

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.

[Annunciato Assetto Corsa Competizione](#)

Assetto Corsa è ormai un titolo con un'immensa *fanbase*, capace di apprezzarne le qualità da simulatore di guida e per certi aspetti "idolatrato" dai veri puristi dei *racing game*. Se è vero che sull'aspetto puramente dinamico e costruzione dei modelli delle vetture **Kunos** è assolutamente esente da critiche, *Assetto Corsa* ha peccato in numerosi elementi essenziali per un *racing game* moderno, come la campagna *single player*, accessibilità al multiplayer ed elementi di contorno un po' raffazzonati, che lasciavano trasparire alcune limitazioni del team di sviluppo, enfatizzate anche dal debutto su console. Ma ciò nonostante, il potenziale di *Assetto Corsa* era palese e probabilmente l'unico titolo in grado di fregiarsi della dicitura "**The real driving simulator**".

Mentre molti attendevano l'annuncio di **Assetto Corsa 2**, Kunos ha deciso di sorprendere tutti, portandoci in pista ancora una volta con **Assetto Corsa Competizione**, la naturale evoluzione del progetto di Massarutto e Co., fragiandosi della **licenza ufficiale del Campionato FIA Blancpain GT Series** (l'ex FIA GT3). Questa partnership consentirà al titolo di replicare l'intero campionato, le sue 18 vetture e i tracciati, sempre riprodotti alla perfezione con la tecnologia laser scan.

Tutto ruota attorno all'utilizzo dell'**Unreal Engine 4**, che ha permesso l'implementazione di numerose feature come il **meteo dinamico** e **ciclo giorno/notte**: gravi mancanze di *Assetto Corsa*, sono elementi ormai imprescindibili per un *racing game*. Fortunatamente, l'utilizzo del nuovo motore grafico, garantirà la riproduzione degli effetti meteo, dal caldo torrido alla tanto agoniata pioggia. Le variazioni di temperatura e le condizioni dell'asfalto influenzeranno in modo sostanziale l'andamento dinamico della vettura, regalando sensazioni del tutto nuove per un gioco di guida. Certo, bisognerà verificarne gli effetti sul campo, ma Kunos ha saputo abituarci bene nella restituzione dei feedback dalla pista. Sarà possibile dunque effettuare **gare di durata** come la celebre **24 Ore di Spa**, assistendo a cambiamenti di luce, temperatura e meteorologici in tempo reale, restituendo un evento credibile.

L'utilizzo del nuovo *engine* permetterà anche un *boost* sulla componente tecnica, sia puramente

grafica che audio con inoltre, l'utilizzo della **motion capture** per rilevare e riprodurre i perfetti movimenti di piloti, meccanici e staff di un team di corse.

Assetto Corsa Competizione saprà portare probabilmente i *racing game* su un nuovo livello ma bisognerà testare attentamente queste novità. Meteo dinamico, il risicato numero di vetture e le modalità di gioco saranno punti fondamentali da sviscerare non appena il titolo sarà disponibile. Non dovremo nemmeno aspettare tanto: *Assetto Corsa Competizione* sarà disponibile in **early access** a partire da questa estate, su **Steam**.

[Top 7: al volante dei migliori racing game](#)

Ci troviamo in un bel periodo: **Project CARS**, **Forza Motorsport** e **Gran Turismo** ci regalano l'imbarazzo della scelta, e mai come ora tutti i titoli motoristici hanno raggiunto questo livello qualitativo. Ma è davvero così? Quali sono davvero i migliori racing game? Scopriamolo insieme.

7. Assetto Corsa (2014)

Nonostante sia appena entrato tra i grandi del settore, il simulatore italiano ha già la sua grande dose di appassionati, e si può ben capire il perché: **Kunos** ha lavorato strenuamente alla raccolta dei dati reali di ogni vettura e questo, unito alla scansione precisa dei circuiti, rendono *Assetto Corsa* il simulatore di guida più preciso sul mercato. Ha molto carisma e questo ha spinto alcune case come **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**, a proporre la prova dei suoi modelli reali attraverso questo titolo.



6. Project Gotham 4 (2007)

Oltre ai *Forza Motorsport*, Microsoft poteva vantarsi anche della serie *Project Gotham Racing* che con il quarto capitolo ha raggiunto la piena maturità. Oltre a essere tecnicamente eccelso, **l'ingresso delle moto** ha segnato profondamente il titolo, portando una varietà difficilmente riscontrabile nella concorrenza. **Meteo dinamico, 130 vetture** perfettamente riprodotte e **diverse innovazioni per il multiplayer** hanno portato *Project Gotham* a essere uno dei migliori esponenti dell'epoca.



5. Need for Speed: underground 2 (2004)

Se c'è un videogioco che i fan richiedono a gran voce a **Electronic Arts** è un remake di ***Underground 2***, probabilmente uno dei migliori titoli arcade usciti finora. Il titolo era contraddistinto da un'incredibile varietà e libertà essendo a conti fatti un **open world** con la possibilità di poter modificare le proprie auto in ogni singolo dettaglio. È un titolo che ha influenzato molto il panorama automobilistico nel settore tuning, contribuendo a espandere quanto si era visto col primo ***Fast and Furious***.



4. Colin McRea Rally (1998)

Colin McRea Rally ha certamente segnato un'epoca, facendo saggiare a tutti i videogiocatori degli anni novanta lo spirito dei rally, derapate in mezzo al fango e salti spettacolari. Tutto questo **dall'interno dell'abitacolo**, una vera gioia per gli occhi e che spingevano questo titolo ai vertici della qualità tecnica. Anche la supervisione del compianto **Colin McRea** è stata fondamentale, portandolo il più vicino possibile alla controparte reale. Si doveva faticare tanto per portare l'auto al limite, redendo questo titolo più vicino al simulativo che all'arcade, e, per l'epoca, era una novità.



3. TOCA Race Driver (2002)

Prima di *Grid*, Codemasters ci diletta con la serie *TOCA*, una delle migliori serie automobilistiche mai create. Il *Race Driver*, targato 2012, ha avuto il merito di rendere la carriera qualcosa di nuovo, **inserendo una vera e propria trama**, dove impersoneremo **Ryan McKane** che, dopo un grave trauma, cercherà di scalare le vette del motorsport. Tutto era stato costruito con minuzia, diventando un prodotto dalla qualità invidiabile e mettendo delle basi importanti per i successivi racing games.



2. Forza Motorsport 7 (2017)

L'ultima fatica di **Turn10** approda su una nuova generazione di console con risultati strabilianti. Tecnicamente il titolo non ha nulla da eccepire, mostrando i muscoli in tutte le condizioni climatiche. La ricerca del dettaglio è maniacale, creando vetture che sfiorano il fotorealismo. Grande varietà, e soprattutto una modalità multiplayer tra le migliori presenti, rendono **Forza 7** la summa di tutto il meglio che i racing game **Xbox** abbiano prodotto.



1. Gran Turismo 2 (1999)

Se *Gran Turismo* ha lanciato i racing games moderni, è con il secondo capitolo che ha posto le basi per tutti i titoli di guida che conosciamo oggi.

650 Vetture e così tante piste, non si erano mai viste prima, con così tante cose da fare che i giochi moderni impallidiscono. Era la **killer application** per eccellenza, con la sua suddivisione in **due CD** di cui uno interamente dedicato a eventi singoli e *split-screen* e l'altro dedicato interamente alla **modalità Gran Turismo**. È la pietra di paragone della nostra infanzia e il principio di tutto.



[Annunciato il Ferrari 70th Anniversary Pack per Assetto Corsa](#)

Il **19 Settembre** sarà il giorno del nuovo DLC per **Assetto Corsa** in occasione dei **70 anni** celebrati dalla **Ferrari**. In questo contenuto aggiuntivo - di cui ancora non si conosce il prezzo - saranno presenti sei tra i modelli più popolari del cavallino rampante, più uno deciso dalla community. Il primo modello ufficiale ad esser stato presentato è la **Ferrari 250 GTO**, la massima espressione della tecnologia Ferrari degli anni sessanta e vettura più costosa al mondo, essendo stata battuta all'asta per ben **38 Milioni di Dollari**. Le altre vetture (ma in attesa di conferma) dovrebbero essere: la **Ferrari 330 P/4**, **288 GTO**, **312/67**, **F2004** e la recente **812 SuperFast**, oltre alla contemporanea vettura di Formula 1, la **SF70H**, votata dalla community.

Oltre a questo DLC sarà presente il consueto aggiornamento, più una vettura gratuita che, secondo indiscrezioni, sarà l'**Alfa Romeo 33 Stradale**.

[Assetto Corsa: Ready to Race \(DLC\) - Soldi Spesi Bene, Molto Bene](#)

Sono ormai diversi i DLC e gli aggiornamenti rilasciati finora per **Assetto Corsa**. Il simulatore di guida italiano, apprezzato da critica e pubblico, è stato in costante evoluzione soprattutto grazie al

parere dei fan, diventando un titolo finalmente maturo (almeno nella parte guidata).

Ready to Race è solo l'ultimo dei tanti contenuti aggiuntivi e, proprio come i *Porsche Pack*, contiene solo nuove **auto**, spaziando dalle **track-car** ai mostri protagonisti del **WEC** e di **Le Mans**. Varranno la cifra richiesta?

Dalla strada alla pista

Partendo dalle stradali, la prima vettura a essere ammirata è la **Toyota Celica ST185**, divenuta famosa per aver vinto ben cinque campionati del mondo rally tra il 1992 e il 1994, tra mondiale piloti e costruttori. Dalla sua apparizione, il nome Celica è stato sempre un marchio distintivo per Toyota, vantando tecnologie all'avanguardia come un avanzato sistema a **quattro ruote sterzanti** ed essendo la prima al mondo ad avere una **trazione integrale a due varianti**. La vettura è estremamente reattiva ai cambi di direzione e vigorosa nell'accelerazione, e il modello è perfettamente ricreato, regalando la sensazione di stare al volante di una vettura che ha fatto la storia dei rally. È molto facile ritrovarsi in sottosterzo, per cui bisogna dosare bene il gas in entrata in curva, cosa che la rende di difficile approccio per i neofiti.

Se la Celica può ancora essere considerata una vettura mansueta, la **McLaren 570S** è invece una vera belva: 570 CV, 1300 Kg di peso, 0-100 in 3,2 secondi. Il nuovo corso McLaren comincia da lei, a cominciare dal nuovo design e dalle nuove doti telaistiche che la differenziano molto dalla sua antesignana, ovvero la **McLaren MP4-12C**.

Rispetto a quest'ultima, infatti, la 570S è molto più reattiva, più brutale in accelerazione e in frenata; si avverte subito anche la sua leggerezza nei rapidi trasferimenti di carico, il che rende questa vettura una degna rivale della Ferrari 488 GT-B.

La **McLaren P1 GTR** invece è la vera punta di diamante della casa britannica: è una versione elaborata della P1 ma da usare esclusivamente in pista in quanto non rispetta nessun regolamento del codice della strada, e soprattutto nessun regolamento sportivo. La potenza incrementata a 1000 CV e un peso ridotto di 50 Kg rispetto alla versione standard, rendono questa vettura spaventosa, basta davvero un piccolo tocco d'acceleratore per ritrovarsi molto più lontano dal punto da cui si era partiti. È probabilmente la vettura più difficile da portare al limite del DLC in quanto è ben di più di una semplice hypercar e, paradossalmente, anche di una vettura da gara; anche usare il **sistema DRS** può diventare pericoloso, e basta una minima oscillazione di troppo per finire fuoristrada, specie quando ci mette del suo l'**algoritmo del vento** - di cui parlerò in seguito - introdotto nel DLC.

La vettura è comunque splendida, con ogni dettaglio perfettamente ben reso a cominciare dagli **interni**, ricchi di fibra di carbonio, tasti e schermi LCD. Peccato solo per le texture delle livree, a bassa risoluzione e in verità un po' bruttine a vedersi, ma questa è purtroppo ormai una consuetudine per le vetture **Kunos**.

Dopo questa super dose di adrenalina torniamo alla normalità (si fa per dire) con la **Lotus 3-eleven**, vettura intrisa dello spirito di **Colin Chapman**, fondatore di Lotus, che ha sempre lavorato per avere le auto migliori al mondo, macchine dal basso peso ma dalla grande potenza. È la vettura più divertente di questo add-on e sembra di trovarsi alla guida di uno sciame d'api: l'auto non sta mai ferma ed entra in curva con la sola forza del pensiero. Anche qui il modello è ben ricreato ma un po' sporcato da **aliasing** intorno alle prese d'aria e sullo spoiler posteriore mentre gli interni sono perfetti. Provate a usare questa vettura al **Nordschleife**: non ve ne pentirete.



Solo in pista

Sono tante le **Audi** presenti in questo DLC, cominciando dalle **TT**, presenti in due versioni: **VLN** e **Cup**. La prima è nata su richiesta dei clienti che volevano avere l'opportunità di guidare in gara una vettura dei Quattro Anelli. Il risultato è appunto la **TT RS VLN**: sostanziali modifiche aerodinamiche, motore potenziato e tante altre modifiche hanno trasformato una tranquilla coupé in una vettura da corsa vera e propria. Sorprendentemente è molto divertente, soprattutto se si gareggia con vetture della stessa categoria. Il suono del motore è qualcosa di oscenamente bello, vigoroso, potente e, se avete delle ottime cuffie, difficilmente vi staccherete da questa vettura.

Come approccio è abbastanza permissiva, non si scompone facilmente e questo spiega il perché sia così adatta ai classici piloti della domenica.

La **TT Cup**, invece, si basa sull'ultima versione della coupé tedesca: anche qui la vettura ha subito un drastico miglioramento grazie all'utilizzo smodato di fibra di carbonio e al re-design della carrozzeria. Le differenze con la versione VLN sono evidenti, a cominciare dalla maggiore potenza e dal sempre presente sibilo del turbo e del classico suono della valvola **Wastegate**. Nonostante la maggiore esuberanza del motore sembra comunque abbastanza pigra, forse dovuto ad un rapporto peso/potenza mal ottimizzato.

Ben di tutt'altra pasta è la **R8 LMS**, che rispetta le nuove norme del GT3, il campionato turismo riservato alle supercar. La R8 è una delle vetture migliori del campionato e forse la migliore GT3 presente su Assetto Corsa. Il modello è eccezionale: ogni piccolo elemento aerodinamico è perfettamente riprodotto così come dettagli dei fari e soprattutto degli interni. Il V10 di derivazione **Lamborghini** si fa sentire parecchio e le sue doti dinamiche rendono la R8 almeno una spanna superiore alle concorrenti.

Poi, è un sogno è trovarsi al volante della **Maserati MC12**. Costruita appositamente per partecipare all'ormai defunto campionato **FIA GT**, la MC12 presenta, nei suoi 5 metri e 14 centimetri, tutta la

purezza e la maestosità di un marchio che ha fatto la storia delle corse. Dotata di motore ereditato dal V12 della **Ferrari Enzo**, che consta di 630 CV e cambio costruito da Maserati stessa, è una vettura indubbiamente vincente, e questo DNA è ben impresso anche all'interno dell'abitacolo che non sembra per nulla quello di una vettura da corsa: alcantara ovunque e ogni dettaglio è costruito con classe, niente di abbozzato, nemmeno le saldature. Anche all'esterno la MC12 appare diversa da tutte le altre per via di una maggiore eleganza nelle linee, che ricordano vetture d'altri tempi, al cui si aggiunge il suono del motore accompagnato da piccoli cigolii che come in un'orchestra ci accompagnano durante il nostro giro in pista. L'importante non è il tempo sul giro, ma come lo si vive.



La classe Regina

Ultime, ma non per importanza, le vetture **LMP1** protagoniste degli ultimi anni assieme alla **Porsche 919** rilasciata con i *Porsche Pack*.

Con i cambiamenti regolamentari del 2014, l'Audi aggiorna la sua **R18 e-Tron Quattro**, aumentando cilindrata, migliorando aerodinamica e telaio e scegliendo un solo motore elettrico, invece dei due usati dalla concorrenza. Proprio questa vettura segnerà l'ultima vittoria per Audi Sport alla **24 Ore di Le Mans**. Purtroppo *in-game* c'è da segnalare una mal gestione dei giri motore nel caso in cui, superati i 5.500 giri/minuto, la *power-unit* (unione di motore termico e motore elettrico) comincia a danneggiarsi al punto che difficilmente si riesce a terminare un giro senza ritirarsi. Ci aspettiamo un fix nei prossimi giorni, dato che al momento è molto difficile godersi questa vettura. A parte questo, risalta subito all'occhio la differenza tra questa e le concorrenti: il suo motore diesel ha talmente tanta coppia che potrebbe stracciare le texture dell'asfalto, ma farete fatica a sentirlo dato che sarete riempiti dai vari sibili del motore elettrico e dal **sistema K.E.R.S.**, adibito al recupero dell'energia cinetica per ricaricare le batterie. Il modello dell'Audi R18 è uno dei

più difficili da realizzare: non ci sono superfici piane e tutta la carrozzeria è un groviglio di canali e appendici atte a generare la **deportanza**, necessaria a tenere incollata a terra questa vettura. Inutile dire che anche l'abitacolo è sublime, con il risaltare dei numerosi sistemi elettronici presenti al suo interno.

Anche **Toyota** ha modificato la sua **TS040**, con risultati abbastanza deludenti, ma almeno, a differenza dell'Audi, non ha problemi a essere strapazzata in pista: il suo motore a benzina rende, infatti, questa vettura completamente diversa dalla pari livello tedesca, presentandosi più nervosa e tendente al sovrasterzo. Ci si ritroverà spesso al bloccaggio delle ruote anteriori facendo della TS040 la vettura più difficile da portare al limite assieme alla P1 GTR. Le LMP1, quindi anche la Porsche 919, sono vetture estremamente sensibili ai cambiamenti di temperatura, turbolenze aerodinamiche e come vedremo tra poco, alla forza e alla direzione del vento.

L'aggiornamento 1.14

Come sempre arriva anche un corposo aggiornamento (gratuito) per *Assetto Corsa*: la versione **1.14** porta, infatti, oltre ai soliti fix per le vetture e aggiornamenti di dati statistici, alcune novità interessanti in termini di **intelligenza artificiale**, la quale affronterà in maniera diversa le traiettorie in pista e modificherà l'incidenza degli spoiler in maniera indipendente, da vettura a vettura. Questo è un grande passo avanti e porta le gare in singolo a un maggiore livello di realismo e imprevedibilità. Grazie a questo update si vedranno, infatti, delle vere e proprie battaglie e soprattutto più errori come fuoripista o bloccaggio delle ruote in frenata: ognuno pensa a sé e ognuno cerca in tutti i modi di sopravanzare l'altro.

Come ripetuto più volte nel corso di questo articolo, è l'**algoritmo del vento** la vera novità, che potrà sembrare una cosa di poco conto, ma che invece può influenzare il comportamento della vettura in pista anche in maniera drastica. Si sente soprattutto nelle vetture LMP1, dove l'enorme vela di collegamento tra abitacolo e spoiler posteriore crea un vero e proprio spostamento della vettura in direzione del vento. Bisogna stare attenti sia in aperto rettilineo che in frenata da questo punto di vista.

Infine, sono stati apportati diversi cambiamenti per la gestione della zavorra nei campionati e nel multiplayer e aggiornamento dei nuovi pneumatici V10 per quasi tutte le vetture.

Commento finale

Il DLC *Ready to Race* porta tra le nostre mani vetture completamente diverse tra loro ma capaci ognuna di regalare qualcosa, un'emozione unica magari conferita dallo sfarfallio della turbina dell'Audi TT VLN o dalla cattiveria pura - quasi "ansiogena" - della McLaren P1 GTR. Tutte le vetture sono sublimi, ottimamente realizzate e, considerando il prezzo di **7,99 €** a cui viene venduto il DLC, anche a buon mercato. Assolutamente consigliato a tutti gli amanti della guida e di *Assetto Corsa*.



[Annunciato un nuovo DLC per Assetto Corsa](#)

Il 18 maggio sarà il momento in cui **Kunos Simulazioni** rilascerà uno dei più corposi DLC per **Assetto Corsa**, denominato **Ready To Race**.

Il DLC comprenderà vetture di diverse classi, a cominciare dalle LMP1 come **Audi R18 e-Tron** e **Toyota TS040 Hybrid** fino ad altre tre Audi: **R8 LMS 2016**, **TT VLN** e **TT Cup**. Si aggiungono alla lista anche una Maserati, la **MC12 GT1**, la **Lotus Eleven**, ben due McLaren, **570S** e **P1 GTR** ed infine la **Toyota Celica ST185**.

Assieme a questo corposo DLC (di cui ancora non è noto il prezzo) arriverà il consueto aggiornamento, l'1.14, che riserverà alcune novità come la simulazione del vento e miglioramenti generali all'intelligenza artificiale.

Il DLC uscirà in esclusiva temporale su **PC** e solo successivamente sarà disponibile per **Xbox One** e **PlayStation 4**.

Di seguito le immagini rilasciate.





ASSETTO CORSA
YOUR RACING SIMULATOR



ASSETTO CORSA
YOUR RACING SIMULATOR





