

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 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.