

Pirelli e Slightly Mad Studios hanno siglato una partnership tecnica, promozionale e di marketing che prevede il coinvolgimento del produttore di pneumatici nel nuovo gioco Project CARS 2.

Pirelli metterà, infatti, a disposizione il suo know how tecnologico e di motorsport, in particolare quello derivante dalla serie americana Pirelli World Challenge, per arricchire il videogioco Project CARS 2.

La versione del gioco con l'aggiunta del Pirelli World Challenge verrà rilasciata il 22 settembre. Gli utenti potranno così cimentarsi con le vetture GT3, con le loro specifiche livree, tipiche della serie. Gommato ovviamente con pneumatici Pirelli, il Pirelli World Challenge è il campionato GT più importante del Nord America e tocca numerosi circuiti che sono entrati a far parte di Project CARS 2, come Long Beach, Circuito delle Americhe, Road America e, tra tutti, il gioiello della serie, la 8 ore di Laguna Seca.

La partnership tecnica con Pirelli rafforza la precisione con cui viene sviluppato Project CARS 2, vincitore del Best Simulation Game del 2017. L'esperienza, iniziata oltre un secolo fa, di Pirelli nel Motorsport e nello sviluppo di pneumatici altamente tecnologici ha contribuito enormemente a rendere ancora più autentica la sensazione di guida delle oltre 180 vetture del gioco.

Dalla costruzione della carcassa all'inclinazione delle gomme in curva, dal modo in cui i pneumatici si riscaldano fino a quello in cui si usurano, i piloti di Project CARS 2 avranno un assaggio reale del mondo motorsport targato Pirelli.





**Greg Gill, Presidente e Amministratore Delegato del Pirelli World Challenge:**

*“Vedere il più importante campionato GT del Nord America simulato in modo così autentico in un gioco di corse è una grande novità per il Pirelli World Challenge Series e offre ai nostri tifosi una possibilità di toccare con mano letteralmente le loro piste e le loro auto preferite”.*

**Mario Isola, Responsabile Car racing Pirelli:** *“Lavorare a fianco di Slightly Mad Studios è stata un’esperienza molto interessante. Portare inoltre le nostre soluzioni tecniche e sportive in Project CARS 2 è stata una sfida unica. Il nostro obiettivo è stato quello di garantire che i nostri pneumatici “virtuali” fossero identici a quelli reali. E penso ci siamo riusciti”.*

**Stephen Viljoen, Game Director:** *“Il coinvolgimento di Pirelli nello sviluppo di Project CARS 2 ha prodotto risultati immediati. Confrontando i loro dati con i nostri, usando processi molto simili, ci ha permesso di capire man mano che andavamo avanti con lo sviluppo dove i nostri pneumatici “virtuali” Pirelli erano diversi dai pneumatici reali. Adattando i loro dati ai nostri siamo così riusciti a sviluppare modelli incredibilmente precisi relativi a grip, aderenza, usura, calore ed altri parametri legati ai pneumatici, e tutto si è tradotto in una maggiore autenticità di guida per i nostri piloti”.*