

Top 5: Novembre 2018

La fine di questo 2018 videoludico è ormai vicina e il mese di Novembre ci ha regalato alcuni dei titoli più importanti di tutta l'annata. Andiamo a vedere quali.

#5 Fallout 76

Il titolo **Bethesda** era uno dei più attesi dell'anno: dopo la pubblicazione di *The Elder Scrolls Online* gli sviluppatori americani si lanciano nel loro primo **MMORPG**, un prequel narrativo ambientato nel 2102, venticinque anni dopo la guerra nucleare che ha devastato il mondo. Noi impersoneremo un abitante del **Vault 76** atto a riconolonizzare il territorio. Attualmente il titolo soffre di qualche problema con i server e probabilmente ingranerà dopo qualche patch correttiva e un po' di mesi di rodaggio, quindi è da considerare come un investimento a lungo termine.



#4 Football Manager 2019

Nuova interazione per l'amata saga manageriale calcistica di **Sports Interactive**: quest'anno il team ha voluto cambiare faccia, con una nuova interfaccia grafica e una rinnovata attenzione sul lato

tecnico-tattico. Mai come quest'anno sarà fondamentale trovare il giusto assetto e progettare bene la sessione di allenamenti, facendo attenzione a non strafare ed evitare di esser falcidiati dagli infortuni, esattamente come nella realtà. Probabilmente uno dei migliori capitoli della serie, ottimo anche per chi non ne ha mai giocato uno e vorrebbe iniziare ad emulare le gesta di **Allegri**, **Guardiola** o **Mourinho**.



#3 Battlefield V

Il nuovo capitolo del popolare sparattutto di casa **DICE** fa buon uso delle critiche arrivate nel periodo della beta, regalandoci uno dei migliori titoli della saga: abbandonato il periodo della **Prima Guerra Mondiale** di **Battlefield 1** si ritorna sui campi da battaglia della **Seconda Guerra Mondiale**, prendendo i punti di forza del predecessore e ampliandoli in un gameplay frenetico e fluido. **Battlefield V** è anche uno dei primi titoli che sfrutta appieno le potenzialità della serie di schede grafiche **RTX** di **Nvidia** con la tecnologia **ray tracing**, capace di avvicinarci sempre di più al fotorealismo. Manca ancora l'attesa modalità **battle royale** in arrivo a breve, ma al momento il titolo pubblicato da **Electronic Arts** ha fatto centro.



#2 Darksiders III

Terzo attesissimo capitolo della saga di *Darksiders*, il primo dopo il fallimento di **THQ** e il passaggio a **THQ Nordic**: questa volta vestiremo i panni di **Furia**, uno dei quattro cavalieri dell'Apocalisse, atta a distruggere le impersonificazioni dei sette vizi capitali.

Pur mantenendo l'aspetto action-adventure con elementi RPG dei predecessori, *Darksiders III* aggiunge degli elementi **hack and slash** e **soulslike** al mix, rendendo il titolo sviluppato da **Gunfire Games** un gradito ritorno.



#1 Red Dead Redemption II

Il titolo di **Rockstar Games** era uno dei più attesi dell'anno e non ha deluso le aspettative: **Red Dead Redemption II** ci riporta negli impolverati sentieri del Far West, dove impersoneremo **Arthur Morgan**, leader di una banda di fuorilegge che dovremo gestire e dirigere come ogni buon capo che si rispetti. Ogni nostra mossa avrà un impatto sulle cittadine e sugli NPC che incontreremo lungo l'avventura, siano essi nella storia principale che durante le fasi di free roaming, e sotto questo punto di vista il lavoro di **Rockstar** è enorme: la già grande base del precedente capitolo viene ampliata a dismisura, restituendo al giocatore un titolo open world vivo e capace di evolversi come poche volte si è visto nella storia dei videogiochi, rendendo **Red Dead Redemption II** non solo uno dei migliori titoli del 2018, ma probabilmente uno dei migliori degli ultimi anni.



[Red Dead Redemption II](#)

Ci sono pochi titoli in grado di generare hype quanto le produzioni di **Rockstar Games** e **Red Dead Redemption II** ne è la prova lampante. Oltre a essere stato premiato unanimemente dalla critica mondiale, il gioco ha venduto circa **17 milioni di copie** nei primi otto giorni, una cifra pazzesca non soltanto per il mondo dei videogiochi ma dell'intrattenimento in generale.

In questa recensione cercheremo di analizzare il gioco a freddo, dopo l'ondata iniziale di hype che ha colpito anche noi, elencando sia gli innegabili numerosi pregi e anche qualche difetto.

Nel gioco, ambientato nel 1899, impersoniamo **Arthur Morgan**, un fuorilegge facente parte della banda di **Dutch Van Der Linde**, che vede tra le sue file una vecchia conoscenza: **John Marston**, protagonista del primo capitolo (come avrete capito dalle date e i personaggi, questo è un prequel di **Red Dead Redemption**).

Il gioco inizia con la banda di Dutch in fuga da una rapina non riuscita alla banca della città di **Blackwater**, i fuorilegge sono costretti a scappare sulle montagne innevate, alcuni membri della banda sono dispersi e altri sono morti durante la fuga; la situazione è abbastanza tragica e noi, nei panni di **Arthur**, dobbiamo aiutare i superstiti a cercare un rifugio, per poi poter andare a cercare i dispersi.

Sin dalle prime ore di gioco, si nota l'alto livello narrativo e la bravura dei doppiatori (il gioco è doppiato soltanto in lingua inglese), i quali riescono a dare ai personaggi una credibilità raramente vista in un videogioco. Proseguendo con la storia, si abbandoneranno le montagne innevate per raggiungere un accampamento vicino la piccola città di Valentine e, da qui in poi, inizierà il vero

viaggio, dove avremo la piena libertà di esplorare la mappa e dedicarci a tutte le attività secondarie. Il comparto narrativo è qualcosa che mai si era visto in un titolo **Rockstar**: la storia riesce a essere avvincente nonostante la sua lunghezza e con alcuni momenti riflessivi, necessari a farci calare nei panni del protagonista e farci empatizzare con gli altri componenti della banda. Non mancheranno infatti "festicciole" nell'accampamento - di solito dopo un colpo ben riuscito - in cui potremo sederci insieme ai compagni e bere una birra, oppure cantare insieme agli altri, giocare a poker e tantissimo altro.

Durante questi momenti, scopriremo dei risvolti dei nostri alleati che altrimenti non verremo mai a sapere durante la storia principale e il gioco è pieno di queste chicche, dove elencarle tutte risulta praticamente impossibile, sottolineando l'immenso lavoro del team di sviluppo. Alcuni giocatori probabilmente non riusciranno mai a vedere buona parte dei contenuti, rimanendo comunque soddisfatti da qualcosa che raramente si è visto in un videogame.

Andando avanti con il gioco ci saranno una moltitudine di avvenimenti, sia comici, che emozionanti, e momenti duri come un pugno allo stomaco, il tutto accompagnato da una colonna sonora indimenticabile composta da **Bill Elm** e **Woody Jackson** con brani azzecatissimi, che ben si sposano con l'ambientazione di tipo western; inoltre, durante la storia, potremo ascoltare anche delle musiche originali, come l'indimenticabile ***That's the way it is*** di **Daniel Lanois**.

Red Dead Redemption II non è soltanto un gioco incredibile dal punto di vista tecnico: il mondo di gioco è realizzato con una cura maniacale, ogni cosa rappresentata su schermo è ricca di dettagli che possono sfuggire anche dopo diverse ore di gioco; ad esempio, nei saloon il nostro protagonista può sgranocchiare delle noccioline prendendole da un piatto e, ogni volta che ne prende una, esse diminuiscono fino a quando il piatto non diventa vuoto. C'è un'infinità di esempi simili e sicuramente, ce ne sono tanti altri da scoprire per chi scrive.

Oltre a tutte queste minuzie, Rockstar ci delizia con dei personaggi principali (alcuni personaggi secondari non raggiungono purtroppo lo stesso livello) modellati alla perfezione, con animazioni facciali tra le migliori in un gioco open world, paesaggi idilliaci abitati da una fauna ricchissima e realizzata con cura e luoghi abitati che vanno da piccoli villaggi sporchi con case di legno a città lussureggianti come Saint Denis, in cui tra le altre cose, è possibile assistere a spettacoli teatrali sempre diversi con attori, ballerine di Can-Can, prestigiatori e via dicendo.

I centri abitati sono ricchi di personaggi che svolgono svariate attività a seconda dell'orario, come i negozianti che chiudono di notte per poi riaprire la mattina seguente; inoltre si ricordano di noi e del nostro comportamento nei loro confronti, relazionandosi con il nostro alter ego in maniera positiva, aggressiva o timorosa a seconda della situazione.



Il gioco offre tantissime cose da fare, contornato da un ottimo gameplay, anche se non perfetto da questo punto di vista. Infatti può capitare spesso di commettere dei crimini senza volerlo a causa dei controlli, visto che con lo stesso tasto si possono aprire delle porte ma anche aggredire altri personaggi: capita infatti, che dietro una porta passi qualcuno e premendo lo stesso tasto due volte lo attaccheremo subito dopo aver aperto la porta, commettendo immediatamente un crimine, venendo così ricercati dalle forze dell'ordine, che ci arresteranno o inizieranno a spararci se non ci arrenderemo. Quando siamo in un centro abitato si deve fare anche attenzione a non urtare le persone mentre siamo a cavallo: basta anche sfiorarle per commettere un crimine e questi, sono solo due esempi, ma possono capitare tante altre situazioni simili in cui bisogna abituarsi ai comandi.

Per quanto riguarda il *gunplay*, i giocatori abituati a TPS come **Tomb Raider** o **Uncharted** noteranno una certa lentezza nelle animazioni, le quali per rendere realistico il gioco, rallentano i movimenti del nostro protagonista, che ogni volta che deve sparare ad esempio, perderà del tempo per ricaricare l'arma. Inoltre la gestione delle coperture non è all'altezza dei due titoli sopra citati e tutto ciò, potrebbe far storcere il naso ai giocatori abituati a un'azione più frenetica.

Come nel titolo precedente è qui presente il **Dead Eye**, ovvero un *bullet time* in cui potremo uccidere chiunque si trovi davanti, dandoci il tempo di mirare ai punti vitali mentre i nemici saranno quasi paralizzati, rappresentando l'unico "potere sovrumano" del nostro protagonista insieme all'**Occhio dell'Aquila**, palesemente "preso in prestito" da **Assassin's Creed**, in cui possiamo analizzare il paesaggio che ci circonda per trovare punti di interesse o seguire tracce esattamente come nel titolo **Ubisoft**.

A parte i difetti citati in precedenza, il titolo eccelle in quasi tutto il resto: le missioni sono davvero tante e ben strutturate, comprese le secondarie che non hanno nulla da invidiare alle missioni principali; anzi sono in grado di approfondire il background del nostro personaggio valorizzando il suo cammino di redenzione. Ogni missione ha una storia ben scritta e non capita mai di affrontarne due simili tra loro.

Oltre a queste possiamo dedicarci a una moltitudine di attività secondarie: possiamo andare a caccia, a pesca, organizzare rapine a banche o diligenze, giocare a poker, a domino o domare cavalli per poi utilizzarli o venderli. C'è così tanto da fare che la longevità raggiunge vette di tutto rispetto e se aggiungiamo la modalità online, compresa nel prezzo, siamo sicuri che si parlerà ancora di questo

gioco nei prossimi anni, alla stregua di *GTA V*.

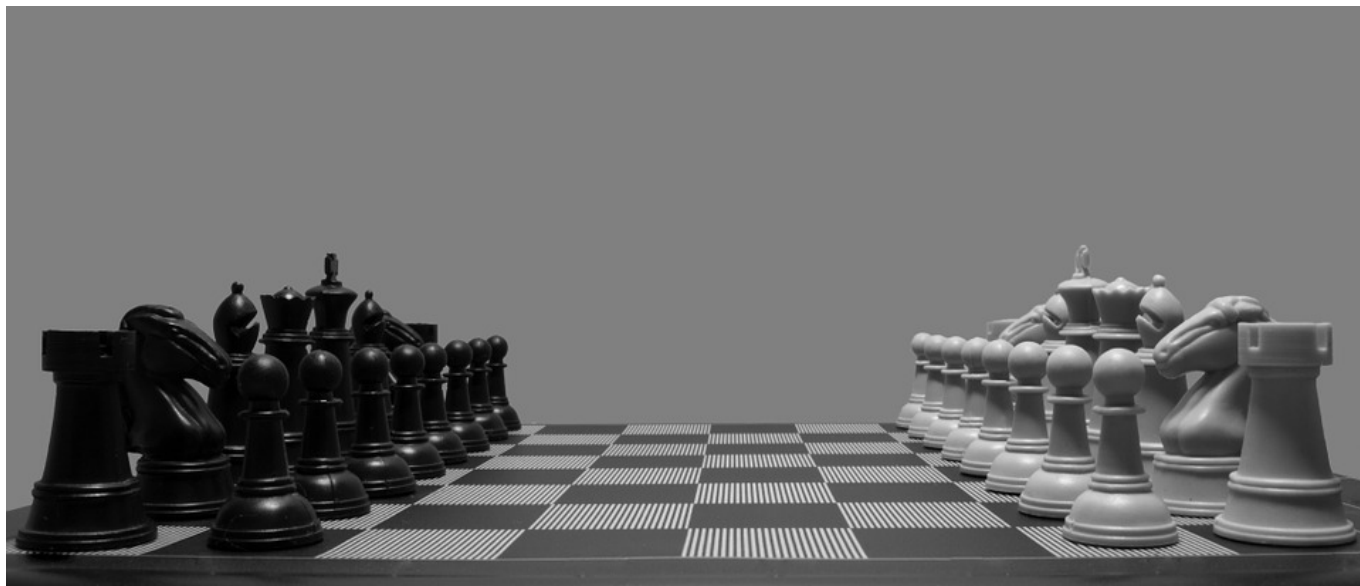


Il titolo **Rockstar Games** rappresenta con molta probabilità quanto di meglio possa offrirci l'attuale generazione videoludica. Contando anche i difetti citati in fase di recensione, non può che essere premiato a pieni voti, i quali non vogliono indicare la perfezione assoluta, ma la qualità generale dell'opera, una spanna sopra il resto delle produzioni odierne, nella sua totalità.

Non possiamo che consigliare a tutti i possessori delle console targate **Sony** e **Microsoft** l'acquisto, i quali rimarranno soddisfatti da questa lunghissima avventura ricca di momenti memorabili che difficilmente verranno cancellati negli anni a venire.

[L'importanza della strategia nel gioco](#)

Tutti gli appassionati dei giochi, che siano giochi di carte, giochi da tavolo o videogame sono ben consapevoli del fatto che "giocare" sia una cosa seria. Qualsiasi giocatore che voglia ottenere dei risultati nel proprio campo non può permettersi improvvisazione o rimettersi all'intuito ma, anzi, deve necessariamente avere una strategia ben consolidata che lo guiderà durante tutto il corso della propria esperienza di gioco. Sta proprio in questo la bellezza del gioco: pensare ad una strategia, modellarla in base alle mosse del proprio avversario, studiare tutte le possibili azioni e scegliere quella che, a nostro avviso, sarà in grado di rendere al meglio. La pianificazione è tutto, che si tratti del gioco degli scacchi, di una partita a blackjack o di una partita ad un videogioco, di avventura o sportivo che sia.



Blackjack

Il blackjack, [noto in Italia anche come Ventuno](#), è uno dei giochi di carte più famosi al mondo e viene svolto tra il banco ed il giocatore. L'obiettivo del gioco è di mettere a segno un punteggio superiore rispetto a quello del banco ma, comunque, inferiore a 21. Nonostante, dai meno esperti, il blackjack possa essere considerato un gioco di mera fortuna, in realtà, i grandi giocatori seguono delle regole strategiche ben precise: le norme regolatrici del gioco sono delle regole matematiche ed il giocatore esperto, al momento della puntata, [dello split o del raddoppio blackjack](#) basa la propria giocata seguendo rigorosamente il calcolo delle probabilità. Nulla è lasciato al caso e la strategia e la conoscenza delle regole statistiche sono fondamentali per il successo.



Risiko

Il Risiko è probabilmente uno dei giochi da tavolo più famosi al mondo: l'obiettivo è di portare a termine la propria missione segreta mediante il raggiungimento di determinati traguardi. Per quanto il Risiko sia un gioco per passare delle serate divertendosi in compagnia ci sono delle persone che ne hanno fatto la propria fonte di sostentamento. Ciò in quanto il Risiko è un gioco di strategia che, praticato con l'utilizzo di dadi, in numero variabile in base al numero di armate possedute dal singolo giocatore, è regolato anch'esso da norme statistiche e probabilistiche: ovviamente maggiore sarà il numero di dadi con i quali viene attaccato un nemico e maggiori saranno le probabilità che l'attacco vada a buon fine. Fondamentale sarà inoltre comprendere gli obiettivi dell'avversario e comportarsi di conseguenza, nel minor tempo possibile.

Scacchi

Gli scacchi sono il gioco di strategia per eccellenza: le variabili del gioco sono talmente tante che fino a qualche anno fa si pensava che le mosse praticabili durante una partita di scacchi fossero infinite. Tuttavia, un matematico statunitense si è occupato del problema ed ha scoperto che in realtà le mosse attuabili sono 10¹²³, un numero superiore agli atomi potenzialmente presenti nell'universo. Ne deriva che i grandi giocatori di scacchi sono, anzitutto, degli abili strateghi, capaci di modificare il piano di gioco in base alle mosse ed al comportamento dell'avversario, senza tuttavia dimenticare il proprio piano gara e la propria strategia.

I videogame: FIFA 19 e Red Dead Redemption 2



Anche i videogiochi, ovviamente, richiedono una notevole abilità strategica per il completamento delle missioni ed il raggiungimento degli obiettivi. I videogame moderni, tuttavia, hanno raggiunto un livello di complessità tale che, le scelte compiute dal giocatore nel corso della propria esperienza di gioco sono in grado di determinare il futuro del personaggio stesso, rendendo ogni partita differente da qualsiasi altra: ne è un esempio il nuovo capolavoro della [Rockstar, Red Dead Redemption 2](#), che si candida ad essere il gioco che verrà ricordato negli anni per aver modificato per sempre il concetto di gioco di strategia. Non esiste, infatti, una strategia di gioco, ma un numero infinito di strategie e possibili evoluzioni della storia che saranno determinate solo ed esclusivamente dal giocatore. Un discorso simile, inoltre, vale anche per **FIFA 19**, il gioco di calcio più venduto al mondo che, oltre alla modalità partita singola, permette agli utenti di pianificare la propria carriera da allenatore o da giocatore singolo, curando nei minimi dettagli l'allenamento dei giocatori, le operazioni di mercato, l'assunzione di membri dello staff etc. Non è un caso, pertanto, che quella dei gamer sia diventata una vera e propria professione che, tra sponsorizzazioni ed ingaggi vari, permette ai giocatori di guadagnare fior fior di quattrini.

Come abbiamo avuto modo di vedere il gioco è una cosa seria. Approcciarsi in modo professionale e serio ad un qualsiasi gioco, da tavolo, di carte o un videogame, richiede una certa preparazione ed un dettagliato piano strategico che possa permettere all'utente di cavarsela anche nei momenti di difficoltà.

Rockstar Games: tra traguardi stellari e dipendenti scontenti

È ormai un dato di fatto che **Red Dead Redemption 2** sia il gioco più acclamato di quest'anno e non solo superando di netto tutti i suoi "coetanei" come *Spider-Man*, *Assassin's Creed Odyssey* e il sempre annuale appuntamento EA, *FIFA 19*, giusto per citare alcuni tra i più recenti. Ha persino raggiunto il secondo posto tra i giochi più venduti di sempre durante il periodo di lancio, preceduto dal fratello maggiore **GTA V**, un primato tutto Rockstar Games insomma.

Si può solo lontanamente immaginare quanto lavoro ci sia dietro a titoli dove il free roaming e la cura per i dettagli sono solo alla base e soprattutto, nelle fasi finali dello sviluppo (di solito si parla dell'ultimo anno prima del rilascio), la mole di cose da fare può essere davvero massacrante per un dipendente le cui ore settimanali non sono abbastanza per terminare tutto: ecco che entrano in gioco gli **straordinari**. Fin qui tutto normale, se non fosse che nessun pagamento extra è stato previsto per chi non avesse un contratto a ore e avesse deciso di rimanere per più tempo in ufficio.



Questa situazione ha creato parecchie reazioni differenti tra i membri dei vari team di sviluppo, molti dei quali hanno voluto raccontare le loro esperienze, spesso discordanti, a [Kotaku](#): chi ha detto di aver considerato l'esperienza di **RDR2** ambiziosa e soddisfacente, seppur molto impegnativa; chi invece ha dovuto rinunciare a malincuore a tempo libero, amici e famiglia per portarsi avanti con il lavoro, arrivando a compromettere la propria salute mentale; chi dice di essere passato dalle normali **37 ore settimanali a 60**, chi invece a 80; chi è ottimista e spera di ricevere un meritato bonus per le vendite del gioco e chi infine ha deciso di abbandonare tutto. Di contro, **Rockstar** ha messo in chiaro, tramite **Jennifer Kolbe**, [che nessun dipendente è obbligato](#) a prendere parte agli straordinari, sia esso assunto da poco o da molto tempo, e chi decide di non farlo non è in alcun modo screditato o considerato meno lodevole.

Probabilmente in molti vi starete chiedendo il perché di tanto trambusto quando situazioni simili sono all'ordine del giorno in un paese come il nostro, che da altre parti sono "abituati troppo bene", che "dovrebbero essere grati di avere un lavoro". Ma tutto ciò non vuol forse dire che in posti come

l'Inghilterra o gli USA il lavoratore è molto più socialmente considerato e tutelato? Facciamoci due domande e chiediamoci se non siamo effettivamente noi quelli in torto, se parlare male della propria situazione lavorativa (quando non è effettivamente buona) sia più da persone deboli che non sanno adattarsi e stare al loro posto o da persone consapevoli di poter meritare di meglio.

[Red Dead Redemption 2 farà aumentare i profitti di Rockstar del 38%](#)

Il lancio di **Red Dead Redemption 2** è stato un successo generale, grazie allo sviluppo che ha curato il gioco nei minimi particolari e al comparto tecnico; un titolo davvero molto atteso tanto che potrebbe far **aumentare di circa il 38% i profitti di Rockstar Games**, gli sviluppatori del titolo. A dichiararlo sarebbe stato l'analista **Gerrick Johnson** che, come riporta [Bloomberg](#), prevede il raggiungimento di ben **538 milioni** di dollari da parte di **Take Two** Interactive l'azienda statunitense che si occupa da anni della distribuzione dei titoli Rockstar. Lo scorso anno, il colosso che ha dato vita alla saga di **GTA** ha guadagnato circa **383 milioni** di dollari solamente per le vendite di quest'ultimo e grazie a **Red Dead Redemption 2** alla fine di quest'anno potrebbe raggiungere e superare la soglia dei 538 milioni.

Gli analisti prevedono che **RDR 2** possa vendere più di **15 milioni di copie** in tutto il mondo, anche se, a causa di alcune [polemiche sulle condizioni di lavoro](#) degli sviluppatori, che dovevano lavorare per più di 100 ore settimanali per poter terminare il lavoro in tempo, il lancio non è andato come previsto, ma è stato comunque un successo.

Il CEO di **Take Two**, **Strauss Zelnick**, però, ha dichiarato che il totale del ricavato dai diritti non sarà solo merito di **Red Dead Redemption 2**, ma sarà comunque il risultato di tutte le etichette pubblicate da Rockstar in questi anni.

[Rockstar: gli straordinari non sono obbligatori](#)

Red Dead Redemption è tornato e in poco tempo scopriremo se l'hype generato dall'utenza sarà giustificato dalla qualità del gioco. Ma che prezzo hanno pagato i dipendenti di **Rockstar** per rispettare le deadline? Varie polemiche si sono susseguite in merito al fatto che **Rockstar** obbligasse i propri dipendenti a lavorare oltre la quota di ore stabilita dal contratto tra cui quella sollevata dal [The Guardian](#) secondo la quale la media ore lavorative settimanali si fossero alzate a inizio anno da circa 46 a circa 50, ammettendo comunque che circa il 20% del suo personale lavorasse in media 60 ore a settimana. Su tale argomento è intervenuto il capo del reparto editoriale di **Rockstar Jennifer Kolbe** che ha rilasciato alcune dichiarazioni a [GamesBeat](#), facendo trapelare come lo straordinario non è obbligatorio secondo contratto, mettendo un punto alle polemiche sopra citate; chiarisce inoltre che **Rockstar** ringrazia chi fa gli straordinari e non punisce chi non li fa, puntualizzando che all'interno del team vi sono lavoratori molto apprezzati che non svolgono gli straordinari. In

Rockstar pensano che tale discussione sia stata fraintesa ma è servita come lezione: in futuro cureranno di più le loro comunicazioni con i vari team di sviluppo, prendendosi le responsabilità per i casi di poca chiarezza.

[L'atteso ritorno di Bully](#)

Proprio così, la grande **R*** potrebbe stupirci ancora. A poco più da una settimana al rilascio di **Red Dead Redemption 2**, si vocifera che Rockstar Games stia cercando professori di college e adolescenti per un nuovo progetto, suscitando il sospetto di una probabile uscita del sequel di **Bully**, titolo controverso, criticato per la caratterizzazione dei personaggi, non proprio da prendere come esempio, tanto da esserne censurato il nome originale per rimpiazzarlo con **Canis Canem Edit**. Si può notare in questo periodo come **Rockstar Games** sia molto più attiva e pronta a cavalcare l'hype che verrà sicuramente generato con **RDR2**, tuttavia non si spegne ancora la speranza nei fan di un attesissimo trailer del prossimo episodio **Grand Theft Auto**.

[Rockstar Games ha rilasciato un nuovo gameplay di Red Dead Redemption 2](#)

Rockstar Games, ha da poco rilasciato un gameplay di **Red Dead Redemption 2** (che trovate qui in fondo), un titolo attesissimo che uscirà il 12 ottobre di quest'anno. Il capitolo precedente si era guadagnato il titolo di una delle migliori IP della grande **R***. La domanda che dunque ci poniamo è: riuscirà **Red Dead Redemption 2** a riscuotere talmente tanto successo da riuscire a raggiungere le vendite di **Grand Theft Auto V**? Potrebbe essere possibile, in quanto il titolo conta già su una community ampia, che sicuramente attenderà con fremito l'uscita di questo nuovo sequel.

[Grand Theft Auto V ha venduto quasi 95 milioni di copie](#)

Durante l'ultima *conference call* di **Take Two**, è stato annunciato che **Grand Theft Auto V** è vicino all'incredibile risultato di **95 milioni di copie vendute**.

Stando all'azienda statunitense, parte del successo è dovuto ai continui aggiornamenti gratuiti di **GTA Online**, che non smette di mietere successo e che si appresta a vivere il suo anno più remunerativo di sempre.

Il titolo ha portato guadagni pari a **6 miliardi di dollari** nelle casse di **Take Two**, e risulta essere uno dei titoli di più successo nella storia dei videogiochi, tanto da apparire ancora nelle classifiche dei giochi più venduti in America e nel Regno Unito dopo 5 anni dall'uscita.

[La realtà virtuale potrà ridare la vista a ciechi e ipovedenti?](#)

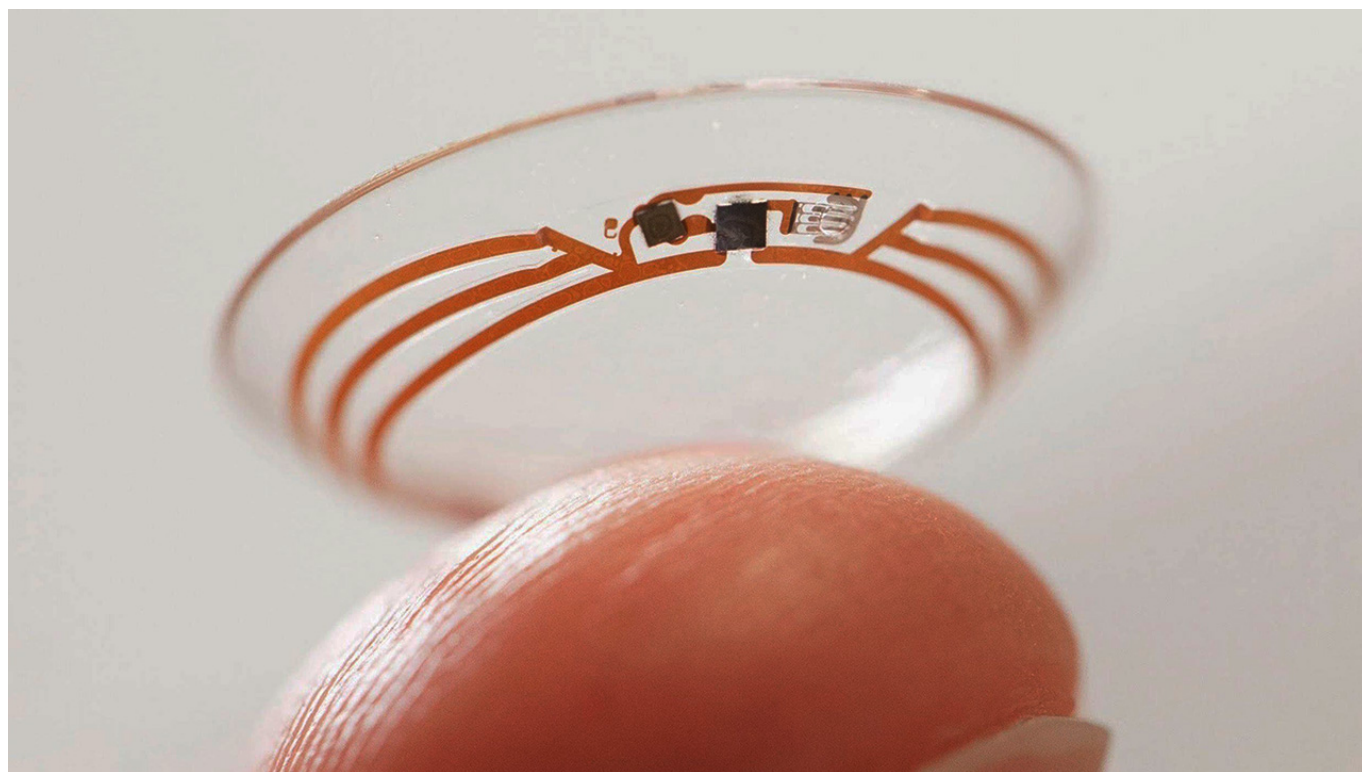
Il giornalista londinese **Alex Lee** ha una rara malattia genetica che gli ha causato una riduzione della vista e, quando giocava ai videogiochi, vedeva molto sfocato. Ma un volta indossato un visore VR per provare *L.A. Noire* di **Rockstar Games**, si è accorto di vedere meglio di quanto avesse fatto negli ultimi cinque anni. «È stata una sorpresa», ha dichiarato; «ho potuto vedere meglio con la realtà virtuale rispetto alla vita reale».

Secondo **Michael Crossland**, professore di oftalmologia dell'**Università di Sydney**, la realtà virtuale potrebbe aiutare i non vedenti perché gli schermi, essendo molto vicini agli occhi, incorporando immagini grandi, luci brillanti e testo in grassetto, aiutano gli ipovedenti a vedere in maniera più nitida.



Una manciata di aziende attualmente, si sono messe al lavoro per trovare modi specifici per sfruttare questa funzionalità, in modo di ridare la vista a ciechi e ipovedenti. **RaayonNova**, con sede a New York, sta già lavorando sul progetto di **lenti a contatto intelligenti** con un sistema di controllo motorio funzionante, nonostante alcuni problemi dati dalle attuali tecnologie. Ogni obiettivo del visore possiede uno schermo incorporabile proprio sopra la cornea, con funzionalità

specifiche per aiutare i non vedenti, come un display incorporato che utilizza il colore per dirigere chi lo indossa, per ingrandire i segnali stradali o avvisare la persona quando è vicina a un pericolo.



Proprio a tal proposito, il fondatore **Aleksandr Shtukater**, commenta:

«Riteniamo che le applicazioni AR e VR siano destinate a sostituire gli smartphone in futuro. La nostra soluzione consiste nel collegare il dispositivo al senso della vista in modo discreto e proiettare le informazioni direttamente sulla retina, in modo efficiente e non invasivo»

RaayonNova spera di lanciare le lenti nel 2019, e potrebbero essere gli unici dispositivi di questo tipo sul mercato, se ce la farà.

«In futuro, una mamma potrà monitorare il suo bambino a distanza e cambiare inquadratura della telecamera, avviando magari anche una conversazione con il figlio, il tutto mentre lavora in ufficio. Anche un individuo pigro, o stanco dopo tante ore di lavoro, potrà ordinare da un ristorante cinese online prima di tornare a casa, attraverso una lente a contatto intelligente.»

Le dimensioni contano

Anche i normovedenti hanno bisogno di aiuto: Secondo **Hans Streng**, l'amministratore delegato di **Luxexcel**, azienda olandese che produce lenti a contatto stampate in 3D, il **60%** degli americani ha bisogno di correzione oculare. Luxexcel ha recentemente stretto una partnership con **Vuzix** per realizzare lenti graduate stampate in 3D basate sul funzionamento degli occhiali **Vuzix Blade AR**,

che sovrappongono informazioni come direzioni, mappe e previsioni del tempo sul mondo.



Un'altra società che sta lavorando per i non vedenti è l'Istituto **Fraunhofer** in Germania, che si propone anche di riuscire a ridurre le dimensioni dei visori **Goggles VR**. Negli ultimi dieci anni, **Uwe Vogel**, responsabile dei microdisplay e dei sensori, ha promosso dei **microdisplay OLED** per VR e AR:

«I visori per la realtà virtuale sono sempre più popolari, ma fino a ora sono stati creati solo modelli pesanti e di grandi dimensioni. Ci si aspetta che i microdisplay cambino, e che sia possibile produrre visori ergonomici e leggeri; in questi anni, i nuovi display OLED raggiungono frame rate molto alti, con risoluzioni estremamente elevate con l'estensione Full HD.»

Ma come saranno gli schermi digitali in futuro? Secondo Vogel, il trucco non consiste solo nell'aumentare risoluzione e frequenza dei fotogrammi, ma anche mantenere il consumo energetico più basso possibile.

Fraunhofer ha lavorato a questo progetto decennale con **LOMID 2020**, un progetto finanziato dall'UE che mira a rendere i microdisplay compatti, economici e performanti rispetto ad altri sul mercato, con risoluzione migliore rispetto ai display per smartphone. Questo periodo è concentrato su una lunga serie di test su persone classificate legalmente come cieche. I nuovi display utilizzano la tecnologia **OLED-on-CMOS** per immagini luminose ad alto contrasto, più grandi, nitide e con una densità di pixel maggiore rispetto alla concorrenza.

Anche gli smartglasses potrebbero avere un ruolo fondamentale: specialmente se con ottica compatta e con fotocamera integrata, i non vedenti potranno muoversi e interagire in sicurezza nell'ambiente circostante.

