



Ford Falcon by Autosprint

In iRacing è possibile personalizzare la livrea delle vetture e inserire i propri sponsor. Ecco la "nostra" Ford Falcon V8 del Superstar australiano con i colori ufficiali Autosprint



Earnhardt Jr re on line

Al centro, Dale Earnhardt Jr mentre si allena con iRacing; il pilota Nascar collabora attivamente allo sviluppo del videogioco ed è un accanito simracer, con oltre 400 gare all'attivo; sotto, eccolo dominare una gara on line sulla sua Impala SS



Yes, that's iRacing

Si paga una quota sul web e si corre davvero. Con licenze di merito e misurandosi senza nickname contro campioni quali Dale Earnhardt jr

di **Lorenzo Facchinetti**

Se vi dicessimo che potreste fare una gara Nascara Daytona, in scia a Dale Earnhardt Jr o Bobby Labonte, ci prendereste per matti? Vabbé, le cose non stanno proprio così perché parliamo di farlo seduti comodamente a casa propria, e non calati realmente in abitacolo. Ma, miracoli della tecnologia, il videogioco di cui vi stiamo parlando consente davvero di misurarsi contro piloti reali del calibro di quelli sopracitati. iRacing Motorsport Simulations, questo il suo nome, è molto vicino alla realtà non tanto per resa grafica e realismo del comportamento delle auto, comunque di enorme spessore, quanto per l'intera filosofia che caratterizza questo simulatore per PC. Innanzitutto i suoi creatori non amano definirlo videogioco. Bensì parlano di un servizio di simulazione di motorsport a pagamento. iRacing non si compra fisicamente in negozio: è un servizio totalmente basato sul web (www.iracing.com) ed è neces-

sario sottoscrivere un abbonamento, i cui costi li spieghiamo in dettaglio a parte. Una volta iscritti si potrà scaricare il software per iniziare la propria carriera di pilota virtuale: un pacchetto di tre vetture e otto tracciati e una bella patente "rookie", mentre tutte le altre auto e piste aggiuntive possono essere scaricate successivamente. A questo punto sta a voi buttarvi in pista, sfidare on line altri piloti (al momento oltre 20mila iscritti in tutto il mondo) e cercare di scalare la vetta per entrare in possesso di nuove licenze e correre nelle categorie superiori, dove troverete piloti con i "controbulloni" tra cui, come promesso in apertura, veri piloti come Dale Earnhardt Jr (il più accanito, ha all'attivo oltre 400 gare!), Bobby Labonte, Justin Wilson, Marcos Ambrose e altri ancora, che con iRacing ci giocano per davvero per divertimento e per allenarsi in vista delle competizioni reali. Fin qui, a parte la presenza dei campioni reali,

Da sinistra verso destra, Ambrose, Conway, Gordon e Wilson: iRacing è usato dai campioni



sembra comunque la trama di un qualsiasi altro videogioco: fare carriera, conquistare nuove patenti, giocare on line contro avversari reali. L'enorme differenza di iRacing rispetto agli altri è un complicato modello matematico che attribuisce un valore a ogni pilota. A proposito, qui è obbligatorio usare il proprio nome e cognome, senza quegli odiosi "nickname" che di fatto mascherano l'identità dei giocatori autorizzandoli a fare ciò che vogliono. Dunque, in primo luogo dentro iRacing ci metti la faccia. Secondo, il valore che ti attribuisce questo modello matematico è fondamentale per poter acquisire licenze superiori (D, C, B, A

e Pro) e dunque poter guidare auto sempre più performanti. In parole povere, ogni sessione di qualifica o gara cui prendete parte viene monitorata da questo sistema che attribuisce dei punti a un parametro che si chiama Safety Rating, ossia una sorta di indice della vostra affidabilità di guida: ad esempio, se metti le ruote sull'erba perdi un punto, se vai in testacoda perdi due punti, se hai un contatto con un'altra vettura ne perdi quattro; se invece guidi pulito, di punti ne guadagni. Oltre a questo, c'è un altro parametro chiamato iRating che sale o scende in base ai risultati ottenuti in ogni gara, e che rappresenta dunque una sorta di termometro

dell'abilità del pilota. Tutto questo sistema [regolato da un codice sportivo di 60 pagine...], di fatto induce i piloti a essere corretti e oculati, pena un drastico calo dei propri valori di Safety Rating e iRating. Pertanto, il bello di iRacing è proprio quello di poter partecipare a gare in cui c'è sana, corretta e professionale competizione, quasi sempre... Per quanto riguarda le gare, bisogna innanzitutto scegliere il genere di competizione che più vi aggrada. iRacing è suddiviso in due sezioni: Road, i tracciati tradizionali, e Oval, gli ovali. E all'interno di queste due categorie esistono svariati campionati suddivisi per gene-

► re di vettura e patente necessaria per guidarle. Una volta scelta la categoria, si può prender parte al campionato, che dura dodici settimane e si svolge su un tracciato diverso ogni settimana. Il sistema di punteggio ai fini della classifica è strutturato in modo tale da mettere tutti sullo stesso piano, senza avvantaggiare chi fa più gare degli altri: paradossalmente, un pilota che fa soltanto una gara a settimana, ma la fa bene, guadagnerà più punti di chi fa dieci gare mediocri.

Questo perché il sistema di punteggio tiene conto dell'abilità dei piloti con cui vi state misurando; perché un conto è vincere una gara davanti ad Alonso ed Hamilton, un altro paio di maniche è vincere la stessa identica gara contro Paperino e Topolino. Nel primo caso, ovviamente, guadagnerete molti più punti rispetto al secondo. Detto questo, che a nostro avviso è l'aspetto di maggior distinzione di iRacing, ecco più nel dettaglio cosa offre questo servizio di simulazione. Primo fra tutti, l'accuratezza delle vetture e delle piste. In entrambi i casi si utilizza la tecnologia del laser scanning tridimensionale, scansioni laser e fotografie ad alta risoluzione per la massima fedeltà possibile. Questo significa che le piste, oltre ad apparire visivamente identiche alla realtà, sono riprodotte esattamente in ogni più piccolo dettaglio, che sia una sconnessione, una buca, una piccola venatura dell'asfalto. Stessa co-

LO SPECIALE SISTEMA DI PUNTEGGIO TIENE CONTO DELL'ABILITÀ DEI PILOTI CONTRO CUI DI VOLTA IN VOLTA CI SI STA MISURANDO



Tecnologia tridimensionale

iRacing vanta le piste più realistiche e accurate mai viste in un videogioco. Questo grazie alla tecnologia dello scanning tridimensionale dei tracciati.



sa per le vetture, copie perfette di quelle vere, ma soprattutto caratterizzate dalla medesima guidabilità grazie all'elaborazione di una lunghissima serie di dati reali per garantire una risposta identica dei pneumatici, delle sospensioni, della trasmissione o dello sterzo della controparte reale.

Per quanto riguarda auto e campionati, iRacing nasce negli Stati Uniti e dunque è piuttosto orientato alle gare di casa. I tracciati sono quasi esclusivamente americani, sia gli ovali che gli stradali, così come le vetture che appartengono quasi tutte a monomarca che si svolgono negli States: Pontiac Solstice, VW Jetta TDI Cup, Ford Mustang Challenge, Skip Barber

F2000, monoposto Star Mazda, prototipi Riley Mk XX, Corvette C6R; oltre ovviamente a tutte le varie Nascar: Impala SS, Silverado, Montecarlo. Di recente, però, iRacing sta stringendo partnership in tutto il mondo per ottenere licenze e proporre auto e piste al di fuori degli USA: sono arrivati Zandvoort e Brands Hatch, è in lavorazione Spa-Francorchamps, sono comparse nuove vetture come le Ford V8 Supercar australiane ed è imminente la Williams FW31 di F.1. Uno degli ultimi e più importanti accordi siglati, quello con Dallara per avere nel gioco le monoposto di IndyCar. Per poter fare la 500 Miglia di Indianapolis e magari sverniciare Dale Earnhardt Jr...

Foto vere o false?

Le immagini mettono a confronto scene di gara vere (quelle più a sinistra) con quelle del videogioco. Difficile distinguerle...



Partnership con IRL e Dallara

L'ING. TOSO SPIEGA COM'È NATO L'INTERESSE A SVILUPPARE L'EMOZIONANTE PIATTAFORMA VIRTUALE

Una delle più recenti e importanti partnership di iRacing è quella stretta con la Indy Racing League e la Dallara. Ha spiegato com'è nata la collaborazione Andrea Toso, l'ingegnere a capo del reparto R&D della Dallara e di tutte le operazioni relative alle gare USA: «È nata

progressivamente, da colloqui prima informali e poi sempre più formali. C'è un fortissimo interesse comune a sviluppare una piattaforma virtuale per diffondere agli appassionati il marchio della Indycar e uno strumento con vari livelli di professionalità per allenare i piloti di oggi e quelli potenziali di domani e per rendere più cosciente il pubblico che pilotare una vettura Indycar richiede una preparazione fisica, emotiva e mentale di assoluta eccellenza. E



Anche Dallara assicura la sua collaborazione

Sopra, la Dallara di IndyCar di iRacing: come si nota è praticamente identica a quella vera, sotto. A destra, l'ing Andrea Toso di Dallara, che ha stretto una partnership con iRacing



QUANTO COSTA E CHE COSA SERVE PER GIOCARE

Un mese di abbonamento a 9 euro

Per entrare nel dorato mondo di iRacing è necessario avere un PC dalle medie caratteristiche tecniche: CPU single o dual core, scheda video da almeno 256 Mb, 1 Gb di Ram e almeno 3 Gb di spazio libero su hard disk. È indispensabile avere una connessione Internet: in teoria basterebbe anche una vetusta connessione a 56k, ma è fortemente raccomandata una banda larga; le connessioni via satellite non sono supportate. Altro requisito necessario, un volante e una pedaliera. In questo caso qualsiasi cosa va bene, con il consiglio, piuttosto scontato, che più spendete meglio sarà in termini di resa.

Per quanto riguarda i costi dell'abbonamento, iRacing prevede sottoscrizioni di un mese (12 dollari, 9 euro), tre mesi (30 dollari, 22 euro), un anno (99 dollari, 75 euro) e due anni (179 dollari, 135 euro). Le auto e le piste aggiuntive che potrete comprare in ogni momento hanno un costo che varia da 11,95 dollari (9 euro) a 14,95 dollari (11 euro) ciascuna. I pagamenti possono essere effettuati con carta di credito o PayPal.



molti piloti professionali sono coinvolti nell'iniziativa».

- Qual è il motivo principale che vi ha fatto propendere a fornire la vostra monoposto a un videogioco?

«Domanda molto interessante: il mercato dei videogiochi ha una diffusione mondiale. Il ritorno di immagine per Dallara è enorme. In cambio noi poniamo la garanzia sulla qualità dei dati. Dallara ha valutato con molta cura il livello "culturale" e "tecnologico" di iRacing. La Indy Racing League ha di fatto garantito per entrambi i partner: iRacing di fatto non è solo un videogioco; il livello di realismo della grafica e del sonoro è di qualità assoluta, il modello del veicolo è completo: tutti i dati aerodinamici, inerziali, cinematici, elastici sono lo stato dell'arte di quanto Dallara è in grado di misurare e calcolare. Abbiamo molto da imparare da una collaborazione come questa. I piloti "virtuali" possono in effetti utilizzare la vettura al di fuori dell'involucro che noi ingegneri possiamo immaginare e possono quindi stimolarci a pensare fuori dagli schemi, a predisporre regolazioni a prima vista non banali. È un po' l'esempio della "collective intelligence" del Web 2.0».

- Può descriverci quale tipo di supporto avete fornito agli sviluppatori affinché potessero realizzare (così bene) la vostra monoposto?

«Abbiamo fornito tutti i dati in nostro possesso: geometrie, Cad 3D originali, etc. Certo, è un cambio deciso di mentalità e di questo sono personalmente fiero; abbiamo dovuto superare i tipici freni culturali, con le dovute cautele garantite da un contratto chiaro e onesto tra le parti. Nei prossimi mesi il personale iRacing visiterà la Dallara in Italia per approfondire ancora di più la qualità dei dati e delle informazioni che saranno riversate sul loro sito, a disposizione degli appassionati».

- Che tipo di benefici pensa che possa trarre la Dallara da questa partnership?

«Potrei riempire pagine di idee che sono sgorgate dall'interazione con loro. Tra queste sicuramente viene la voglia di completare l'esperienza del mondo virtuale con un simulatore fisico di alto livello».



LA DALLARA PONE LA SUA GARANZIA SULLA QUALITÀ DEI DATI. NON È SOLO UN VIDEOGIOCO: IL REALISMO DIGRAFICA E SONORO È DI QUALITÀ ASSOLUTA

ANDREA TOSO