

Facebook: investimenti su Oculus

Facebook, ha recentemente investito sul versante Oculus, società acquistata nel 2014 per due miliardi di dollari dall'azienda di **Zuckerberg**. Il colosso statunitense ha recentemente speso 88,3 milioni di dollari per ottenere vari permessi di espansione per gli uffici di Oculus situati a Redmond. Inoltre, secondo un'analisi redatta da **BuildZoom**, la società ha speso altri 106 milioni di dollari in tre anni per costruire altri uffici. Quest ultimo investimento, è stato distribuito in 180 permessi per un totale di 11 edifici. Questi dati non includono, inoltre, un edificio acquistato e uno affittato. Infine, all'ultimo **Oculus Connect**, manifestazione che raduna sviluppatori e designer del settore, il CEO **Mark Zuckerberg** ha dichiarato di voler vedere un miliardo di persone connesse tramite la realtà virtuale. Il tutto, si spera sia possibile anche grazie al prezzo del nuovo Oculus Go (200 euro), primo dispositivo funzionante senza l'ausilio di un PC.

Questi investimenti potrebbero far presagire qualche annuncio importante in tal senso. Terremo le orecchie aperte per eventuali novità.

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.

[Oculus Connect 4: nuovo headset e tante novità](#)

Ieri durante il 4 evento **Oculus Connect** la divisione VR di **Facebook** ha rilasciato una serie di annunci veramente interessanti.

Come già preannunciato mesi fa da [Bloomberg](#) un nuovo **headset lowcost** debutterà nei primi mesi del 2018 al prezzo di **199\$** e con il nome di **Oculus Go**. Stando alle dichiarazioni del produttore sarà molto leggero e rivestito con un soffice materiale traspirante.

Lo schermo LCD con tecnologia fast-switch dovrebbe aiutare a ridurre il fastidiosissimo effetto **SCREEN DOOR** e le nuove lenti dovrebbero anche essere antiriflesso. Sarà dotato di audio spaziale integrato e connettore jack da 3.5mm

Altra grande notizia è che il prezzo promozionale di **399\$** del modello high-end **Oculus Rift** da oggi sarà permanente, sperando che questo aiuti il mercato VR a crescere.