

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?

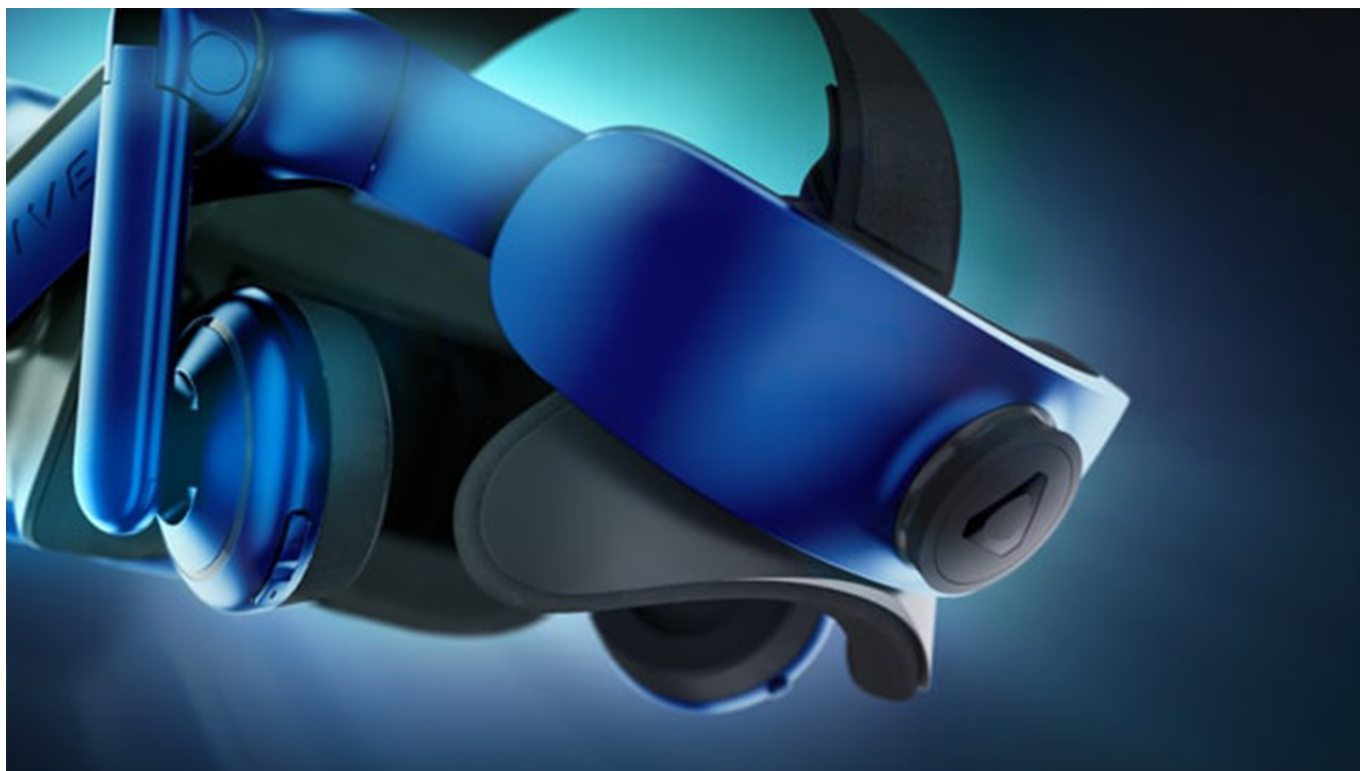
Entrambi hanno impostazioni simili, permettono di giocare gli stessi titoli e hanno accesso a gran parte delle stesse periferiche per migliorare l'esperienza immersiva, ma in realtà presentano differenze che, in base alle preferenze, potrebbero rivelarsi significative.

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 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.