

Microsoft mette da parte i piani VR per Xbox One

Il *chief marketing officer* per il gaming di **Microsoft**, **Mike Nichols**, ha rivelato ai colleghi di **Gamesindustry.biz** che l'azienda statunitense non intende, almeno per il momento, sviluppare un visore **VR** per **Xbox One**. Ciò significa che se **Halo** fosse sviluppato per questa tecnologia, i giocatori Xbox verrebbero tagliati fuori, a vantaggio di quelli PC che potranno utilizzare visori **Oculus** e **HTC**. Tuttavia la **Mixed Reality**, in grado di unire reale a virtuale, come dimostrato da **HoloLens**, verrà comunque sviluppata, e secondo i fan sarebbe già in arrivo. Riguardo il settore VR, per **Sony**, le vendite di **PlayStation VR** sono state inferiori alle previsioni di mercato, e potrebbe essere per questo motivo che Microsoft non vuole andare in avanscoperta, lasciando fare il lavoro pesante a Oculus e HTC.

HTC: Vive o Vive PRO? Il confronto

Per chi fosse intenzionato ad acquistare un visore **HTC**, con l'uscita del nuovo modello **PRO**, il dubbio su quale scegliere sorge spontaneo: comprare quest'ultimo o risparmiare acquistando il primo?

Entrambi hanno impostazioni simili, permettono di giocare gli stessi titoli e hanno accesso a gran parte delle stesse periferiche per migliorare l'esperienza immersiva, ma in realtà presentano differenze che, in base alle preferenze, potrebbero rivelarsi significative.

Design e comfort

Il design dei due visori potrebbe sembrare molto simile, ma presenta in realtà delle differenze che incidono molto sull'esperienza. Il più ovvio riguarda la modalità con cui si indossano: il primo **Vive** si indossa per mezzo di un cinturino elasticizzato regolabile, mentre il Vive Pro ha una fascia in plastica rigida con imbottitura significativa intorno alla testa con una ruota di torsione per adattarla. HTC afferma che il nuovo Vive Pro è più leggero dell'originale, ma questa differenza di peso non risulta troppo evidente. Tuttavia, è provato che Vive Pro sia più confortevole da indossare per periodi leggermente più lunghi, con anche la presenza di cuffie integrate; include controlli del volume e offre una qualità del suono straordinariamente ricca e potente.

Inoltre, il Vive Pro supporta la possibilità di regolare la distanza delle **lenti** dagli occhi, il che lo rende più comodo per chi indossa gli **occhiali**.

Un'altra caratteristica da menzionare è la **fotocamera frontale aggiuntiva** sul pannello anteriore: non è chiaro in che modo questa nuova funzione verrà sfruttata, ma sembra indicare che ciò darà alla versione Pro un vantaggio su alcune future esperienze VR in fase di sviluppo. Nel Vive più evoluto inoltre, stati risolti alcuni problemi di progettazione e limitazioni del vecchio modello, il tutto racchiuso da un nuovo look blu ed esteticamente molto gradevole.



Installazione

Configurare un visore come Vive richiede un po' di tempo ed è ancora necessario un PC abbastanza potente per eseguire l'operazione, insieme a una coppia di **controller Vive** e un paio di stazioni base di HTC per sbloccare la capacità di tracciamento dei movimenti. Il collegamento del visore al PC richiede lo stesso procedimento, anche la periferica di collegamento che unisce i due è migliorata nel Pro, essendoci un cavo in meno di cui preoccuparsi e un pulsante d'accensione apposito.

L'attuale configurazione di Vive Pro non include le stazioni base o i controller, ottenibili comunque in bundle con Vive. Sono del tutto simili al primo modello, ma se non le si possiede sarà necessario comprare le stazioni base a **circa 160€** ciascuna e a **150€ circa** i controller. Oppure è possibile investire nel **pacchetto** Vive Pro, che attenzioneremo meglio in seguito.

Display

Principalmemente, la più rilevante miglioria effettuata per quanto riguarda il Vive Pro è il display. Oltre a passare dalla tecnologia di visualizzazione **OLED** a quella **AMOLED**, anche la risoluzione risulta fortemente migliorata: il Pro offre una risoluzione di **2.880×1.600** (615 PPI) contro i **2.160×1.200** (448 PPI) del primo Vive.

Monitoraggio

Essendo necessarie le stazioni base, lo spazio richiesto per utilizzare entrambi i visori è ancora un minimo di **2 metri x 1,5 metri** e il massimo è di circa **5 metri**.

Questo è destinato a cambiare, almeno nel caso di Vive Pro, che supporterà le stazioni base di prossima generazione che verranno lanciate entro la fine dell'anno. Ciò consentirà ai proprietari di Vive Pro di collegarne più di due per estendere l'area di gioco a 100 metri quadrati, anche se per adesso entrambi sono limitati alla stessa quantità di spazio VR libero.

Tralasciando questo, il nuovo **adattatore wireless** del PRO, eviterà la preoccupazione di inciampare sui vari cavi; questo componente aggiuntivo non viene fornito insieme al visore, quindi l'impostazione di monitoraggio è in definitiva la stessa per entrambi.



Prezzo

L'HTC Vive Pro ha attualmente un prezzo di **879€** per il solo visore mentre il prezzo dell'intero pacchetto (visore, controller e due stazioni base) **sfonda il muro dei 1200€**, prezzo fuori portata per la maggior parte degli utenti.

Il prezzo del pacchetto Vive Standard nel frattempo, è sceso a **a circa 650€**, con inclusi tutti gli accessori. Vale comunque la pena di tenere conto della concorrenza, in quanto è ora possibile acquistare il pacchetto **Oculus Rift**, che include visore e controller **Touch** a **quasi allo stesso prezzo**.

Il verdetto

Per assicurarsi di avere il meglio per quanto riguarda l'esperienza di realtà virtuale, la scelta ovviamente ricade sul Vive Pro. Basta essere disposti a spendere di più per concedersi il lusso dell'aggiornamento della risoluzione e un design più confortevole. Inoltre, stanno per essere lanciati tante nuovi elementi per migliorare ulteriormente l'esperienza con questo nuovo visore.

[Giocare a calcio in VR \(con tanto di scarpette\)](#)

Al **Mobile World Congress**, **HTC**, oltre a promuovere i suoi visori per realtà virtuale **Vive Pro** e **Vive Focus**, ha presentato il suo **Final Soccer VR**, un nuovo programma di *coaching* e riabilitazione per calciatori. È stato progettato da **Mi Hiepa Sports** (con sede a Manchester) e utilizza un Vive Pro senza cavi ma con **tracker Vive montati su parastinchi e scarpini** per seguire i movimenti

nello spazio 3D. Questi *tracker* sono la seconda versione dell'accessorio, visto che la prima fu lanciata lo scorso anno vincendo anche il premio **VR Accessory of the Year** ai **Wearable Tech Awards 2017**. Il gioco sfrutta il nuovo sistema di tracciamento **SteamVR 2.0** di **Valve**, che ora offre la possibilità di coprire uno spazio di gioco fino a **10×10 metri**.

L'idea alla base è quella di usare la realtà virtuale per perfezionare i talenti della prossima generazione di calciatori, e aiutare i professionisti a lavorare sugli aspetti più deboli del loro gioco in modo divertente, nonché di offrire ai giocatori infortunati un percorso alternativo per il **recupero**, con l'obiettivo di fornire benefici fisici e mentali.

Fondamentalmente il gioco consiste nel calciare la palla verso un obiettivo contrassegnato, ma prima di farlo è necessario entrare in posizione, assicurandosi di essere posizionati all'interno di un grande cerchio che indica lo spazio in cui ci si può spostare.

Nella prima esercitazione, è necessario calciare il pallone nella piccola porta posta davanti. È possibile notare subito come la risoluzione sia migliorata su Vive Pro e come un kit del genere non sia per niente ingombrante o fastidioso come potrebbe sembrare.

Quando si colpisce la palla, il tracker è particolarmente reattivo e senza segni di ritardo. La fisica della palla sembra essere stata studiata a fondo, perché risulta molto realistica e si comporta come farebbe nella vita reale un pallone da calcio, simulandone anche il peso. È possibile colpire la palla con precisione e il campo visivo è ben sfruttato, costringendo a fare una rapida scansione dell'area per identificare da dove proviene la palla. Con l'avanzare della difficoltà, aumenta l'autenticità delle esercitazioni e l'imprevedibilità delle situazioni di gioco.

Dopo aver completato un paio di livelli dell'addestramento, i propri record sono stipati in una top five. **Final Soccer VR** è pensato per essere usato dai giocatori in sessioni di circa 15 minuti e si suppone che gli allenatori siano in grado di usare i dati per tenere traccia dei progressi e notare i miglioramenti.

[VR: rilevamento oculare, la tecnologia del futuro?](#)

L'azienda **Tobii** l'anno scorso ha mostrato per la prima volta la propria tecnologia di sfruttamento dell'**Eye Tracking** integrata nell'**HTC Vive** alla **Games Developers Conference**, e al **Consumer Electronics Show** ne ha svelato alcune nuove applicazioni per dimostrare il potenziale del rilevamento oculare.

Un reporter di **Engadget** ha raccontato la propria esperienza e ha analizzato:

«Per calibrare il tracciamento, ho seguito un punto intorno al display per un po', usando solo i miei occhi. Poi mi è stato dato uno specchio che rifletteva il mio **avatar VR**, che seguiva il movimento della mia testa, ma gli occhi erano vuoti e privi di espressione. In seguito sono passato a un altro specchio con rilevamento oculare abilitato. Quando ho sbattuto le palpebre, il mio avatar lo ha fatto pure. È una piccola cosa, ma ha rilevato molto per rendere l'esperienza più coinvolgente.

Poi sono passato a uno schermo con due robot. Quando li ho guardati, mi hanno fatto un cenno visivo

diretto e hanno risposto con messaggi di testo. Leggevo una consapevolezza insolita in loro, come se percepissero il mio intento di avere una conversazione. Questo tipo di feedback potrebbe facilmente far credere di stare chiacchierando con i personaggi del gioco. E potrebbe essere ancora più utile negli ambienti **social VR**: immaginate quanto sarebbe noioso se fossimo bloccati con avatar che non rispondono al movimento dei nostri occhi.

Una demo sorprendente consisteva nel lancio di sassi verso bottiglie lontane. Senza il tracciamento oculare era quasi impossibile abbattere con precisione qualsiasi cosa. Ma, con la funzione attivata, tutto ciò che dovevo fare era concentrarmi su una bottiglia e lanciare la roccia con sufficiente quantità di moto virtuale.

Nuovo per il CES è stato un trio di esperienze che mostrano la tecnologia di Tobii. Uno era un **salotto virtuale**, dove potevo selezionare qualcosa da guardare spostando gli occhi attraverso una libreria multimediale. Oggi per interagire con oggetti virtuali dovrete fare affidamento sul touchpad di un controller o sollevare la testa. Non è solo un modo goffo per sostituire facilmente qualcosa che potete fare nella vita reale, aggiunge una funzionalità completamente nuova che non è mai stata possibile senza il rilevamento oculare.

Successivamente, mi sono ritrovato seduto in un loft virtuale a giocare a un gioco in **realtà aumentata**. Alla mia sinistra c'era **Marte**, mentre la Terra era alla mia destra. L'obiettivo era lanciare razzi da Marte e colpire navi aliene che fluttuavano attorno alla Terra. Potevo cambiare la visuale di entrambi i pianeti, cambiando l'angolo dei missili e delle navi, e c'era anche un pulsante per accendere e spegnere la tecnologia Tobii. Avevo molto più controllo del gioco potendo semplicemente guardare un pianeta e ruotarlo con il touchpad del controller Vive. Farlo manualmente, selezionando un pianeta con il controller, era molto meno fluido e rendeva il gioco più difficile da maneggiare.

Ho anche giocato uno scenario simile a **Star Trek Bridge Crew**, che prevedeva la manipolazione di un numero scoraggiante di pulsanti e quadranti su un'astronave. Se avete giocato a *Star Trek VR*, saprete che la parte difficile è assicurarsi di premere il pulsante giusto al momento giusto. Con il rilevamento oculare, ho dovuto solo guardare un pulsante per selezionarlo. La tecnologia di rilevamento oculare ha fatto un buon lavoro nella scelta del pulsante giusto la maggior parte del tempo, anche se la demo aveva molte altre cose selezionabili nelle vicinanze.

Mentre la **realtà virtuale** è la soluzione più immediata e ovvia per Tobii, la società punta ancora a collaborare con più produttori di PC per inserire il rilevamento oculare nei loro computer. Attualmente, oltre 100 giochi supportano questa tecnologia. Ci si può anche aspettarsi di vedere il rilevamento oculare di Tobii anche nei laptop più sottili nei prossimi anni (in questo momento è principalmente relegato a grossi notebook da gaming.) La società mi ha permesso di dare un'occhiata al suo design del sensore "IS5", significativamente più piccolo e più sottile della sua soluzione attuale. In particolare, la fotocamera è stata drasticamente rimpicciolita.

L'amministratore delegato di Tobii, **Henrik Eskilsson**, ha detto che in futuro il rilevamento oculare sarà visto come un requisito fondamentale per la realtà virtuale. E sono propenso a credergli. Il rilevamento oculare accurato offre un migliore "senso di presenza", che è l'obiettivo finale della realtà virtuale. Provare la tecnologia di Tobii per soli 30 minuti mi ha già "rovinato" ogni esperienza con auricolare VR senza rilevamento oculare. Lo definirei un successo.»

Crediti: www.engadget.com

Vive Tracker di HTC aggiunge al VR sensazioni più realistiche

La realtà virtuale ha fatto passi da gigante ultimamente, soprattutto sul piano grafico e audio. L'arrivo di **Oculus Go** e di **Vive Tracker** migliorerà ulteriormente l'esperienza di gioco eliminando i fili che connettono i visori al pc, ma il realismo creato dalla realtà simulata viene intaccato a causa del bisogno di tenere in mano un controller per giocare. **Vive Tracker**, disponibile dal 17 Novembre 2017 per il pre-order, migliora l'esperienza di gioco rendendo la realtà virtuale molto più reale, rimpiazzando gli accessori di plastica con altri che possono simulare il peso e la sensazione di tenere in mano equipaggiamenti sportivi o di guerra. Con l'**Hyper Blaster** ci si avvicina di più alla sensazione di tenere in mano una vera arma, essendo questa una pistola che mira a replicarne l'aspetto e le caratteristiche fisiche, che ricorda in qualche modo la vecchia **NES Zapper** anche grazie al rumore che provoca il suo grilletto e al suo vistoso colore grigio e arancione. Il segnale che viene inviato durante l'utilizzo della pistola sembra non presentare alcun tipo di lag.

Per rendere il tutto più retrò, era possibile provare la pistola insieme al gioco **Duck Season**, una versione aggiornata del vecchio gioco **Nintendo: Duck Hunt**. Il gioco richiede ancora l'utilizzo di un controller della Vive nella mano non utilizzata, esigendo di tenere il controller con due mani come se si stesse utilizzando davvero una pistola. Sfortunatamente, il titolo ha presentato problemi di sincronia con la pistola, causando ovvi problemi al gameplay. In ogni caso, l'esperienza generale sembra essere abbastanza buona e realistica. Oltre al gioco sparattutto, era possibile provare *Virtual Sports*, utilizzando una racchetta da tennis o da ping pong. Nonostante possano sembrare di plastica, i controller a forma di racchette presentano un peso abbastanza verosimile, creando delle difficoltà nella distinzione tra una racchetta vera o falsa.

Durante il gameplay, i giocatori si trovano coinvolti totalmente nel gioco tanto da sentirsi parte di una vera partita. Se per caso un giocatore "dimenticasse" di trovarsi all'interno di un gioco e provasse a posare il proprio equipaggiamento su una superficie virtuale (dove nella realtà non c'è niente), l'equipaggiamento sarebbe comunque abbastanza resistente da sopravvivere alla caduta. In ogni caso, HTC vuole aiutare l'identificazione del corpo umano all'interno della realtà virtuale utilizzando degli accessori che si mettono sulle braccia e sulle gambe così da poter simulare meglio i movimenti. Ogni set di **TrackStrap** verrà venduto con il gioco **Redfoot Bluefoot Dancing**. Per un'esperienza full-immersion su alcuni giochi come **Island 359** bisogna aspettare Dicembre, mentre per altri giochi come **Climbey**, **Holodance** e **High Fidelity** esiste già la compatibilità con questi accessori.

Il problema più grande per il Vive Tracker è la bassissima quantità di giochi compatibili al momento. Un mese dopo il lancio del dispositivo verranno aggiunti sei giochi compatibili con le armi da fuoco e altri sei giochi compatibili con le racchette. In ogni caso, HTC sta cercando di pubblicare altri cinque giochi prima della fine di Dicembre e altri 10 agli inizi del prossimo anno. I controller di base arriveranno a Dicembre e costeranno circa 100\$, mentre i due pacchetti costeranno 150\$ l'uno. I set di TrackStrap costeranno 25\$ con il gioco di danza compreso, ma non includeranno gli altri

controller.