo, il non averle è sempre stato un immenso limite per GT). Dopo aver gustato per bene i modelli poligonali di quei mostri al momento inarrivabili, decidiamo di tornare con i piedi per terra ed acquistare una onestissima Suzuki Swift, certo non è la stessa cosa, ma siamo fiduciosi che con un po' di vittorie arriveremo a guidare le mitiche auto del Cavallino Rampante.

Una aggiustatina alle opzioni (per sfruttare il volante al 100% e disabilitare tutti gli aiuti di guida, visto che chi sta scrivendo questa recensione adora le simulazioni corsaiole, e mal sopporta cambi automatici, controllo di trazione, linee guida sui rettilinei e quant'altro snaturi la pura e semplice guida), e siamo subito pronti a lanciarci nel primo evento propostoci dal gioco.

Si parte ovviamente dagli eventi di classe C, per poi passare a B ed A. Sorpresa, una volta conclusi gli eventi di queste tre classi si sbloccheranno una nuova serie di gare, raggruppate sotto la lettera S.

Ma ancora siamo su una Swift grigio smorto, quindi è bene concentrarci alla guida. Partenza lanciata... via!

Attiviamo la frizione (presente come pedale a se stante sulla pedaliera del Logitech G25) e cominciamo la nostra avventura corsaiola di Gran Turismo 5 Prologue.

Ovviamente non posso che utilizzare la, fatemelo dire, FANTASTICA visuale interna introdotta da Polyphony. Che meraviglia, sembra di star lì a toccare con mano il volante, la strumentazione, il cruscotto. Fantastica. I dettagli ed i particolari riprodotti sono ad un livello mai visto.

Prima di immergerci nella guida, è bene precisare che il sottoscritto ha approcciato Gran Turismo 5 Prologue con un po' di diffidenza, dovuta all'aria di stantio che permea la serie da almeno un paio di episodi (GT3 e GT4 hanno praticamente riproposto il medesimo gioco, leggermente migliorato, ma con ben poche innovazioni). Sì, da GT5 si attendono conferme. Si attende un videogioco che sappia superare i propri limiti, oramai storici, e si riproponga nuovamente come punto di riferimento per tutti. Proprio come fece 10 anni fa.

Dicevamo, la guida.. Ebbene, le prime curve a bordo della Suzuki Swift mi hanno sinceramente divertito. Esatto, divertito. La medesima sensazione che, ad esempio, ho avuto con Forza Motorsport 2. Qualcosa è realmente cambiato, ma bisogna ammettere che gran parte del merito va senza dubbio alla periferica utilizzata, il già citato G25.

Ecco, adesso vi spiego il perchè di "Un gioco, due anime" che fa da introduzione a questa recensione di Gran Turismo 5 Prologue.

La prima anima è quella simulativa, che dovrebbe regnare sovrana in un gioco il cui sottotitolo recita "The Real Driving Simulator", anima a cui si accede esclusivamente se si è in possesso di un volante serio, compatibile con i 900 gradi di sterzata.

La seconda anima è quella "simil-arcade" che viene proposta a tutti coloro i quali approcciano questo Prologue con un pad fra le mani. Sia esso il Sixaxis (senza vibrazioni...) o un Dual Shock 3 non si può avere nemmeno lontanamente la stessa sensazione di guida che si gusta col volante adatto. E credetemi, non è solo una questione di "è una sensazione perchè giri un volante invece che una levetta", ma una cosa realmente oggettiva dato che con il pad, anche disattivando tutti gli aiuti di guida, non avremo mai a disposizione il motore fisico di GT5 P al 100%.

Ed è un peccato, un grosso peccato. Molto semplicemente Gran Turismo 5 Prologue non riesce, pad alla mano, ad offrire quella splendida sensazione di guida corsaiola che offre il suo rivale Forza Motorsport 2. Pur restando godibile e perfettamente giocabile, GT5 P va giocato con un volante.

Il G25, nello specifico, implementa anche un cambio con selettore ad H (per chi non lo sapesse, vale a dire che ha la medesima "struttura" dei vari cambi che troviamo sulle vetture che guidiamo tutti i giorni). Se vi sembra un dettaglio "da poco", fidatevi, non lo è. Vi capiterà di non premere bene la frizione e la marcia non entra, dovrete fare molta più attenzione alle scalate, dovrete sudarvi ogni centimetro di asfalto per portare a casa un risultato soddisfacente.

Ecco, Gran Turismo 5 Prologue si è trasformato, è diventato qualcosa di realmente vicino al concetto di "The Real Driving Simulator", ma tuttavia anche così qualcosa non ci torna.

Perchè le vetture avversarie, pur essendo in gran quantità (fino a 16 contemporaneamente) e battagliando più o meno realisticamente fra di loro, non riescono a percepire la nostra presenza?

E' deludente il non venire calcolati nelle loro traiettorie, ci colpiscono come nulla fosse e continuano a correre come niente fosse successo. Il che ci rimanda alla seconda delusione (storica anche questa). Perchè se arrivo addosso ad un muretto a 330 km/h, al massimo subisco una penalità di 4 secondi invece che essere completamente distrutto ed impossibilitato al proseguire la gara?

E' vero, Yamauchi ha detto che sta lavorando anche su questi fattori, ma è anche vero che la stessa cosa la ripete da un bel po' di anni (ricordate le interviste pre-GT3?).

Io, noi di T@G, vogliamo essere fiduciosi. Crediamo che questa volta, davvero, la sorpresa di trovarci questi "dettagli mancanti" nella release finale di Gran Turismo 5 (prevista per il 2009) potrà esserci davvero, anche perchè la concorrenza è molto avanti da questo punto di vista e GT non può perdere un'altra volta questo treno.

In chiusura pochi accenni alla modalità multiplayer. Inutile. Non ci sono altre parole per descriverla. E' vero che per la prima volta ci è possibile sfidare avversari da tutto il mondo, ma perchè sminuire questo fattore, relegando l'online a semplici gare con avversari "random"?

Si sa, nei giochi online non tutti amano giocare correttamente, e Gran Turismo offre tutte le carte possibili ed immaginabili ai cheaters per farci passare la voglia di cliccare nuovamente su quella iconcina "Online". Incidenti voluti (specie tamponamenti e "appoggi" in curva, curve tagliate di netto, gente che guida in senso contrario e chi più ne ha più ne metta. Solamente quando grazie al caso si riesce a trovare una gara in cui tutti son lì per partecipare correttamente ci si diverte, e anche tanto. Yamauchi ci ha promesso già in questo Prologue un aggiornamento sostanziale da questo punto di vista, aggiornamento che dovrebbe introdurre anche le stanze private per organizzare corse fra amici. Ecco, quando arriverà questo update vi faremo un articolo interamente dedicato all'online gaming di Gran Turismo 5 Prologue, per ora è veramente scoraggiante riuscire a farsene una idea precisa.

Non mi piace concludere l'articolo con l'amaro in bocca, quindi vi lascio con una sorpresa. Completando le tre serie di eventi C, B ed A, oltre a sbloccare la serie S, sbloccheremo la possibilità di intervenire meccanicamente sulla nostra vettura. Cavalli, peso, aereodinamica, gomme, sospensioni, rapporti del cambio e quant'altro. Ma non è questa la sorpresa... In mezzo alle opzioni sopra citate ce n'è una denominata "ABS". Si ragazzi, finalmente dopo 5 capitoli potremo disattivare completamente l'ABS e bloccare le ruote in frenata. E' un bene che Polyphony si sia accorta di questo dettaglio, la giocabilità ne guadagna, ed il divertimento di guidare una vettura al limite si eleva in modo esponenziale!

E siamo giunti davvero alla fine di questo articolo: Se amate le auto, se volete vedere di cosa è capace PS3, se volete fare da "betatester" (GT5 P verrà aggiornato periodicamente per aggiungere nuove caratteristiche ed avvicinarlo piano piano a ciò che sarà GT5 completo), o più semplicemente, se volete divertirvi con una riproduzione di guida quasi perfetta andate subito a comprare Gran Turismo 5 Prologue insieme un volante Logitech. Sempre che non l'abbiate già fatto.

Voto: 7

T@G Emotion:

{gallery}granturismo5prologuerecensione{/gallery}

Carmelo Emanuele Mirabella

31 Marzo 2008