

Ghost Games riprende in mano la serie Need for Speed dopo Rivals, il capitolo pubblicato nel 2013 rivelatosi un buon gioco pur senza riuscire a convincere più di tanto né la critica né il pubblico. Dopo quella prova era ormai chiaro che il franchise automobilistico di Electronic Arts avesse espresso tutto o quasi quello che aveva da proporre: urgeva quindi premere sul tasto reset prima di tornare a spingere sull'acceleratore e iniettare un po' di protossido di azoto nel motore. **È così che nasce Need for Speed, un capitolo senza alcuna apposizione**, che sa di reboot ma che non evita di strizzare l'occhio a uno degli episodi più amati della serie: Underground.

## ICONE IN LIVE ACTION

Oltre che sull'aspetto agonistico delle corse su strada, il prodotto confezionato da Ghost Games pone una certa enfasi sulla narrazione, raccontando cinque storie distinte con la collaborazione di altrettanti attori in carne e ossa e veri e propri guru dell'universo motoristico, alternando un gameplay frizzante a cutscene in live action. Una trama molto presente che non evita di intrecciare le linee narrative, delineando di conseguenza varie sfide nelle cinque categorie di attività, una per ogni personalità del mondo dei motori: speed, crew, tuning, style e outlaw.




**Nonostante un prologo con il freno a mano tirato, l'atmosfera che viene a crearsi è piacevole, seppur non adatta a tutti i palati**, soprattutto non a chi mal digerisce slang da eterni adolescenti e personaggi che sanno esprimersi solo con slogan, nomignoli e gesti un po' tamarri. Se invece si riesce a tollerare o perfino a trovare gradevole tutto questo, ci si ritrova in una città di chiara ispirazione californiana, Ventura Bay, in cui affrontare le sfide proposte dalle cinque icone, raggiungendo obiettivi che non sempre richiedono di completare una gara o un evento guardando gli avversari dagli specchietti retrovisori.

## ELABORAZIONI ARTISTICHE

Ispirandosi a Underground non poteva di certo mancare l'aspetto principe di questo capitolo della serie: il tuning. Il nuovo Need for Speed può contare su un editor veramente ben fatto e completo, seppur con qualche sbavatura. **Ogni auto può essere personalizzata sfruttando tutta una serie di kit di sviluppo**, ognuno adatto a uno stile di guida che va a modellarsi sulle prestazioni ricercate dal giocatore; è possibile anche modificare l'assetto del veicolo, applicando le dovute rifiniture laddove necessario per ottenere il

comportamento su strada desiderato.

OGNI AUTO PUÒ ESSERE  
PERSONALIZZATA  
SFRUTTANDO TUTTA UNA  
SERIE DI KIT DI SVILUPPO



Tutto questo permette di non dover cambiare auto continuamente: basterà applicare le dovute modifiche ed elaborare a dovere la vettura per essere sempre pronti a ogni tipo di evento. Non mancano nemmeno le personalizzazioni estetiche, grazie alle quali è possibile applicare livree di ogni sorta sulla carrozzeria delle auto, garantendo una buona libertà artistica ai piloti virtuali. **Fa storcere il naso, invece, il versante dell'elaborazione della scocca:** qui le possibilità di effettuare modifiche sono spesso molto limitate, probabilmente a causa dei paletti imposti dai produttori dei bolidi a quattro ruote. In ogni caso, il roster di vetture convince: grazie alla partnership con Speedhunters, Need for Speed propone un ampio ventaglio di auto di ogni tipologia ed epoca storica, riuscendo in questo modo ad accontentare un po' tutti i palati.



## ALLDRIVE IN VENTURA BAY

Il modello di guida proposto da Need For Speed è, come da tradizione, decisamente arcade, e tuttavia riesce a proporre molteplici variazioni grazie alle già citate modifiche che è possibile apportare all'assetto delle vetture. Inoltre, nonostante all'inizio ci si ritrova dinanzi a gare piuttosto semplici, proseguendo nelle diverse storie le competizioni diventano molto più adrenaliniche ed esaltanti, seppur difficilmente ci si ritrova in seria difficoltà. **Chi cerca un livello di sfida maggiore, però, può sempre contare sul comparto multiplayer, qui intrecciato al single player per creare un ambiente di gioco unico e fluido.**

Grazie al rinnovato sistema AllDrive è possibile organizzare corse con altri giocatori in carne e ossa, o semplicemente scorrizzare in compagnia sull'asfalto di Ventura Bay.

Purtroppo questo significa che bisogna essere costantemente connessi all'impianto online per poter giocare, rinunciando a replay e modalità fotografiche: un peccato, vista l'ottima realizzazione tecnica sia dei modelli delle vetture che delle strade della cittadina fittizia. In ogni caso, Need for Speed è l'ideale per riunire un gruppetto di amici e affrontare sessioni

multiplayer in compagnia. In alternativa c'è sempre un'ottima campagna, che sicuramente non verrà ricordata per un livello di difficoltà elevato, ma che sa regalare ore di divertimento grazie a una struttura di gioco effervescente, accessibile e, al tempo stesso, profonda.

Il nuovo Need for Speed di Ghost Games riesce a raccogliere l'eredità di Underground, proponendo un gioco piacevole con un modello di guida sì arcade, ma non per questo poco profondo, anche grazie all'implementazione di un ottimo sistema di tuning. Certo, lo stile un po' troppo forzatamente "giovane" fa storcere il naso, ma al di là di tutto ci si ritrova tra le mani un titolo intrigante e divertente da giocare.

