

Eccolo qui, il buon **DiRT 4**, che si presenta a noi dopo che Codemasters ha fatto e disfatto con **DiRT Rally**, capitolo se vogliamo un po' apocrifo della serie, ma che ha avuto l'indubbio pregio di regalare agli appassionati un modello di guida duro e cattivo come non si vedeva dai tempi di **Richard Burns Rally** (e hai detto niente, hai detto!). **Anche DiRT 4, a suo modo, pesca nel cestone delle origini:** con pochi fronzoli e tanta sostanza, il neonato di casa Codemasters ci fa guidare tanto, lasciando un po' da parte le velleità simulative e abbracciando la filosofia del "scegli tu che fare", così da coinvolgere anche quei piloti virtuali che hanno visto in **DiRT Rally** uno scoglio troppo grande da superare. L'obiettivo - ve lo dico subito - può dirsi riuscito, visto che **DiRT 4** ha divertito sia me (che ho impostato tutta la carriera su un livello simulativo alto), sia mio figlio di 10 anni, abituato ad affrontare le derapate controllate solo in Mario Kart; questi si è messo lì bel bello a giochicchiare prima con la DiRT Academy (così da imparare le basi del duro mestiere da rallista) e poi con l'editor procedurale, per poi percorrere le tappe così create senza troppo star lì a patire, grazie ai numerosi aiuti alla guida che gli ho lasciato a disposizione. **DiRT 4 è probabilmente il capitolo più democratico dell'intera serie,** capace com'è di adattarsi alla pelle di ciascun pilota come quelle fantastiche magliette aderenti che - ahimé - non posso più indossare da parecchi anni, a meno di non voler sembrare un povero mentecatto a forma di pera.


LO SPORCO DI CODEMASTERS

Detto questo - e aggiunto che **DiRT 4** è un titolo che in linea generale "ce la fa" - mentirei se vi dicessi che Codemasters ha partorito un videogioco tutto rose e fiori. **Tra le cose riuscite c'è il modello di guida delle modalità "pure", come Rally e Historic Rally:** quest'ultima, in particolare, ci mette alla conduzione di veri e propri mostri sacri del mondo dei motori, dotato ognuno di una personalità spiccata e "nervosa" al punto giusto; domarli dona un gusto non indifferente, in particolare se si approccia la carriera tenendo l'asticella della simulazione sopra la media. **Meno bene vanno le cose al momento di salire a**

bordo delle vetture Land Rush e Rallycross, due categorie laddove le auto condividono contemporaneamente lo stesso tracciato e che vivono di alti e bassi, principalmente per via di una fisica eccessivamente ruvida e fin troppo faticosa da padroneggiare. In questi eventi l'Intelligenza Artificiale si è certo dimostrata ben programmata e combattiva; tuttavia, la CPU ha talvolta palesato un'eccessiva voglia di fare a sportellate, costringendomi a ripetere qualche gara per un testacoda causato da un improvvido tocco sul posteriore durante l'approccio a una curva.



Oltre alle gare vere e proprie, **DiRT 4 mette in pista un sistema di gestione della scuderia che richiede un minimo di attenzione** se si vogliono ottenere risultati senza restare al palo. Tra sponsor con cui raccogliere soldi per aumentare il conto in banca (e acquistare così nuovi veicoli) e ingegneri necessari alla gestione delle riparazioni tra una tappa e l'altra, c'è sempre un minimo di lavoro extra-strada cui badare, anche se in maniera decisamente più blanda rispetto a quanto mostrato in passato da altri titoli di casa Codemasters.



DIRT 4 È
PROBABILMENTE
IL CAPITOLO PIÙ
DEMOCRATICO
DELL'INTERA
SERIE, CAPACE
COM'È DI
ADATTARSI ALLA
PELLE DI CIASCUN
PILOTA VIRTUALE

Al di fuori della Carriera, è **spassoso dedicare il giusto tempo alla modalità Asso del Volante**. Qui si mettono alla prova le nostre capacità di ralisti senza paura in due discipline, ovvero Autoscontro e Controtempo: nella prima è necessario distruggere il maggior numero di bersagli a suon di “cofanate”, prima che il cronometro raggiunga lo zero; nella seconda, invece, bisogna semplicemente staccare il miglior tempo, raccogliendo i bonus che sottraggono secondi ed evitando i malus che, invece, li aggiungono. Le prove sono circa una sessantina, e se è abbastanza facile portare a casa un Bronzo, **Argento e Oro sono tutt'altra questione**, in particolare nelle prove Autoscontro, dove è necessario un minimo di studio su come muoversi, visto che non siamo vincolati dai rassicuranti limiti di un circuito definito.



È SPASSOSO DEDICARE IL GIUSTO TEMPO ALLA MODALITÀ ASSO DEL VOLANTE

Anche la sezione prettamente multiplayer, da vivere in modalità Simulazione, aggiunge ulteriore carne al fuoco. **Pro Tour non è altro che una serie di Stagioni a punti**, non dissimile da quanto proposto in altri titoli sportivi. Ancor più interessante è la sezione **Eventi Comunità**, che prevede sia competizioni giornaliere, sia rally anche molto lunghi da coprire nell'arco della settimana o perfino nel mese, con ricchi premi e cotillon per chi avrà la costanza di fare fino in fondo lo sporco lavoro del pilota. Bene così.

EDITAMI TUTTO

Il cuore pulsante di DiRT 4 batte nell'editor procedurale di tappe, peraltro sfruttato dagli stessi sviluppatori per costruire l'intera Carriera. Il primo passo per generare il

tracciato dei nostri sogni coinvolge la scelta della località: **DiRT 4** mette a disposizione cinque scenari (Australia, Spagna, Svezia, USA e Galles), che di base non sono tantissimi, ma almeno hanno il pregio di essere ben caratterizzati nelle proprietà morfologiche, con un buon mix di superfici e condizioni. Una volta deciso “dove” correre, è il momento di scegliere “come” correre. Per farlo, **DiRT 4 ci mette a disposizione due slide, una che regola la complessità del tracciato e l'altra la lunghezza**; in aggiunta, si può selezionare il momento del giorno (che inficerà sulla luce) e il meteo, impostando una delle tante condizioni tra secco da arsura in gola e tempesta tropicale, passando per la rognosissima nebbia o, nel caso delle tappe svedesi, la neve.



PER QUANTO CI SI
CONTINUI COMUNQUE A
DIVERTIRE, È INDUBBIO
CHE DIRT 4 PERDA UN
PO' DI FRESCHEZZA CON



Inizialmente l'editor procedurale pare funzionare perfettamente, tanto che le tappe della Carriera sembrano quasi costruite a mano e non par vero che siano invece state concepite da un algoritmo. **Il problema sorge dopo un po' di ore, quando - a furia di macinare tappe su tappe - si cominciano a intuire i blocchi che compongono il paniere**, che per quanti ne abbiano pensati gli sviluppatori, sono comunque un numero finito. Ecco che in Galles, in uscita da un tratto boschivo, ci si aspetta praticamente sempre una *destra 3* seguita da una *sinistra 6 sul crinale*, combinazione che a volte si ripete perfino all'interno della medesima tappa; se, invece, state correndo in Svezia, dopo una *destra con rocce all'esterno* aspettatevi una *sinistra 4 su crinale* ancor prima che il pur solerte navigatore (il gioco è tradotto e doppiato in italiano) vi renda edotti della cosa con la sua petulante voce. **Per quanto ci si continui comunque a divertire, è indubbio che DiRT 4 perda un po' di freschezza con l'uso**, perché l'impostazione in entrata in curva diventa col tempo più un esercizio mnemonico che altro: diversi tratti sono già conosciuti perfino la prima volta che si affronta una tappa appena creata, e questo distrugge brutalmente l'effetto sorpresa, oltre a infilare il dito nel naso alla benedetta sospensione dell'incredulità.

DELLE LUCI E DELLE OMBRE

Come detto, al di là dei circuiti che fanno da teatro a Land Rush e Rallycross, gli scenari dei rally veri e propri sono cinque. **La caratterizzazione grafica è evidente**, e il sistema di illuminazione è in grado di regalare alcuni scorci interessanti: correre in Australia al tramonto, insomma, concede buone sensazioni anche alla vista, nonostante l'assenza dei canguri. Detto questo, **se ci si sofferma sui dettagli non si può non notare come DiRT 4, dal punto di vista grafico, appartenga quasi a una generazione passata** (come **DiRT Rally**, peraltro). Tutto è chiaramente pensato ai fini del gameplay, ed è evidente come gli sviluppatori abbiano preferito la leggibilità e la fluidità ai fronzoli. Per redarre questo

testo ho giocato sia su PlayStation 4 che su PlayStation 4 Pro, senza notare grosse differenze se non per l'uso del multisampling antialiasing e poco altro: su entrambe le piattaforme DiRT 4 tiene i 60 fps senza troppi problemi nelle tappe in solitario (una manna dal cielo in un gioco del genere), mentre fatica sporadicamente al momento in cui sono presenti a schermo altre vetture, senza comunque calare sotto la soglia della giocabilità.



NON SOTTOVALUTATE IL POTERE DI UN CONTROLLER CONFIGURATO A MODO

Chiudo segnalandovi come, qualora vogliate affrontare **DiRT 4** con piglio simulativo, gli amici di Codemasters hanno preparato un bel menu dove ritoccare parametri quali sensibilità, linearità e zona inerte di sterzo, acceleratore e freno; in un pannello parallelo è perfino possibile agire su alcune slide così da variare la forza della vibrazione a seguito delle sollecitazioni sulle sospensioni o sugli pneumatici. Dopo aver dedicato una mezzora alla cosa, i miei tempi si sono drasticamente ridotti, quindi **non sottovalutate il potere di un controller configurato a modo**: potreste rimanere piacevolmente sorpresi.

Tutto il peso di DiRT 4 poggia sull'editor procedurale, il che è un bene e un male allo stesso tempo. A lungo andare, i

blocchi con cui sono costruiti i tracciati diventano facilmente riconoscibili, lasciandoci addosso una strana sensazione di artificioso. Anche il livello di difficoltà non sembra tarato al meglio: a prescindere dal fatto che si affrontino gli eventi spostando il peso sulla simulazione o sul versante arcade, c'è eccessiva bipolarità nel modo in cui alcune gare si rivelano particolarmente impegnative rispetto ad altre fin troppo facili da portare a casa. Detto ciò, è innegabile come DiRT 4 sia un prodotto valido, in alcuni momenti dannatamente divertente e "addictive". Quello che abbiamo di fronte oggi è un videogioco che punta alla longevità non tanto nel progresso della carriera, quanto nel migliorarsi continuamente e nel modo in cui ci invoglia a confrontarci col resto della community. A fronte di categorie poco riuscite come Land Rush o, in parte, Rallycross, è l'esperienza tipicamente rallistica degli eventi "puri" a esaltare le capacità di Codemasters come dev di giochi di corse, il che lascia ben sperare in un futuro roseo della serie.

