

[Varjo: il nuovo visore in grado di combinare mondi virtuali con la realtà](#)

Il visore per realtà virtuale **Varjo** era stato presentato nel **2017** ma adesso, la società, ha svelato la sua intenzione di introdurre un **add-on**, un'innovativo accessorio che permetterà di usarlo in modalità **mixed reality**.

Questo offre grafica e video ad altissima risoluzione grazie al suo **display bionico**, uno schermo che **imita il funzionamento dell'occhio umano** dando priorità alla qualità dell'immagine a cui punta l'utente. Il nuovo dispositivo sarà in grado di unire la realtà virtuale a un flusso video in tempo reale di qualità cinematografica, catturato dalle telecamere del visore, consentendo agli utenti di interagire contemporaneamente con il mondo di fronte a loro e il mondo virtuale. Secondo **Urho Konttori**, amministratore delegato di Varjo:

“Abbiamo raggiunto una pietra miliare significativa per la piattaforma di calcolo immersiva di Varjo, in cui i mondi reali e digitali diventano un tutt'uno; i nostri hardware e software brevettati con human-eye resolution trasformano la realtà mista da una curiosità a uno strumento professionale e rivoluzionario.”

Il concetto di realtà mista è simile a quello della realtà aumentata, dove oggetti e informazioni virtuali vengono sovrapposti al mondo fisico, dipendendo dal mondo reale e dalle azioni dell'utente.

Varjo, con sede a **Helsinki**, è stata fondata nel **2016** e ha impiegato **18 mesi** per sviluppare il suo prototipo **Bionic Display**. Il dispositivo offre una soluzione alternativa ai problemi di risoluzione con gli attuali visori per realtà virtuale, con i quali gli utenti vedono un'immagine sgranata quando la grafica è estesa su un ampio campo visivo.

Senza l'uso di questa tecnologia, sarebbe necessaria un'enorme potenza di elaborazione, per rendere l'intero campo visivo con una densità di pixel sufficiente da far sembrare un mondo virtuale cristallino all'occhio umano, e senza ritardi.

Varjo scavalca questo requisito utilizzando più display, tra i quali, grazie al tracciamento oculare, solo l'area che si trova nella linea visiva diretta dell'utente ha il display con più alta risoluzione.

L'esordio del visore *mixed reality* di Varjo è in programma per la **fine di quest'anno**, e il lancio dell'add-on è previsto per l'inizio del **2019**.

I am text block. Click edit button to change this text. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut elit tellus, luctus nec ullamcorper mattis, pulvinar dapibus leo.

[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.