

Kunos Simulazioni e il Libero Arbitrio

Quando si parla di videogiochi in Italia, molto spesso capita di cascare nella banalità e soprattutto nella disinformazione. Figuratevi quando si parla di produrre dei software sul nostro stesso territorio. Fortunatamente, negli ultimi anni, la scena videoludica italiana sta crescendo, trainata sicuramente da **Milestone**, ma che vede in crescita alcune software house concorrenti in grado di dire la propria nel mercato globale. Una di queste è proprio **Kunos Simulazioni**, alle luci delle ribalta grazie al progetto **Assetto Corsa**, in grado in poco tempo di entrare nell'élite dei giochi di guida, se non di più.

Sta arrivando **Assetto Corsa Competizione**, secondo titolo ufficiale della casa di **Stefano Casillo & Co.**, contornato dalle voci di **Assetto Corsa 2**. Eppure, nonostante l'eccellenza, non tutto è andato nel verso giusto.

La Scalata



Di Kunos Simulazioni si narrano storie come se appartenessero a leggende antiche, miti appartenuti a epoche mai viste e che forse possiedono un briciolo di verità. Quel che Kunos ha fatto con **Assetto Corsa** è qualcosa di strabiliante effettivamente: nonostante la campagna marketing sia stata ridotta all'osso, è bastata la qualità intrinseca del titolo e il passaparola tra gli utenti a dare ad **Assetto Corsa** quella spinta verso l'Olimpo dei giochi di guida. Passando da **netKar** (l'inizio di tutto) a **Ferrari Virtual Academy**, **Assetto Corsa** rappresenta la summa di tutto il lavoro svolto sino a quel momento. Il successo è dovuto principalmente al motore proprietario della software house, in grado di replicare fedelmente (per quanto possibile) il comportamento dinamico della vettura che, unito

alla realizzazione dei circuiti tramite **Laser-Scan**, ha reso il titolo il più preciso gioco guida sul mercato. Tralasciando un'interfaccia che più scarna non si può, *Assetto Corsa* è puro "car-porn" e un amante di motori NON può non viverlo. Esatto, viverlo. Il lavoro di Kunos è l'unico gioco di guida a regalare sensazioni maschie in grado di far aumentare il testosterone di ogni uomo. È grazie a questo che *Assetto Corsa* ha avuto successo, perché è stato in grado di sostituire YouPorn nelle giornate solitarie di ogni persona armata di volante e pedaliera. Ma a parte gli scherzi, un titolo di questo calibro è una vera pietra miliare del genere, tanto che persino **Porsche** ha deciso di utilizzare il titolo per permettere ai propri clienti di saggiare le potenzialità delle vetture ben prima della prova su strada e anche la **FIA** (Federation Internationale de l'Automobile) ha strizzato l'occhio verso Casillo. Il **Porsche Pack** (insieme alle [altre espansioni](#)) e **Assetto Corsa Competizione** ne sono la dimostrazione. Ma senza errori non si cresce, che Kunos ha deciso a un certo punto di mettere in pratica questa massima.

Setup Azzardato



Tutto bene insomma, sino a quando non si decise di approdare su console. Portare *Assetto Corsa* su **PlayStation 4** e **Xbox One** era una scelta azzardata sin dai primi rumor: un "simulatore" di guida per un pubblico che usa quasi esclusivamente un pad sembrava un controsenso ma purtroppo, i problemi erano altri. *Assetto Corsa* su PC ha vissuto di continui aggiornamenti e DLC a pagamento, ovviamente leciti visto l'alta qualità dei modelli strutturali e dinamici delle auto. Ma a un certo punto, lo sviluppo fu interrotto, proprio in concomitanza con l'arrivo su console del titolo. Del resto quando un team è composto da una manciata di persone è difficile dedicarsi a due progetti contemporaneamente. Fu così che *Assetto Corsa* PC venne abbandonato, nonostante gli ampi margini di miglioramento, a fronte della conquista del mercato console, che vedevano in [Gran Turismo](#), [Forza Motorsport](#) e l'outsiders [Project CARS](#), darsi battaglia per il "trono" - ma con

una sceneggiatura migliore...-. **Assetto Corsa in versione console** era soprattutto un modo per sondare il terreno: c'era spazio per un titolo di guida "hardcore" nel mercato dei semi-simulatori? La risposta è stata "ni". Se è vero che una certa fetta di pubblico, abituata già a titoli di guida, possedendo inoltre volante e pedaliera, ha apprezzato il lavoro fatto da Kunos, dall'altra non c'è stata una vera conquista di nuovi utenti. Nonostante dotato di nuova e più accattivante interfaccia, la versione console possedeva un **modello di guida più permissivo**, cercando di adattarsi all'uso di un pad ma soprattutto a un pubblico per la maggior parte poco avvezzo con la minuziosità di particolari in un titolo con mire simulate. Il problema, è che questo "abbassamento" di difficoltà finì di scontentare anche i pro-gamer e chi *Assetto Corsa* l'aveva amato su PC. Inoltre, a un certo punto, anche in questo caso lo sviluppo cessò. Probabilmente per via degli iniziali lavori per **Assetto Corsa Competizione**, la versione console finì in un limbo e ben presto dimenticato, a favore di un *Forza Motorsport* costantemente aggiornato, un *Gran Turismo* verso la risalita e un *Project CARS* che comincia a ritagliarsi una buona fetta di estimatori.

Possiamo sicuramente trarre degli insegnamenti molto banali da questa faccenda, ma andiamo oltre. *Assetto Corsa* è un titolo di una certa potenza mediatica tra gli estimatori del genere, ma anche per case costruttrici e organizzatori di eventi automobilistici. È qui che entra in scena la **Blancpain GT Series** e l'inizio di un nuovo capitolo per Kunos.

Un titolo così di nicchia avrà successo? Solo il tempo potrà dircelo, sperando che lo sviluppo non sarà interrotto dalle idee per **Assetto Corsa 2** che, tranquilli, arriverà.