

PIRELLI dołącza do projektu CARS 2

data aktualizacji: 2017.09.18



Firma Slightly Mad Studios ogłosiła, że Pirelli dołączyła do projektu CARS w ramach partnerstwa technicznego, promocyjnego i marketingowego, wnosząc do projektu CARS 2 zarówno technologię w zakresie motorsportu i oponiarstwa, jak również premierowej serii GT z Ameryki Północnej, Pirelli World Challenge.

Pirelli World Challenge pojawi się wraz z wydaniem projektu CARS 2 22 września, wprowadzając do gry wszystkie najlepsze serie wyścigów samochodowych GT Ameryki Północnej.

Wyścigi z udziałem opon Pirelli, Pirelli World Challenge, to premierowa seria wyścigowa GT Ameryki Północnej, która przebiega przez liczne 2 kierunkowe trasy, takie jak Long Beach, Circuit of The Americas, Road America, jak również Mazda Raceway Laguna Seca. W Pirelli World Challenge będzie można grać w CARS 2 w trybie kariery, z udziałem aktualnych samochodów GT3, w ich aktualnym wyglądzie karoserii.

Partnerstwo techniczne w zakresie opon Pirelli, pogłębia wrażenie projektu CARS 2, zwycięzcy w kategorii na najlepszą grę symulacyjną na Gamescom w 2017 r. Dzięki wieloletniemu zaangażowaniu firmy Pirelli w rozwój najnowocześniejszych technologii w zakresie produkcji opon zarówno do motorsportu jak i opon drogowych, techniczny wkład, jaki wniosły do gry i odczuć z jazdy wszystkich ponad 180 samochodów w CARS 2, jest ogromny.

Od budowy karkasu po krzywe poślizgu opony, od sposobu, w jaki opony się nagrzewają, po sposób w jaki pękają i zużywają się za sprawą termomechaniki ogumienia, partnerstwo Pirelli w ramach projektu CARS oznacza, że kierowcy znajdą się jeszcze bliżej realnego świata motorsportu.

„Nad projektem CARS 2 pracowaliśmy przez wiele miesięcy” powiedział Greg Gill, CEO i

Dyrektor Generalny Pirelli World Challenge. „Wierzimy, że szansa dla fanów Pirelli World Challenge, by w pełni zanurzyć się w doświadczaniu ulubionych samochodów i torów doprowadzi do nowych przedsięwzięć, których fani i seria mogą się spodziewać. Cieszymy się z włączenia się w projekt CARS 2 z naszymi samochodami PWC w akcji.”

„Współpracując z Slightly Mad Studios i widząc jak ich procesy odzwierciedlają nasze pod wieloma względami było dla nas bardzo interesujące” - powiedział Mario Isola, Dyrektor Wyścigowy Pirelli. „Wprowadzenie naszych technicznych i sportowych rozwiązań do projektu CARS 2 było wyjątkowym wyzwaniem, a zapewnienie oponom w grze pełnej symulacji naszych produktów w rzeczywistym świecie było kluczowym elementem współpracy technicznej. Kierowcy, którzy będą grać w CARS 2 będą mieli okazję poczuć, że technologia sportowa, która jest podstawą dziedzictwa Pirelli jest dla nas bardzo ważna”.

„Pirelli, wchodząc we współpracę przy projekcie CARS 2, przyniosło nam natychmiastowe wyniki” powiedział Stephen Viljoen, Dyrektor ds. Operacyjnych w projekcie CARS2. „Porównanie ich danych z naszymi przy użyciu bardzo podobnych metod oznaczało, że możemy je skonfrontować na żywo i natychmiast porównać, gdzie opony Pirelli te z gry różnią się od tych rzeczywistych. Dopasowanie naszych danych do ich danych oznacza, że mamy teraz bardzo dokładny model uślizgu, przyczepności, rozdzierania, nagrzewania się i wielu innych parametrów związanych z oponami, które przekładają się na jeszcze większą autentyczność dla naszych kierowców”.

Źródło: