


È strano parlare di un titolo come DiRT Rally, **quasi una perla nascosta in un mondo come quello dei videogiochi che, negli ultimi anni, ha puntato nemmeno tanto velatamente alla semplificazione**, alla ricerca spasmodica della quadratura del cerchio che permettesse di salvare capra e cavoli, attirando i nuovi venuti con modelli facilmente assimilabili, ma al contempo accontentando (non sempre riuscendoci) chi a un determinato genere è abituato a chiedere sempre di più. Nel campo dei giochi di corse il segnale evidente è il proliferare continuo di ibridi - i cosiddetti light-sim o simcade che dir si voglia - che hanno certamente il pregio di abbracciare un vasto pubblico, strizzando l'occhio a chi siede di qua e di là dal fiume.

DIRT RALLY NON HA MAI
NASCOSTO LA VELLEITÀ
DI RIPROPORRE
L'ESSENZA VERA DELLA
GUIDA



Codemasters deve aver pensato che fosse il caso di riportare la barca a navigare vicino a una sola sponda: il risultato del suo sforzo è DiRT Rally, uscito a fine 2015 su PC ed elevatosi fin da subito a concorrente diretto della simulazione di rally per eccellenza, il fino a ora insuperabile Richard Burns Rally. **Un titolo, quello della casa britannica, che è andato a ripescare anche nel cestone dei bit della sua serie più conosciuta, quella legata al nome di Colin McRae** (lo sfortunato campione, morto dopo essere precipitato col suo elicottero alla giovane età di 39 anni), e che non ha mai nascosto la velleità di riproporre l'essenza vera della guida su asfalto, sterrato, neve e ghiaccio, laddove contano nervi saldi e l'essere un tutt'uno con la vettura. Ruscendoci, peraltro, visto che **il nostro Davide Mancini lo ha recentemente premiato sulle pagine di TGM con un roboante 90**. Ho avuto la fortuna di essere stato invitato da Koch Media per testare la versione PS4, in uscita tra un mesetto assieme a quella Xbox One, e quindi non mi resta altro da fare che

regalarvi le mie impressioni squisitamente tecniche, lasciando a una futura recensione il compito di approfondire sia il durissimo ma appagante modello di guida, sia tutto il resto dell'offerta.



RALLY SPORCO, SCHERMO PULITO

Codemasters non ha mai nascosto la volontà di portare DiRT Rally su console puntando alla combo 1080p/60fps. Questi ultimi, in particolare, sono necessari perché il modello di guida restituisca la giusta reattività, visto che con l'engine fisico del gioco non si scherza e basta mezzo frame di ritardo nella risposta per mandare a donne di facili costumi anche la tappa fino a quel momento condotta perfettamente. A mia disposizione c'era sostanzialmente il gioco completo, e quindi ho avuto libero accesso per un paio d'ore a tutti i tracciati e a tutte le modalità. **In tutti i casi i fatidici 60 fps sono parsi granitici** e mai - ripeto, mai - ho avuto l'impressione che gli errori nella guida fossero causati da qualche forma di input lag,

e non dalla mia cialtroneria nell'impugnare il volante Thrustmaster che mi ha accompagnato durante tutta la prova e su cui ho lasciato calli e sudore (con buona pace di chi si è seduto in postazione dopo di me).



CIÒ CHE SI CHIEDE A
DIRT RALLY È PROPRIO DI
ESSERE CHIARO E
FACILMENTE
INTERPRETABILE
NELL'ESPOSIZIONE DEI
TRACCIATI

Smarcata la faccenda del frame rate, qualcuno potrebbe pensare che per raggiungere tale obiettivo Codemasters abbia dovuto scendere a compromessi con la qualità grafica. Il

sospetto l'ho avuto anche io, salvo ricredermi al minuto uno, quando ho affrontato per la prima volta le insidie del rally ambientato in Grecia. Almeno per quanto riguarda la versione PS4, **DiRT Rally propone la stessa qualità della controparte PC con i settaggi video impostati su Alto**, il che restituisce a schermo sempre e comunque una rappresentazione chiara del circuito e di tutti gli elementi di contorno. Intendiamoci... non siamo di fronte alla qualità visiva di Forza Motorsport o DriveClub (giusto per citare due cavalli di razza), ma resta il fatto che il motore grafico fa benissimo il suo sporco lavoro. **D'altronde, ciò che si chiede a DiRT Rally è proprio di essere chiaro e facilmente interpretabile nell'esposizione dei tracciati**: anche in questo caso, quindi, si può parlare di Obiettivo Sbloccato senza star troppo lì a usare mezzi giri di parole. Insomma, non vedo davvero l'ora di mettermi alla prova con la versione finale del gioco, con la consapevolezza - già da oggi - che ciò che avremo tra le mani rischia di restare per parecchio tempo la simulazione di rally più convincente degli ultimi anni.

Articolo precedente



[Eye in the Sky: uno sguardo su Philip K. Dick - Speciale](#)

Articolo successivo



[Master of Orion - Provato](#)

