

SUPERBIKE 2000

Due piccoli occhi che ti guardano, non sono umani, molto affusolati e con taglio orientale: sono il simbolo identificatore del 4 volte campione del mondo Superbike Carl Fogarty.

A cavallo della regina DUCATI 996, Carl è l'indiscusso re del campionato, controlla i suoi 163 cavalli, generati dai quattro cilindri a V in cui si agitano 4 valvole.

Una leggenda per tutti gli amanti delle due ruote, l'idea affascinante che quest'uomo riesca a fare evoluzioni incredibili con una moto da strada "normale", piegare fino quasi ad accostare le orecchie a terra, per sentirsi avvicinare gli avversari, come un apache in attesa dei cowboy.

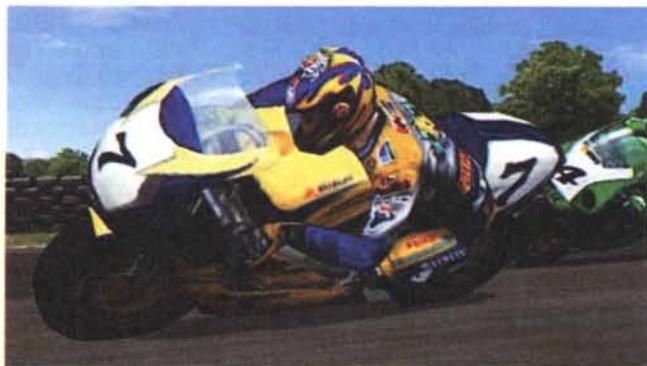
Quanti appassionati hanno sognato di poter provare le stesse emozioni, cavalcando la stessa moto, vestendo lo stesso casco, la stessa tuta? E se addirittura potessimo avere la stessa faccia?

Tenuto conto che la Ducati 996 ha un costo non indifferente, e che per fare le stesse cose probabilmente vi servirebbero anni di allineamento e svariate moto da distruggere, l'investimento di acquistare un videogioco ci sembra eccezionale, ma vediamo se può soddisfare a pieno la nostra fame di emozioni.



frenetico, immersivo, con musica e rumori di fondo, ci si appresta a giocare subito "carichi a 1000", il video full-motion ci porta sul posto in tempo zero.

Subito dopo ci troviamo di fronte alle opzioni, dobbiamo scegliere la moto ed il pilota, entrambe ci offrono



In sella

Superbike 2000 è il titolo EA sports di motociclismo, e forse lo standard da superare per chiunque altro si accinga a farne uno.

Nonostante il marchio Electronic Arts, il prodotto è sviluppato, udite udite, dalla Milestone, una software house milanese, che si è già fatta conoscere con l'episodio precedente del medesimo titolo e che divenne famosa con gli Screamer, simulazioni automobilistiche molto accurate e veloci.

Lanciato il gioco, il logo EA Sports è proprio l'inizio delle emozioni, devo dire che una grande dote della casa americana è la realizzazione del video iniziale,



l'intero panorama del campionato SBK, anche se è quello del 99, infatti la Honda è ancora la mitica RC45, quest'anno sostituita dalla VTR-SP1.

Se la voglia di giocare non ci dà tempo da perdere, possiamo scegliere gara rapida, e in pochi secondi siamo in sella

a Monza, il semaforo decreta la partenza e via senza paura; ma la febbre sale ed allora lo step successivo sarà quello del campionato, dei settaggi della moto e delle nottate a cercare il raggio di curvatura migliore per affrontare una variante.

La grafica è stupefacente (gli screenshot non rendono giustizia al prodotto, in quanto sono

SUPERBIKE 2000

Distribuito da CTO spa
Prezzo al pubblico 109.900
Requisiti minimi Pentium 266 32 Mb
RAM scheda video 2Mb 400 Mb spazio
hard disk

SU INTERNET:

<http://www.easportssuperbike.com/>
<http://www.superbike.it/>



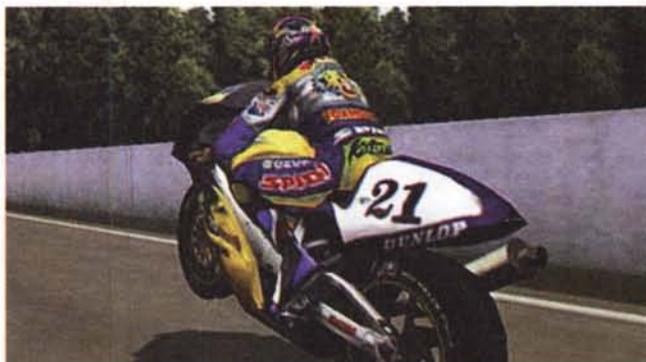
stati effettuati con un Pentium 2 266 e scheda grafica 4 Mb), i fondali sono fedelissimi e il dettaglio delle moto è pazzesco, ogni singolo sponsor sulla tuta e sulla carenatura, le saldature del telaio fino al pneumatico che si sporca sull'erba o al riflesso del sole sulla visiera del casco.

Nonostante l'episodio precedente fosse già di altissimo livello, l'engine di SBK 2000 è stato riprogrammato quasi completamente, è stato fatto un estenuante lavoro di raccolta dati con un'infinità di fotografie.

Alla Milestone si sono anche preoccupati di personalizzare i piloti, caratterizzandoli con le loro doti peculiari, staccata in curva, accelerazione sul rettilineo e così via, c'è chi osa più e chi meno, i più attenti scorgeranno addirittura oltre la visiera un volto dai tratti noti.

I movimenti dei piloti sono molto fedeli grazie ad un puntuale motion-capture, si alzano in prossimità della curva e stringono il petto al serbatoio nel pieno di quest'ultima, ma si esibiscono anche in spettacolari voli quando vengono disarcionati.

Nell'episodio precedente i livelli di gioco erano soltanto due: arcade o simulazione, oggi sono diventati 4, con la



possibilità di agire anche sul livello di realismo della simulazione, si può passare da un tour senza marce, senza danni, senza cambio pneumatici, semplice come al Luna Park ad una gara in cui se sbagliamo la prima curva siamo fuori e all'ospedale (virtuale ovviamente!).

Ma per chi la moto l'ha vissuta il pensiero che molto probabilmente lo accompagna nella lettura è il seguente: Come faccio a sentire se perdo aderenza, se i freni rispondono sempre peggio?

Guidare una moto è sensazionale non come un'auto, si provano per l'appunto sensazioni a livello corporeo, bacino in movimento, dita sulla leva dei freni, ecc.

Ed allora che si fa?

Alla Milestone hanno pensato di inserire un sistema opzionale di feedback, in cui segnali visivi suggeriscono al pilota indicazioni sul grip o su comportamento anomalo della moto; in bas-

so a destra viene costantemente visualizzata una miniatura della moto con degli indicatori sulla condizione delle ruote e del motore. Molto migliorata rispetto al passato è sicuramente l'intelligenza artificiale degli avversari, che corrono non come se fossero soli in pista.

E se dopo un po' ci sentiamo soli?

Assente nella precedente edizione, in SBK 2000 c'è la possibilità di giocare in due con lo split screen, senza grosse perdite a livello di velocità e grafica. Per gli appassionati ritengo doveroso segnalare l'accuratezza delle schede biografiche dei piloti e delle caratteristiche del tracciato, di quest'ultimo è molto interessante da seguire il filmato preview, in cui vengono evidenziati i passaggi fondamentali e le curve chiave.

Il titolo è completissimo in ogni suo aspetto, abbondante ed esaustivo nei dati, fedele

nella simulazione, bellissimo graficamente, si adatta anche a macchine meno potenti. Essere in sella ad una moto è tutt'altra cosa, ma questo è il massimo che si può raggiungere per fare finta, se proprio volete esagerare piazzatevi un ventilatore davanti alla faccia!