

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo per PlayStation 2

Pubblicato: Venerdì 11 Maggio 2001



TITOLO

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo

PRODUTTORE

Black Bean Games

SVILUPPATORE

Milestone

DISTRIBUTORE

Leader

GENERE

Guida Simulatore

NUMERO MAX. GIOCATORI

2

DATA DI USCITA

27 maggio 2005

FORMATO

PlayStation 2 – PAL

Siete stanchi dei soliti giochi di corse? Non ne potete più di passare ore in un garage virtuale? La soluzione è “made in Italy”. Dai creatori di Racing Evoluzione arriva SCAR, il primo gioco di guida con elementi di GdR. Da adesso, oltre a godervi il vostro bolide, dovrete anche tenere d’occhio le abilità del pilota che andrete a impersonare, se vorrete diventare dei veri campioni!

Non veniteci a dire che gli sviluppatori e i produttori di videogiochi italiani non esistono. Sia Black Bean Games (nuovo marchio che lancia Leader nel firmamento dei publisher mondiali) sia Milestone (storico team del Bel Paese), rispettivamente casa produttrice e casa di sviluppo di SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo, sono ottimi esempi del made in Italy videoludico. Milestone, capitanata dal grande Antonio Farina e specializzata in giochi di corse, ha sempre dato il meglio di sé nel proporci titoli appassionanti per gli appassionati di un genere che non manca di suscitare emozioni. Riconosciuta e ricordata per la famosa serie di Screamer, ma anche per altri titoli prestigiosi come Superbike e Racing Evoluzione, la software house milanese si era detta, lo scorso gennaio, più che felice di poter lavorare con il glorioso brand Alfa Romeo, non solo per la sua rilevanza in tutto il mondo, ma proprio per l’orgoglio personale di poter realizzare un gioco tutto basato su auto italiane di straordinaria bellezza, che era un vero piacere trasformare in modelli di gioco. Insomma, amore a prima vista.

E poiché il made in Italy è rinomato per le sue caratteristiche di originalità e innovazione, e considerato che SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo è un gioco completamente e profondamente italiano, dalle macchine che vi corrono a molte delle piste sulle quali esse corrono, questo non poteva essere il solito gioco di simulazione automobilistica. Serviva qualcosa che gli desse, letteralmente, una marcia in più. In effetti, chi avrebbe avuto bisogno di uno Squadra Corse Alfa Romeo, per quanto suggestivo ed evocativo potesse sembrare il titolo, per quanto gli sviluppatori si fossero sforzati di dargli attributi tecnici di tutto rispetto, quando c’è in giro su PS2 il gigante che risponde al nome di Gran Turismo 4, di fronte al quale ogni sfidante può solo sperare in un pareggio? E dunque, via libera all’innovazione.

Quale sarebbe potuta essere la rivoluzione in un campo come quello dei giochi di corse? Questo devono essersi chiesti gli sviluppatori di Milestone, alle prese con le prime prove della loro creatura. La risposta, chissà, magari è venuta loro

osservando certe gare di Formula 1... Sì, è vero che una macchina tecnicamente superiore per potenza, aerodinamica e affidabilità si aggiudica la bandiera a scacchi, ma è pur vero che se al volante del bolide c'è una schiappa appena uscita dall'ultima lezione di scuola guida, difficilmente vedremo il suddetto bolide tagliare per primo la linea del traguardo. Ecco, questi italici sviluppatori si devono essere resi conto che, fino a questo momento, i giochi di guida hanno dato molta attenzione alla tecnologia e nessuna all'uomo. L'abilità del pilota era tutta nelle mani e nei riflessi reali del giocatore. E perché invece non rendere nel gioco queste qualità, permettendo all'alter ego alla guida della macchina di fare la sua parte nella vittoria? Per la prima volta, il binomio uomo-macchina si ricrea sullo schermo di un videogioco, totalmente. Eccoci di fronte al primo "Gioco di Ruolo automobilistico" della storia.

RIVOLUZIONE SU RUOTE

Veniamo dunque innanzitutto a considerare la novità assoluta che questo titolo di guida ci propone. Si tratta, come abbiamo detto, di un elemento tipico del GdR che viene inserito per la prima volta in un campo del genere: la crescita delle abilità del pilota che sarà il vostro alter ego. Egli partendo da qualità non proprio da campione, avrà la possibilità, attraverso le vittorie nelle gare, di guadagnare effettivi punti esperienza. Questi ultimi, li potrete liberamente distribuire tra le caratteristiche fondamentali che determinano le abilità di guida del vostro pilota. Ciò significa, in puri termini di gioco, che avrete l'opportunità di personalizzare ampiamente il vostro futuro campione, a seconda di come deciderete di distribuire i punti e quindi di quali caratteristiche potenziare. Un deciso passo avanti, a quanto pare, in un genere che negli ultimi anni era sempre stato uguale a se stesso, con un ago della bilancia che poteva pendere al massimo più dal lato arcade o più da quello realistico, a seconda di quante ore avreste speso nel garage virtuale del gioco a mettere a punto la vostra auto preferita, e di quanto avreste finito per tirare il pad contro il muro durante una gara, accorgendovi di quanto sia difficile in realtà governare un bolide di quella portata, magari reso completamente inguidabile dal limo sparso in pista dall'ultimo temporale.

Le caratteristiche che faranno la differenza tra il semplice guidatore e il pilota professionista deciso a diventare nel tempo un campione saranno in definitiva nove. "Cuore" è il livello di salute del pilota, che verrà condizionato dalle gare: inutile dire che il vostro campione deve avere una tempra d'acciaio per resistere allo stress delle lunghe corse cui è continuamente sottoposto. Proprio per questo, la caratteristica "Resistenza" sarà per lui altrettanto saliente, visto che è la misura della sua resistenza fisica. "Intimidazione" è una caratteristica comune a molti piloti reali: è quella che permette loro di far tremare gli avversari quando si avvicinano, e di far commettere loro errori con più facilità. Per evitare di cadere vittima di questo tipo di pressione (e ricordatevi che in SCAR anche i piloti avversari avranno le loro belle caratteristiche e ne faranno pieno uso contro di voi!) un pilota dovrà fare affidamento sulla sua abilità di "Focus", che si potrebbe considerare il suo coraggio e la sua forza d'animo. "Controllo" è la capacità di guida dura e pura, in ogni condizione di strada e anche in situazioni di emergenza.

Poi c'è "Accelerazione", che permette al pilota di accelerare e cambiare marcia più rapidamente. Poiché incidenti e altre amenità del genere saranno all'ordine del giorno in ogni gara, non dovrete dimenticare di potenziare l'abilità "Recupero" del vostro pilota, con la quale egli riuscirà a gestire i "botti" in modo da ridurre i danni della macchina. Infine, ci sono un paio di caratteristiche finali un po' più "mistiche": si tratta di "Visione" e "Anticipazione", entrambe riferite al cosiddetto "Tiger Effect", di cui parleremo più diffusamente in seguito, ma che fondamentalmente è una sorta di "sabbia del tempo" à la Prince of Persia. La prima permette di usare al meglio questo particolare effetto di controllo sullo scorrere del tempo, mentre la seconda ne aumenta durata ed efficacia. Tutto chiaro, dunque? Il pilota può fare la differenza tra una vittoria e una sconfitta. Da ora in poi, il mondo delle corse videoludiche non sarà più soltanto il regno delle macchine.

L'ATTIMO FUGGENTE

Il Gioco di Ruolo fa la sua comparsa prepotente nella meccanica di un titolo di simulazione automobilistica. Ma, come dicevamo poco fa, non è l'unica novità assoluta. Ecco infatti, dalla fervida fantasia dei ragazzi di Milestone, un'altra interessante aggiunta, presa in prestito dai giochi d'azione più sfrenati.

Si tratta del Tiger Effect, nome alquanto piacevole (anche se non immediatamente comprensibile) per un elemento che avrà sicuramente un grande peso nel gameplay di SCAR. Cos'è dunque l'Effetto Tigre? Non è un vero e proprio Bullet Time, sebbene sempre con lo scorrere del tempo abbia a che vedere, e sebbene da lì, dai cari vecchi Matrix e Max Payne, tutto questo genere di effetti abbia preso vita. Si potrebbe piuttosto accostare, per come è stato descritto finora, alla potenza delle Sabbie del Tempo di Prince of Persia: infatti, utilizzando il Tiger Effect sarà possibile nel gioco tornare indietro di qualche fatidico istante per evitare un incidente o correggere un errore che andrebbe a compromettere tutta la corsa. Incredibile ma vero, a quanto pare ormai i piloti sportivi sono capaci proprio di tutto! Sì, perché tra l'altro rientrerà proprio nelle caratteristiche dei campioni al volante delle Alfa Romeo di SCAR il controllo di questa sorta di interessantissimo "superpotere".

Starà al giocatore, in purissimo stile GdR, e di quelli più liberi e di ultima generazione, decidere se potenziare di molto l'abilità del suo pilota nel controllare la potenza e la durata del Tiger Effect (ci sarà una barra, sul modello del Turbo di altri giochi, che si consumerà quando userete questo potere), o piuttosto invece puntare tutto sulla mera abilità di guida, limitandosi a utilizzare questa sorta di "erase and rewind" solo per i momenti più salienti e fondamentali delle corse. Avevamo qualche dubbio sulla scelta di indicare questo originale effetto con l'appellativo di "Tiger Effect" (un nome apparentemente slegato dal contesto corsaiolo), ma abbiamo invece appreso dagli sviluppatori di Milestone che "Tiger Effect" deriva proprio dal gergo inglese automobilistico: to tiger (o comunemente, tigering) significa "essere in stato di grazia al volante" uno stato in cui il pilota riesce ad andare forte e a sfruttare la situazione di gara al suo massimo, quasi travalicando i limiti tecnici della vettura. L'ispirazione è venuta a David Goldfarb – Lead designer di SCAR – leggendo "The Race Driver", un libro di Denis Jenkinson sui piloti da corsa degli anni '60 e '70.

MA L'UOMO NON BASTA

Nel narrare le meraviglie delle novità assolute che troveremo in SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo, non vogliamo tuttavia lasciare da parte quelli che saranno elementi forse meno innovativi, ma sicuramente fondamentali per la riuscita di questo gioco. D'accordo l'importanza del pilota e i bizzarri effetti mutuati dai giochi d'azione, ma chiaramente, SCAR non andrà lontano se non potrà competere con i suoi antagonisti sul livello tecnico e di gameplay.

Va detto che, a questo punto, ormai avanzato, dello sviluppo, tutto sembra procedere bene. I modelli delle auto in gara, tutte rigorosamente Alfa Romeo, appaiono straordinariamente dettagliati e scintillanti, pronti a riflettere ogni minimo aspetto del paesaggio circostante nelle loro cromature. Anche il loro comportamento in pista sembrerebbe di tutto rispetto, mentre le piste stesse, che andranno a toccare circuiti storici della nostra Penisola e altri internazionali, non mancano di dettagli e di piacevolezza, ad accompagnare degnamente le gare che vi verranno corse.

L'intelligenza artificiale degli avversari è stata sviluppata in modo da adattarsi pienamente all'abilità di guida del giocatore. Non solo, ma anche gli altri piloti otterranno dei punti da distribuire tra le loro caratteristiche, proprio come quello del giocatore. I punti assegnati saranno decisi in base al comportamento tenuto in gara: vi abituerete presto ai "duelli" appassionati tra le macchine, al termine dei quali i vincitori otterranno preziosi punti esperienza. Anzi, scommettiamo che non mancherete di creare, a questo punto, occasioni di competizione. A proposito... Non serve soltanto il campione, per vincere: avrete bisogno anche dell'aiuto tecnologico dell'equipaggiamento che gli viene offerto. Per ogni corsa, potrete sbizzarrirvi (soldi permettendo) a scegliere il giusto equipaggiamento per il vostro pilota, dal casco alla tuta ai guanti alle scarpe. Ecco un altro elemento che potrà garantire ulteriore varietà al gameplay di un gioco che ha tutte le carte in regola per stupire.

MAMBO ITALIANO

Uno degli aspetti più caratteristici di SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo è sicuramente il fatto che sia così spiccatamente e orgogliosamente italiano. Non solo ha la licenza ufficiale della Alfa Romeo, per cui nel gioco vedremo soltanto gli splendidi modelli della storica casa nostrana schizzare a tutta velocità sulle piste, ma i circuiti stessi saranno ambientati soprattutto in Italia (anche se non mancheranno circuiti stranieri, come Laguna Seca o il mitico Nurburgring). Il giocatore potrà sbizzarrirsi a correre su tutta una serie di piste classiche del nostro paese, oltre ad affrontare gli avversari su circuiti più improvvisati e naturali, che spaziano dalle amabili colline della Toscana alle riviére di Napoli, fino alle strade cittadine di Firenze e Milano. Quanto alle macchine, aspettatevi anche modelli molto particolari e unici, come la mitica 8C Competizione, un prototipo realizzato onorando la memoria dei leggendari 8 cilindri degli anni '30 e '40. Per aggiungere a questa festa tutta italiana un sapore ancora più "nostro", gli sviluppatori hanno pensato bene di accordare al loro nuovo titolo una colonna sonora davvero d'eccezione: si tratterà infatti delle più classiche e spettacolari musiche di Ennio Morricone, riarrangiate e remixate opportunamente per l'occasione. Siamo certi che questo tocco di classe non farà che aggiungere stile e atmosfera al gioco.

COMMENTO

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo ha dalla sua parte una carica innovativa non indifferente. Si presenta al pubblico come il primo "CARPG", come è stato definito dagli stessi produttori, ovvero il primo Gioco di Ruolo automobilistico, in cui la personalizzazione e la crescita delle abilità del pilota saranno fondamentali per la vittoria almeno quanto le prestazioni della macchina prescelta per una gara. SCAR avrà inoltre altre caratteristiche mai viste prima in un gioco di corse, come lo straordinario Tiger Effect, attraverso il quale tornare indietro di qualche secondo nel tempo per rimediare a errori fatali. Questo non significa che il gioco non si presenti bene, finora, anche sotto gli altri aspetti più "normali" per il suo genere, dai modelli delle auto alla loro fisica in gioco, alle piste che andranno ad affrontare. È piacevole l'idea di pensare che un titolo che potrebbe rivoluzionare il modo di immaginare i giochi di simulazione automobilistica sia tutto italiano. Ma il test della storia si avvicina e SCAR, che fra l'altro dovrebbe purtroppo mancare di una modalità multiplayer online, dovrà fare i conti con il giudizio di pubblico e critica. E senza poter fare uso di alcun "effetto tigre". Purtroppo, nella realtà non si torna indietro: si ingrana la marcia e si va avanti, sapendo che l'errore non perdona. Vedremo presto (a fine maggio 2005) se Milestone e Black Bean Games hanno compiuto al meglio la loro corsa. Per ora le premesse sono assolutamente confortanti!

HARDWARE

SCAR – Squadra Corse Alfa Romeo ha bisogno di una PlayStation 2 PAL, di una Memory Card per salvare i progressi conseguiti e di un pad (o volante) per le modalità single player, di due pad per giocare in multiplayer offline. Per l'utilizzo delle funzionalità online (classifiche e scambio di "Ghost Car") è necessario possedere un Network Adaptor o una PS2 Slim e una connessione Internet a Banda Larga.

MULTIPLAYER

Sono previste una serie di modalità multigiocatore – fruibili offline sullo stesso televisore, a schermo diviso – capaci di coinvolgere due partecipanti al massimo. Non è per ora previsto il multiplayer online, ma il gioco possiede funzionalità online per la pubblicazione di classifiche e lo scambio di "Ghost Car". Come Milestone ha specificato nella recente intervista concessa a Nextgame, si è scelto di concentrarsi principalmente sulle modalità single player di SCAR.

Redazione VareseNews

redazione@varesenews.it