

# 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 Blackpain 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**.