**Assetto Corsa**

Assetto Corsa er einn helsti kappakstursgervistölvuleikur á markaðnum í dag. Nafnið sjálft er ítalska fyrir ,,kappaksturs uppsetning” eða ,,Racing Setup” en það lýsir leiknum fullkomlega. Leikurinn gefur spilurum kleyft að spila bæði einsamall, með gervigreindar andstæðingum og á netinu á móti öðrum spilurum. Leikurinn nýtir háþróaða DirectX 11 grafíkarvél í að búa til flott raunverulegt umhverfi, kraftmikla ljóstækni, og raunverulega áferð og útlit á yfiborði hluta. Eðlisfræðivél leiksins var hönnuð með raunverulega kappakstursupplifun með eiginleikum sem eiga einnig við í raunveruleikanum og eru hvergi að finna í neinum öðrum kappaksturstölvuleik til dæmis flata bletti dekkjanna, hitabreytingar á dekkjum og skemmdir, mjög háþróað loftstreymiskerfigervi sem er breytilegur eftir bílum, tvinnvélarkerfi. Leikurinn inniheldur einnig útavalda bíla sem eru endurskapaðir í leiknum af ýtarlegri nákvæmni, þökk sé samstarfi með bílaframleiðendum. Leikurinn bíður einnig spilurum upp á að umbreyta leiknum að vild með modum framleiddum af samfélagi og spilurum leiksins.

Assetto Corsa er framleiddur af Kunos Simulazioni R&D office og gefinn út af 505 Games. Leikurinn kom fyrst út sem ,,Steam Early Access“ ferlið 8. nóvember 2013 en formlega gefinn út 19. desember 2014. Mitt 2016 kom leikurinn einnig út á Xbox One og Playstation 4.

**Kunos Simulazioni**

Kunos Simulazioni er ítalskt hugbúnaðarfyrirtæki sem sérhæfir sig í að búa til kappakstursgervi. Höfuðstöðvar fyrirtækisins finnast við ACI Vallelunga brautina hjá Rómarborg, Ítalíu. Fyrirtækið var stofnað árið 2005 með það markmið að framleiða hugbúnað með allskyns notfærslu til dæmis fyrir atvinnu kappaksturslið eða neytendahugbúnað.

Nýjasti titill fyrirtækisins, Assetto Corsa, kom út 19. desember, 2014 fyrir Microsoft og öðlaðist frábærar móttökur.

Fyrirtækið var keypt af móðurfélagi 505 Games, Digital Bros árið 2017.

Febrúar 2018 tilkynnti fyrirtækið nýjan titil, Assetto Corsa Competizione, leikur sem býður upp á opinbera og heimilda Blancpain GT mótaröð. Leikurinn kemur út á Steam Early Access sumarið 2018.

**Spilendur**

Spilendasamfélag í Assetto Corsa hefur eitt sameiginlegt og það er reiðbrennandi áhugi á bílum og kappakstri. Flestir eru með ágæta uppsetningu fyrir sem raunverulegasta kappakstursupplifun. Þeir sem spila Assetto Corsa eru að leita af raunverulegustu kappaksturs upplifuninni. Þetta fólk er á öllum aldri og bæði kynin spila þennan leik. En lang flestir spilendur eru þó á aldrinum 20-40 ára og eru karlmenn. Þessir karlar hafa oft áhuga á kappakstri en vantar fjármagn, tækifæri og tíma til þess að keyra í alvörunni.

**Þróunarferlið**

Kunos Simulazioni nýtti reynslu sína eftir netKar Pro og Ferrari Cirtual Academy í að búa til Assetto Corsa. Fyrirtækið öðlaðist einnig mikla kunnáttu í kappakstri með samstarfi við alvöru kappaksturslið vegna þess að höfuðstöðvar þeitta eru hjá Vallelunga kappakstursbrautinni í Ítalíu. Assetto Corsa inniheldur endurbyggingu brauta allsstaðar í heiminum sem voru endurskapaðar með leiser skönnun. Leikurinn inniheldur einnig nákvæmnar eftirlíkingar bíla frá heimsþekktum bílaframleiðindum, allt frá venjulegum götubílum yfir í kappaksturs frumgerðabíla og sögulega bíla.

Framleiðsla leiksins hófst árið 2010 með akstursskólaverkefni fyrir Automobile Club d‘Italia. 2011 ákvað Kunos að þróa leikinn með Unity leikjarvélinni en vegna hindranna innan vélarinnar (ekkert modding, langir biðtímar) ákvað Kunos að yfirgefa Unity og byggja í staðinn glænýja vél frá grunni.

Leikurinn er forritaður í ýmsum forritunartungumálum. C++ er nýtt í eftirlíngarhluta leiksins og Go fyrir margspilunarþjóninn (multiplayer server). Notendaviðmótið og launcherinn er kóðaður í C# en framanverð viðmótið er gert í HTML til þess að gera notendum kleift að gera breytingar á notendaviðmótinu. Hægt er að nota Python til þess að búa til viðbætur við leikinn. APIin sem eru notuð eru DirectX 11 fyrir grafík, FMOD fyrir hljóð og ODE fyrir áreksturs uppgötvun og líkamseðlisfræði.

Í gegnum árin hefur leikurinn farið í gegnum allskyns viðbætur, gefinn út á Playstation 4 og Xbox One, bætt við stuðning fyrir sýndarveruleika og svo lengi mætti telja. Einnig er samfélag leiksins ótrúlega duglegt að búa til sýnar eigin viðbætur með svokölluðum modum. Assetto Corsa er einn helsti kappakstursgervir sem er á markaðnum í dag og á sennilega mikill tími eftir að líða þangað til einhver annar tekur hans stað.

**Framtíðin**

Framtíð leiksins er nokkuð ljós, spilendur eru ekki að fara neitt og Kunos heldur áfram að styðja leikinn með villufjarlægingum, aukapakka viðbótum og meira. Einnig hjálpar samfélagið við að halda leiknum á lífi með modum og svoleiðis. Multiplayer samfélagið er hinsvegar ekki það besta vegna þess að annar leikur, iRacing, er með töluvert betra multiplayer kerfi heldur en Assetto Corsa. Vonandi á nýji leikur Kunos, Assetto Corsa Competizione, eftir að taka við multiplayer markaðnum í kappakstursgervisheiminum.