

GamePodcast #11 - Da Half-Life Alyx e il VR alle esclusive, sino a Blasphemous

Nella puntata di oggi:

- **Half-Life: Alyx** è davvero così innovativo?;
- La rubrica di Gero Micciché (**Gameloft**): la situazione **VR** e le potenzialità;
- Il concetto di esclusiva si sta evolvendo?;
- Recensione di **Blasphemous**;

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Dario Gangi e Andrea Celauro.

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

Il Nintendo Virtual Boy: dal concetto al flop

È incredibile come oggi la tecnologia dei visori per la realtà virtuale sia (quasi) quella che già, a cavallo fra gli anni '80 e '90, si sognava a occhi aperti. Da quei giorni fino a oggi i **VR headset** sono esistiti ma ben fuori dal mercato dei videogiochi: alla **NASA**, già negli anni '70, i **visori VR** venivano già utilizzati all'ordine del giorno per esercitazioni e simulazioni di diverso tipo. I videogiochi sembravano il perfetto campo d'applicazione per questo tipo di tecnologia: già negli anni '60 la giovanissima **SEGA** lanciò **Periscope** che, per quanto fosse un gioco elettromeccanico, preannunciò in qualche modo come fosse possibile **immersersi in un mondo artificiale tramite più sensi possibili**; più avanti nel tempo, **Atari** lanciò **Battlezone**, un vero antenato dei **VR headset** visto che per giocare bisognava guardare attraverso un telescopio (e il successo divenne tale che questo si trasformò in **The Bradley Trainer**, un vero e proprio strumento utilizzato per le esercitazioni dei capocarro). Ai giocatori servirono ben pochi assaggi per immaginare questa splendida tecnologia: fin dove ci si poteva spingere con la tecnologia? Fin dove era possibile arrivare? Ma soprattutto, quando il mercato avrebbe per messo ai giocatori di avere un personalissimo headset VR? In un mondo pieno di sogni e speranze, **Nintendo** un giorno provò a consegnare un primo prototipo di **visore VR** (anche se in realtà era una console) che potesse essere economico e aprire le porte della realtà virtuale, ma che invece finì per essere uno dei più tremendi fallimenti commerciali nella storia dei videogiochi. Oggi, in vista del rilascio del nuovissimo **visore VR Nintendo** tramite la linea di prodotti **Labo**, vi parleremo del loro primo vero esperimento in questo campo, un evento che, probabilmente, posticipò di molto l'arrivo dei visori VR su larga scala in attesa di una migliore tecnologia accessibile a tutti. Qui su **Dusty Rooms** vi parleremo del famosissimo incubo rosso nero... no, non l'AC Milan, ma il **Nintendo Virtual Boy**!



Il Private Eye

Che ci crediate o meno, le radici del **Virtual Boy** risalgono al 1985, una decade prima del suo rilascio, prima ancora del rilascio del **Game Boy** e del **Super Nintendo**. Tuttavia il concetto di questa macchina non nasce a Kyoto ma a Cambridge, in Massachusetts, dalla mente di un abile ingegnere che lavorò al primo scanner piano per computer. **Allen Becker**, per via del suo lavoro, era costretto a spostarsi spesso per lavoro e ciò significava salire a bordo di tanti aerei: ai tempi erano molto stretti e molti dispositivi elettronici, come il popolarissimo **Walkman** o i primi computer portatili, non potevano essere accesi durante il volo. Anche se non ci fosse stato alcun divieto, era impossibile portare un computer portatile all'interno di un aereo e poter continuare a lavorare in viaggio: questi dispositivi esistevano già ma erano molto inferiori ai computer fissi, serviva un'alimentazione fissa e, per quanto portatili, era impossibile usarli negli angusti sedili degli aerei dei tempi.



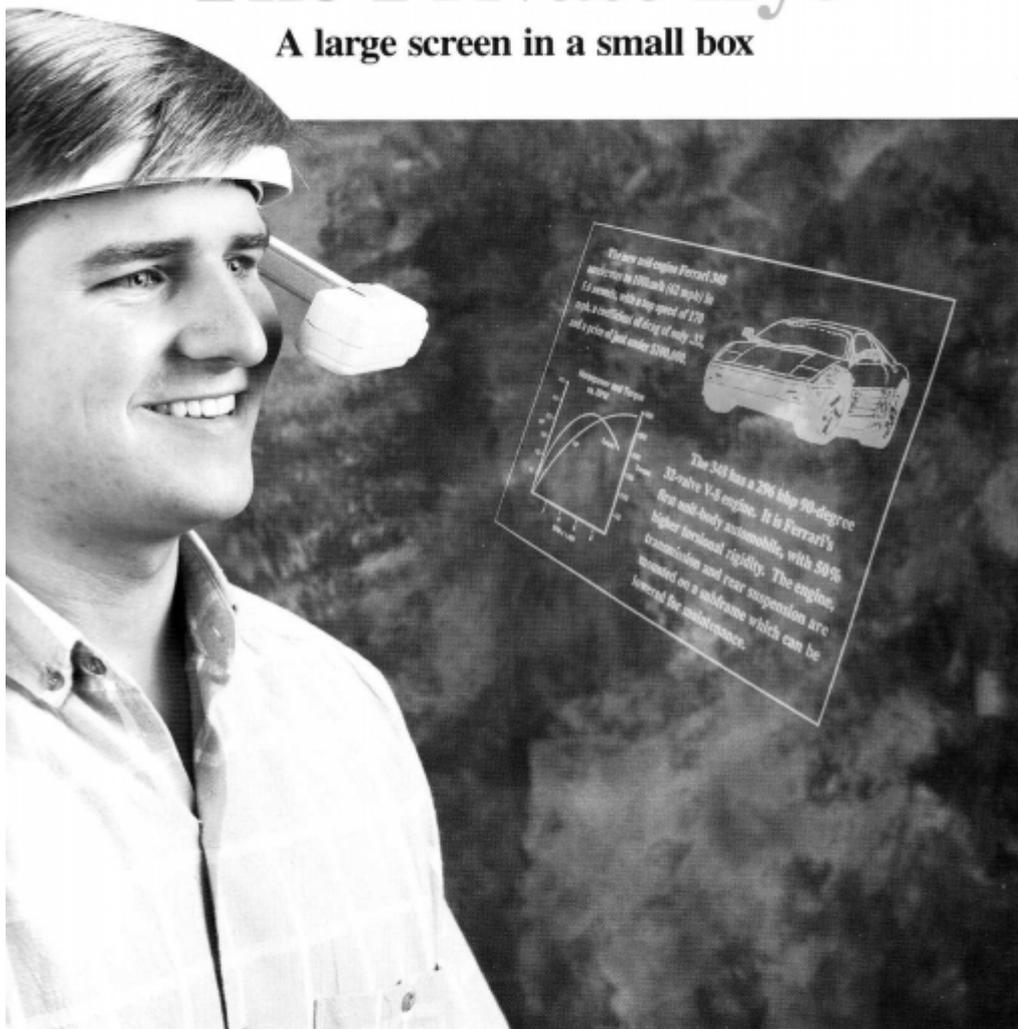
Di lì a poco, **Allen Becker** si mise a lavorare a un qualcosa che potesse funzionare come un **PC** ma che fosse piccolo e comodo da usare in ogni situazione. L'idea era quella di costruire qualcosa composto da due pezzi: un piccolo computerino da attaccare a un piccolo schermo. Ma come fare? I **monitor CRT a tubo catodico**, la migliore tecnologia per l'epoca, richiedevano troppa potenza ed erano troppo ingombranti, e gli **LCD**, per quanto impiegati in oggetti come calcolatrici, radiosvegli e orologi da polso, non erano al passo coi tempi in quanto serviva ancora molta ricerca e sviluppo. La scelta così cadde sul **LED**, strumento con la quale **Becker** lavorò proprio per il suo scanner. Intorno a quei anni un famoso scienziato e inventore di nome **Raymond Kurzweil**, una delle menti più grandi degli ultimi secoli, usò il suo scanner per creare una macchina che potesse aiutare i ciechi a leggere; ispirato da questa idea, la sua intenzione era quella di utilizzare i **LED**, che muovendosi velocemente scannerizzavano un testo per poi trasmetterlo allo schermo del PC, per **proiettare le immagini direttamente alla retina dell'occhio umano**. Per proiettare un'immagine serviva che questi **LED** fossero in costante movimento, cosa che poteva provocare forti danni alla retina; con un colpo di genio, **Allen Becker** decise di **far proiettare l'immagine dei LED a degli specchi** che oscillavano per 50 volte al secondo, in modo da non nuocere all'utente e trasmettere un'immagine ancora più nitida e chiara. In assenza di finanziamenti per poter avviare un prototipo, l'ingegnere cominciò ad utilizzare pezzi di alcune stampati per poter creare delle bozze e fu proprio in questo periodo che la scelta cadde sui **LED rossi**: per quanto all'apparenza fosse una scelta poco saggia, in quanto per funzionare avevano bisogno del buio, in realtà si poteva rivelare una scelta vincente, poiché i **LED rossi** erano i più comuni e i meno costosi e dunque la sua invenzione finale poteva essere prodotta economicamente e venduta a prezzi competitivi. Inoltre, essendo ancora nel 1986, da lì alla realizzazione del prodotto finale, la tecnologia poteva migliorare ancora di più, perciò non c'era bisogno di preoccuparsi più di tanto. In sei mesi di lavoro, utilizzando la tecnologia che venne in seguito da lui battezzata come "**Scanned Linear Array**", **Alan Becker** creò il primo prototipo del **Private Eye** nel 1987, un micro schermo per computer composto da un cerchio, da appoggiare alla testa esattamente come una corona, che reggeva un piccolo dispositivo che si andava a posizionare

davanti all'occhio dell'utente.

Il **Private Eye** non nasceva come videogioco, **Alan Becker** visionava la sua creazione per scopi ben diversi dal gaming: egli sperava infatti che i chirurghi potessero utilizzarlo per tenere sempre sotto controllo la scheda del paziente e gli esiti delle risonanze magnetiche durante le operazioni, che i meccanici potessero utilizzarlo per tenere i manuali delle auto (letteralmente) sott'occhio e che l'utente comune potesse utilizzarlo per altri usi, come ad esempio alla guida per dare una sbirciata alle mappe. Se ci pensate, **Allen Becker** anticipò il concetto dei **Google Glass** di quasi ben 25 anni! Fondata la **Reflection Technology** nel 1987 **Allen Becker** andò subito alla ricerca di investitori ma, sebbene il **Private Eye** attrasse qualche interesse da parte di alcune compagnie aeree, nessuno finanziò questo rivoluzionario progetto perché era troppo difficile immaginarne degli impieghi reali - in questo caso si può dire che la sua invenzione era davvero "troppo avanti". Tuttavia nulla era perduto, bisognava solamente trovare un altro impiego per questa tecnologia.

The Private Eye™

A large screen in a small box



You Can:

- Make Big Products Small
- Give Small Devices A Full Screen
- Provide Hands-Free View of Information
- View Information Privately



Verso il gaming

Negli anni '90 si assistette a grandi rivoluzioni tecnologiche: la grafica 3D diventava sempre più facile da processare, gli effetti speciali al cinema si facevano sempre più reali e film come ***Il Tagliaerba (The Lawnmower Man)*** non facevano altro che alimentare le fantasie degli appassionati di tecnologia, computer e videogiochi di tutto il mondo. Nelle fiere come il **Consumer Electronics Show** veniva dedicato dello spazio per i visori per la realtà virtuale ma il tutto era a uno stadio primitivo: **Reflection Technology** creò un prototipo di un visore letteralmente mettendo **due Private Eye su un casco da saldatore** e, nonostante la bizzarra idea, il loro fu uno dei visori più apprezzati durante le fiere. Veniva avviata una demo di un gioco in cui si era alla guida di un carro armato, esattamente come in ***Battlezone*** di **Atari** (alcuni pensano che il gioco fosse proprio quello) e, fra i tanti stand, il loro riscosse un grande successo fra appassionati e non. **Reflective**

Technology aveva creato, quasi accidentalmente, una realtà virtuale con pochissime risorse, facile da produrre e persino divertente! Per tale motivo servivano investimenti, ma compagnie come **Hasbro** e **Mattel**, per quanto interessate, non volevano ancora nulla a che fare con gli **headset VR**, specialmente per il fatto che la tecnologia per l'**headtracking** era agli albori: era lenta, imprecisa e per tanto avrebbe assicurato **motion sickness** agli utenti. A questo punto, visto che ormai il suo scopo era chiaro, era meglio presentare il **Private Eye** direttamente alle compagnie videoludiche.

(Eh... Non ci sono più gli headset di una volta!)

Alan Becker raggiunse per prima **Sega**, dove fu accolto da uno scettico **Tom Kalinske** che respinse il progetto. Il motivo principale, oltre ai problemi relativi al **motion sickness**, fu proprio il **singolo colore**: **Sega** aveva già lanciato il **Sega Game Gear** cui era in grado di gestire una palette capace di **4096 colori**. Lanciare un prodotto così, dopo l'incredibile **Sega Mega Drive**, e il **Game Gear** che riscuoteva un buon successo grazie alla promozione dei suoi vantaggi rispetto alla concorrenza, rappresentava un grosso rischio per la compagnia, e così **Sega** decise di tirarsene fuori (magari avesse pensato così prima del lancio del **32X**).

Becker non si scoraggiò e invece andò dalla concorrenza per riscontrare il risultato opposto: **Reflection Technology** mostrò a **Nintendo** le capacità del loro visore e tutti ne rimasero sorpresi, soprattutto una delle persone chiave della compagnia, **Gunpei Yokoi**, il padre del **Ultra Hand**, dei **Game and Watch** e del magistrale **Game Boy**. Il sistema di **Becker** sembrava realmente ispirato dalla sua filosofia (che a tutt'oggi influenza **Nintendo**): utilizzare una tecnologia superata per poterla riutilizzare in modi diversi, sfruttandola al limite delle sue capacità, guadagnando bene con una produzione che si manteneva a costi contenutissimi. Il **Nintendo Gameboy**, in poche parole, era la perfetta rappresentazione della sua filosofia: grazie allo **schermo monocromatico** riuscì ad avere il più grosso vantaggio sui competitor, punto sulla quale né **Sega** né **Atari** col loro **Lynx** si concentrarono, ovvero la **più lunga durata delle batterie** (per giunta ne servivano due in meno rispetto alla concorrenza, che ne utilizzava sei), nonché una piattaforma semplicissima per ciò che riguardava la programmazione da parte delle 3rd party. **Le aree create tramite l'uso dei LED potevano dare un senso di profondità potenzialmente infinito** in quanto il contrasto per gli oggetti era semplicemente il buio stesso, un vuoto di colore; era esattamente quel tipo di cose che interessavano a **Gunpei Yokoi** che, prossimo alla pensione, odiava il fatto che il mondo del gaming si stesse interessando troppo alle tecnologie e meno al core gameplay, alla fantasia e la genialità dei giochi e dei dispositivi stessi. Un secondo meeting fu organizzato con i piani alti di **Nintendo**, in cui **Yokoi** e **Becker** presentarono il prototipo di quello che poteva essere un nuovo prodotto da lanciare... durante l'incontro, **Hiroshi Yamauchi** si addormentò! **Becker** e **Reflection Technology** non potevano fare altro che interpretare che quel gesto come disinteresse per il loro prodotto, un ulteriore fallimento, ma **Gunpei Yokoi** e altri funzionari **Nintendo** li rassicurarono dicendogli che in realtà... era una reazione più che positiva! Il business in estremo Oriente è ben diverso da quello di stampo americano o europeo e **Yamauchi** ne incarnava tutte le caratteristiche: il fatto che dormisse significava che stava letteralmente facendo "sogni tranquilli", era così confidente in **Gunpei Yokoi** che non c'era alcun bisogno di intervenire (una cosa simile accadde quando [Nintendo accolse i funzionari Atari per una possibile distribuzione del Famicom in Nord America](#), meeting in cui **Hiroshi Yamauchi** entrava e usciva dalla stanza per sottolineare quanto fosse impegnato e che se **Atari** non avesse colto l'occasione al volo avrebbero potuto perderla). In poche parole quel gesto si traduceva con "**totale approvazione**", e così fu: **Reflection Technology** ricevette 10 milioni di dollari per avviare il segretissimo "**Dragon Project**", che fu subito dopo rinominato "**VR32**".



(Gunpei Yokoi)

Il travagliato sviluppo: tagli e compromessi

Il prodotto in quello stato (un casco per saldatori con due **Private Eye** collegati a un unità centrale) non poteva assolutamente essere venduto, e pertanto doveva essere ridisegnato. **Gunpei Yokoi** avanzò l'idea di costruire un visore con la console stessa inserita al suo interno, insieme a un sistema di **head tracking** che avrebbe permesso al giocatore di avanzare nel mondo 3D camminando nella realtà; il leggendario inventore di casa **Nintendo** descrisse il concetto come una "**Virtual Utopia**" e fu considerato come uno dei nomi finali per la console (ciò è riflesso nelle cartucce dei giochi del **Virtual Boy** che includono la sigla **VUE** nei numeri seriali). Per il processore si optò per un chip **32 bit (NEC V810)**, la scelta ideale per creare della grafica poligonale ma, per via delle radiazioni emesse da questo dispositivo, tenendo in considerazione che la console doveva essere tenuta in testa per giocare, furono costretti a chiuderlo in una sorta di **scatola di metallo spesso** per evitare danni di qualsiasi tipo. L'aggiunta di questo componente rese il visore pesantissimo e così si optò per una sorta di **tracolla mista a uno stand** per mantenere il sistema di **head tracking** e **movimento**. A questo punto i legali **Nintendo** misero in alt il progetto di **Gunpei Yokoi**: si preoccupavano soprattutto per i più piccoli che sarebbero potuti inciampare per casa con il visore in testa, il **Virtual Boy** poteva diventare una vera e propria causa di infiniti incidenti domestici. La ricerca sull'**head tracking** non andava neppure bene in quanto non era ancora perfettamente sincronizzata coi movimenti della testa e provocava ancora **motion sickness**; fu così che il **Virtual Boy** fu relegato a quel buffo stand che oggi conosciamo (e amiamo, in qualche modo), rendendolo così a tutti gli effetti una console casalinga (nonostante sia stata promossa più in là come console portatile, con il nome rafforzato per altro da quel "Boy" che lo legava al retaggio dell'incredibile **Gameboy**).



I primi giochi sviluppati utilizzavano una grafica 2D abilmente disegnata per dare quel senso di profondità che ci si poteva aspettare, dunque un finto 3D. **Gunpei Yokoi** voleva comunque implementare un ulteriore chip per poter rendere elementi 3D pienamente poligonali e mappati ma ancora una volta fu bloccato: **Nintendo** aveva già speso considerevoli somme di denaro per lo stampo fisico della console, perciò non si poteva tornare indietro, e fu così che la console rimase solo con un unico chip 32 bit non capace di poter rendere quelle immagini 3D che tutti quanti si aspettavano. Nonostante lo scetticismo che cominciava a crescere in **Gunpei Yokoi**, **Nintendo** era così confidente sul **Virtual Boy** che sperava di lanciarlo come quarto progetto principale; fu addirittura aperta una nuova fabbrica in Cina per produrre esclusivamente il nuovo prodotto!



Cambi di programma e il disastroso lancio

Seppur l'arrivo del **Virtual Boy** fu accompagnato con un particolare entusiasmo, **Hiroshi Yamauchi** sentiva la pressione dei competitor **Sega** e **Sony** che avrebbero lanciato i loro **Saturn** e **PlayStation** alla fine del 1994; l'**Ultra 64** (precedente nome del **Nintendo 64**) sarebbe stato pronto solamente nel 1996, quindi era necessario immettere un prodotto nel mercato il prima possibile. In tutto questo però le cose al dipartimento di ricerca e sviluppo 1 (**R&D 1**), dove veniva sviluppato il **Virtual Boy**, non andavano per niente bene, e piano piano i fondi necessari per il miglioramento di questo dispositivo (molto difficile da gestire in quanto doveva produrre grafica 3D senza poligoni, con due schermi all'interno del visore e con meno elettricità possibile per mantenere la sua "portatilità") furono trasferiti al più concreto progetto del **Ultra 64** gestito dal **R&D3**, il quinto prodotto. L'attenzione per il **Virtual Boy** calò gradualmente dal 1995, e ciò lo si può riscontrare a tutt'oggi nella libreria dei giochi della console: la presenza di **Mario** nella console fu limitata a soli due giochi, mentre di **The Legend of Zelda**, **Metroid** e altri franchise principali non se ne parlava neanche, eppure questa strana macchina doveva essere lanciata nel mercato nonostante tutto. Ultimata la console, questa finì fra le mani del dipartimento marketing che doveva promuovere la console evitando ad ogni modo di non distogliere l'attenzione dal **Nintendo 64**. Le pubblicità lanciate più in là per il **Virtual Boy**, nonostante fossero molto strane, riscontrarono un buon successo in quanto puntavano al (reale) fatto che senza provare la console di persona non si poteva neanche avere un'idea di come fossero i giochi. Il lancio era prossimo e il **Virtual Boy** doveva competere con **Sega Saturn** e **Sony PlayStation**, console ben fuori dalla sua portata e con... più colori!

(Perché scappare dal Virtual Boy? Non dovrebbe essere una console rivoluzionaria?)

Il **Virtual Boy** fu rivelato al pubblico in Giappone il **15 Novembre 1994**, per lo **Shoshinkai Software Expo**, esattamente una settimana prima del lancio del **Sega Saturn**. Le reazioni del pubblico furono miste: da un lato la gente apprezzò la grafica (simil) 3D ma dall'altro rimase delusa per il singolo colore rosso e l'esorbitante prezzo di 15.000¥ (199,99\$), molto più alto del prezzo di un **Gameboy** o persino di un **Super Nintendo**, macchine che offrivano un'alternativa già visivamente superiore (pur essendo 8 e 16 bit rispettivamente).

Qualche mese dopo il **Virtual Boy** riscontrò gli stessi pareri negli Stati Uniti ma lì gli venne dato il beneficio del dubbio: il **NES** non riscontrò grandi pareri positivi alla presentazione, né il landscape videoludico sembrava a loro favore ma alcuni erano sicuri che il **Virtual Boy** avrebbe venduto almeno **3 milioni di unità**. Tuttavia c'era un punto ancora non chiaro sulla vita di questa nuova console, ovvero la sicurezza della console stessa. Quei pochi che comprarono le prime unità sia in Giappone che negli Stati Uniti nelle date del lancio (21/07/1995 e 14/08/1995) trovarono una confezione colma di avvertenze per la salute dei giocatori, persino sulla facciata principale della scatola! Si sparse immediatamente la voce, soprattutto in Giappone, che il **Virtual Boy** fosse un dispositivo tremendo per gli occhi dei giocatori e che avrebbe potuto portare persino alla cecità. In realtà, a questo punto bisogna spezzare una lancia a favore del **Virtual Boy** e sfatare un mito che da sempre avvolge questa console: **Nintendo** chiese a **Reflection Technology** di condurre ricerche sulla sicurezza di questa nuova console e pertanto un **Virtual Boy** fu mandato allo **Shepens Eye Research Institute** a Boston. I risultati furono più che normali, il **Virtual Boy** era a ogni modo sicuro ma era comunque raccomandabile non farlo usare ai bambini sotto i sette anni poiché lo sviluppo dell'occhio, a quell'età, non è ancora completo. Tuttavia **Nintendo** rilasciò il **Virtual Boy** prima ancora che le ricerche fossero concluse ed è per questo che la console fu imbottita di

avvertenze (probabilmente se avessero aspettato i risultati dei test probabilmente ne avrebbero potuto mettere meno); il tutto era aggravato inoltre da una nuova legge approvata intorno alla metà del 1995 in Giappone con la quale le compagnie produttrici di beni di consumo diventavano più facilmente imputabili in caso di malfunzionamenti o incidenti di varia natura che coinvolgessero i loro prodotti. Nonostante fosse possibile sistemare il contrasto e calibrare le lenti del **Virtual Boy**, i legali **Nintendo** non volevano correre rischi e perciò armarono la console di avvertenze e convinsero gli sviluppatori ad inserire nei loro giochi un cronometro al termine del quale fa apparire dei messaggi che invitano il giocatori a fermarsi per un break.

Il lancio in Giappone passò quasi inosservato e la produzione della console fu già fermata nel Dicembre dello stesso anno; queste furono in realtà "buone notizie" per gli Stati Uniti, nei quali si può dire che la console ebbe una vita migliore. Durante la prime settimane vendette addirittura di più del **Sega Saturn** e tagliando la produzione in Giappone si poterono permettere un price drop drastico di soli 99\$ per il Natale del 1995. Ciò non bastò per salvare questa macchina e, nonostante gli sforzi, la console non decollò mai, né ebbe mai una fanbase solida o un parco titoli interessante (giochi nettamente migliori erano reperibili su **Sega Saturn**, **Sony PlayStation** e persino **Gameboy** e **Super Nintendo**); le figure di vendita si chiusero per **770.000 unità totali** fra Giappone e Stati Uniti, il **Virtual Boy** non raggiunse mai né l'Europa né l'Australia.

(Un overview di tutti i giochi presenti su Virtual Boy da parte dell'utente **Dubbloseven**)

Chiusa una porta, si apre un portone

Anche se nuovi giochi furono annunciati per l'E3 del 1996 (un gioco di **Worms**, un porting di **Goldeneye 007**, un gioco di carri armati ispirato alla demo di **Reflection Technology** e altri) **Nintendo** interruppe la produzione del **Virtual Boy** di lì a poco in modo che sia loro che i suoi utenti si potessero concentrare sul **Nintendo 64**, vero successore del **Super Nintendo**; i rimanenti **Virtual Boy** rimasti nei negozi furono venduti intorno ai 20\$. Insieme ai giochi, altri prodotti non arrivarono mai a quei pochi consumatori, come lo **stand aggiustabile** e il **link cable** che, esattamente come quello del **GameBoy**, avrebbe permesso di collegare due **Virtual Boy** per il multiplayer. **Nintendo** riuscì a spostare l'attenzione dei fan al **Nintendo 64** e il **Virtual Boy**, essendo stato una vera e propria meteora, fu dimenticato di lì a poco. All'interno della compagnia il **Virtual Boy** fu visto come una disgrazia, e **Gunpei Yokoi** si sentì responsabile di ciò che successe; **Hiroshi Yamauchi** però era tranquillo e, nonostante Yokoi si addossasse la colpa del fallimento dell'intero progetto, non diede mai la responsabilità di ciò che successe al suo collaboratore.

Yokoi si sentiva ugualmente coperto di vergogna. Il **Virtual Boy** doveva essere il suo ultimo prodotto prima del suo programmato (e meritatissimo) pensionamento a cinquant'anni ma l'insuccesso di quest'ultimo lo spinse a restare in **Nintendo** ancora per un po'. In molti riportano che il **Virtual Boy** sia stata la causa del suo presunto licenziamento, ma non è così (in quanto in primo luogo non fu licenziato, ma si ritirò di sua spontanea volontà): **Gunpei Yokoi** di lì a poco tornò a interessarsi del **GameBoy**, e presto lanciò nel mercato il **GameBoy Pocket**, un nuovo successo per **Nintendo** nonché suo vero ultimo prodotto nella compagnia.

Di solito, in Giappone, quando persone chiave come **Gunpei Yokoi** vanno in pensione è tradizione lasciare un ultimo segno della loro permanenza nella compagnia, sia come lascito sia per dare un ultimo sprint prima del meritato riposo; non poteva di certo andar via col **Virtual Boy**, il **GameBoy Poket** si rivelò il prodotto perfetto con la quale uscire di scena. L'abbandono di **Gunpei Yokoi** ebbe ripercussioni persino sulla borsa di Kyoto in quanto le azioni di **Nintendo** calarono drasticamente

già dal giorno in cui andò via! Tuttavia i giornali di settore speculavano al licenziamento avvenuto sulla base dell'insuccesso del **Virtual Boy**. **Yokoi** sentì la pressione dell'opinione pubblica e decise di non darsi sotto: di lì a poco il leggendario inventore fondò la **Koto Laboratory** e la loro nuova console, il **WanderSwan**, fu presa in considerazione e successivamente prodotta dalla grandissima **Bandai**. Tuttavia **Gunpei Yokoi** non poté assistere né lancio nel 1999 in Giappone né al successo del **WanderSwan** in quanto morì in un incidente stradale nel 1997.

La **Reflection Technology** uscì distrutta dall'insuccesso del **Virtual Boy**, ma tentò di rifarsi con un nuovo prodotto chiamato **Faxview**, un piccolo dispositivo che permetteva di visualizzare i fax guardando attraverso un piccolo schermo, esattamente come il **Private Eye** o lo stesso **Virtual Boy**. Tuttavia nessuno finanziò questa invenzione e la **Reflection Technology** chiuse i battenti di lì a poco. **Allen Becker** cominciò invece a lavorare nel campo della purificazione delle acque per le nazioni in via di sviluppo, ma purtroppo si spense nel 2001, all'età di 53 anni.



Per correttezza

Il **Virtual Boy** fu una console terribile, con una dubbia tecnologia e una grafica in grado di far venire il mal di testa a chi la usa, ma non è tutta da buttare.

Per quanto la si possa schernire, i giochi, nonostante la semplicità, sono ben lungi dal fare schifo, e perciò vogliamo rendere giustizia ad alcuni titoli di questa console, mai rilasciati per nessun'altra console. Esistono giochi che hanno davvero provato a trarre il massimo da questa console e dimostrato, per quanto possibile, che il **Virtual Boy** poteva realmente dare la sensazione di essere immersi in una realtà virtuale. Uno di questi giochi è certamente **Teleroboxer**, considerabile come una specie di spin-off della saga di **Punch Out!!**. Oltre al fatto di giocare con una visuale POV, dando già da subito l'impressione di essere all'interno del gioco, questo titolo sfruttava soprattutto lo strano controller del **Virtual Boy** che, in un certo senso, può essere considerato come una sorta di precursore dei controlli **dual analog** in quanto fu il primo ad includere due **D-pad**; al di là dei metodi di gioco, **Teleroboxer** è soprattutto un gioco molto divertente e se c'è un gioco per cui provare un **Virtual Boy** è proprio questo. Fondamentalmente, per quanto superficiale possa essere l'immersione, altri giochi che includono la visuale POV come **Red Alarm**, **Bound High**, **Innsmouth no Yakata** e **Niko-Chan Battle** meritano di essere provati con la console reale. Altri titoli come **Mario Tennis**, **Mario Clash**, **Galactic Pinball** e **Waterworld** (unico gioco basato su un film prodotto su questa console) sono abbastanza interessanti e possono essere anche giocati anche con un emulatore, visto che gli effetti 3D non sono mandatori per questi titoli.

Discorso a parte va invece fatto per **Virtual Boy Wario Land**, altro grande titolo per i collezionisti di questa console; questo è considerato una vera e propria gemma del Virtual Boy e il fatto che sia rimasto relegato alla libreria della console e mai più rilasciato per nessun'altra riempie il cuore di tristezza (potrete comunque giocarlo con un emulatore). Per questo ci piacerebbe un giorno trovare per **Nintendo Switch** una collection con tutti i giochi mai usciti per **Virtual Boy** da giocare col nuovo **headset VR** della linea **Nintendo Labo**! Chissà se arriverà mai.

Non ci sono grandi premesse da fare per un collezionista o amatore che abbia intenzione di acquistare un **Virtual Boy**: assicuratevi solamente che il tutto funzioni regolarmente, soprattutto il sistema dei vetri riflettenti. Tuttavia, per voi che vi siete incuriositi leggendo queste righe, il **Virtual Boy** è raro e costoso e per quanto sia possibile trovarlo in vendita su siti come **Ebay**, e non ci sono grossi rischi di riceverne uno non funzionante, dovrete pagare ben più del suo prezzo originale. Certi titoli, essendo usciti alcuni solo in Giappone e altri solo negli Stati Uniti, sono rari e costosi e ancora non esiste, diciamo, una fanbase così grande che si stia mettendo a l'opera per produrre nuovi accessori, **everdrive** e pezzi di ricambio per questa console (e probabilmente non ci sarà mai). Esiste un [sito](#) in grado di produrvi una sorta di **flashdrive** per la console ma dovrete fornire al tecnico una cartuccia da sacrificare (e inoltre non sappiamo quanto sia affidabile). Acquistare questa console è solo una particolarissima e costosissima chiccheria ma... insomma, potreste dire di avere un **Virtual Boy**!

[Ace Combat 7: Skies Unknown - Rombi di Tuono e Cieli di Fuoco](#)

Sono passati molti anni dall'ultimo volo di **Ace Combat**, il "simulatore" aeronautico più famoso al mondo. La sua è una storia lunga, così come la trama dei vari capitoli, via via intrecciata per formare una narrazione intrisa di personalità. Poi gli **aerei**, da quelli più iconici a quelli ultra moderni e, come da tradizione, prototipi dalle più disparate forme e capacità belliche. *Ace Combat* mancava tanto a un certo segmento di pubblico e l'arrivo del settimo capitolo ufficiale non è che una gioia per tutti i sensi di cui l'uomo dispone (tranne olfatto e gusto perché la tecnologia è pur sempre questa).

La guerra non cambia mai



Nel corso degli anni *Ace Combat* ci ha abituati a numerosi intrecci di trama che via via si son fatti ancor più intensi. Nonostante questo però, il settimo capitolo ufficiale viene in contro alle esigenze di tutti, riuscendo a essere comprensibile per i neofiti ma in grado di rispolverare vecchi ricordi e chicche per i fan. Entrano in scena dunque le battaglie aeree più intense del franchise sul pianeta **Strangereal**, il mondo alternativo protagonista di tutte le vicende narrate finora, in cui i vari stati si danno battaglia a suon di missili di vario tipo. Pur avendo avuto capitoli ambientati nel futuro, questa volta le vicende si svolgono nel presente, un 2019 che vede **Erusea** e **Osea** darsi battaglia per il controllo dell'Ascensore Spaziale, ormai unico modo per colonizzare lo spazio. La sua costruzione è proprio la causa del conflitto: dopo l'impatto con un asteroide, uno dei continenti, Usea, era sul lastrico, aiutato successivamente da tutti i paesi del pianeta tranne il regno di Erusea che adesso, non vede di buon occhio l'influenza di Osea in questo territorio. Inizia dunque la cosiddetta **Lighthouse War**, una guerra che mette in campo nuove tecnologie in grado di

soppiantare i piloti umani.

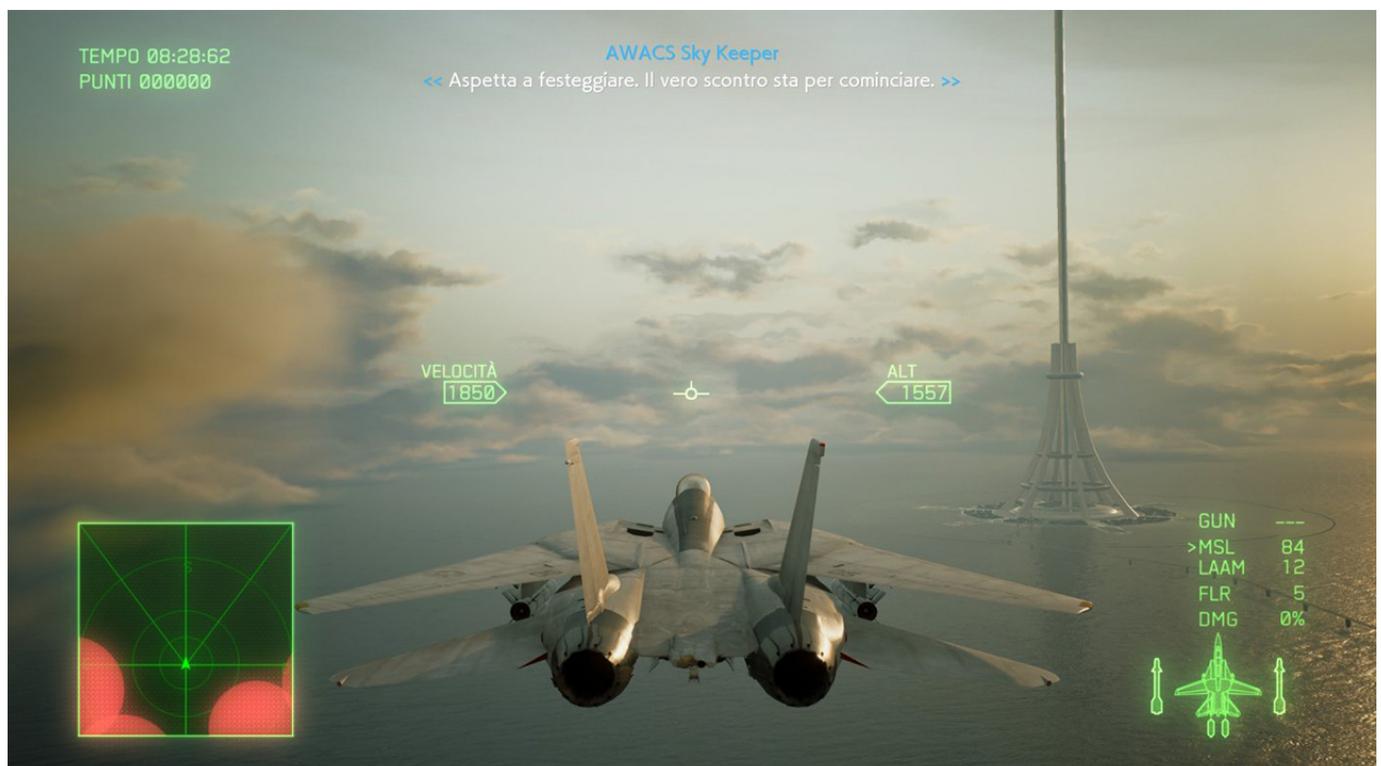
Proprio l'utilizzo di **droni** e la ricerca scientifica atta al loro perfezionamento è uno dei temi trattati all'interno della trama di questo capito, composto da 20 missioni. L'argomento è di stretta attualità: si parla spesso di come l'uso più intenso di droni da battaglia e armi intelligenti stia pian piano stravolgendo l'operato e il significato stesso di guerra. I cosiddetti Assi, i piloti migliori dei cieli di tutto il mondo, rischiano di aver ben presto tarpate le ali, trasformando l'eliminazione dell'obiettivo in una serie di codici binari. Benché non sia il fulcro delle vicende, questo argomento è trattato come solo i giapponesi riescono a fare, un concentrato di teatralità e suggestioni. La **Lighthouse War** è in grado di richiamare numerosi ricordi come **Farbanti**, la capitale di Erusea o la **struttura Stonehenge**, in un mosaico di vecchio e nuovo ben strutturato e raccontato anche grazie a ottime cutscene in CGI.

La narrazione procede dunque spedita, ricca di colpi di scena e dal buon ritmo generale, accompagnata da una regia a dir poco perfetta.

Unico, possibile piccolo neo, è riscontrabile nei sottotitoli a volte difficile da leggere in mezzo al trambusto generale. Ricordiamo che il doppiaggio è solo disponibile in giapponese o inglese.

Ma l'offerta ludica di *Ace Combat 7* non si ferma alla sola campagna single player, permettendo un **multiplayer** che vede tra le sue fila anche una **battle royale** (un tempo semplicemente deathmatch). Inoltre, suggestiva è anche la possibilità di poter utilizzare **visore VR**, in cui, all'interno dell'abitacolo, possiamo immedesimarci in qualunque Top Gun del mondo.

E Maverick muto



Anche per chi non è avvezzo con questo tipo titoli, come da tradizione, *Ace Combat* permette l'approccio adeguato a ogni tipo di videogiocatore. Di fatti, potremmo scegliere due modalità di gameplay che ne modificano comandi e semplicità di utilizzo: ma scegliere tra **principiante** ed

esperto non è così scontato. Se la prima consente un utilizzo semplificato, con l'andare del tempo finisce per esserlo troppo e limitante, in quanto in fasi avanzate, la maggior possibilità di movimento offerti dalla modalità esperto consente approcci più aggressivi ma anche più divertenti, sfruttando soprattutto lo stallo. Nonostante dunque il gameplay abbia spiccate virate verso l'arcade, il titolo riesce a essere godibilissimo, ma solo se non ci si lascia "spaventare" dall'utilizzo immediato della modalità esperto che in fin dei conti, è la modalità "normale".

Ma ben prima di solcare i cieli di Strangereal, bisogna prepararsi: il **briefing pre-missione** è fondamentale, non solo a livello narrativo ma segna anche la strategia che il videogiocatore avrà di lì a poco. Grazie alla tecnologia radar infatti, è possibile sapere in anticipo la posizione e la tipologia dei nemici e, questa conoscenza, influisce sulla scelta dell'aereo da utilizzare e gli armamenti. E qui arriva il bello: gli aerei, i veri protagonisti e suddivisi per tipologia, hanno caratteristiche e possibilità belliche differenziate ma ulteriormente potenziabili una volta sbloccati vari perk. È qui che il punteggio ottenuto in missione ha la sua rilevanza: la progressione da mezzi basilari ai caccia più evoluti, avviene tramite un complesso albero di sblocco di potenziamenti e aerei, con percorsi diversi: ad esempio, se il nostro obiettivo finale è pilotare **F-22 Raptor**, dovremo seguire un determinato percorso che porta il giocatore a ignorare tutto il resto. Ovviamente questo avvantaggia la rigiocabilità.

Il parco aerei vanta numerose chicche come il discusso (in Italia) **F-35**, o il russo **Sukhoi Su-47**, unico aereo (esistente) del lotto ad avere ali a freccia negativa. Un peccato non aver a disposizione caccia come quelli cinesi (come il **J-20**) o aerei iconici come l'**F-117 Nighthawk**. Un peccato è anche la poca possibilità di personalizzazione offerta, tralasciando una manciata di stemmi e skin.

Una volta scelto l'armamento a disposizione, siamo pronti a partire. **Ace Combat 7** è uno dei pochi titoli a emozionare già dall'inizio della missione, con un insieme di regia, colonna sonora e gameplay che si mischiano, divenendo un unico mezzo in cui il giocatore può immergersi. Le battaglie sono vere e proprie coreografie con nemici che possono contare su una discreta intelligenza artificiale a livello di difficoltà normale. Ma anche qui, la massima difficoltà, unita al controllo esperto, è una delle esperienze più eccitanti offerte dal panorama videoludico, raggiungendo il picco durante le **boss fight** (poche a dir la verità). Tutti gli armamenti a disposizione hanno un range e un numero fisso di utilizzi (tranne la mitragliatrice in modalità principiante) per cui, dosare con cura ogni missile è fondamentale se non si vuole rimanere a secco proprio sul finale.

A rendere le cose ulteriormente interessanti è la **simulazione degli effetti atmosferici**, tra temporali, fulmini e raffiche di vento, in grado di avere un forte impatto sulla manovrabilità del mezzo o sui sistemi elettronici. Se non si sta particolarmente attenti in certi frangenti, schiantarsi al suolo o contro una montagna è un ottimo modo per ricominciare dal checkpoint. Questo sistema meteo dunque, non è solo di facciata: tutti gli elementi atmosferici sono in grado di influire attivamente rendendo alcuni scorci di missioni ancor più complessi. Senza contare inoltre, che i nemici sfrutteranno molto spesso i banchi nuvolosi per sfuggire all'agganciamento dei missili, sparendo dal nostro campo visivo.

Ma il cielo è sempre più blu



Skies Unknown è un titolo basato sul compromesso, per quanto concerne il comparto tecnico; il focus è incentrato sulla **stabilità dei frame per secondo** che, in un titolo come questo, è assolutamente fondamentale. Ciò non vuol dire però che ci troviamo di fronte a qualcosa di scadente: spicca tra tutto, la costruzione dello **skybox** grazie alla tecnologia **TrueSKY**, talmente ben realizzato da sembrar vero, con annessi effetti atmosferici in grado di arricchire quanto vediamo a schermo. Volare tra i cieli è qualcosa di suggestivo a prescindere, una peculiarità non di poco conto considerando che in fin dei conti, si tratta di nuvole e atmosfera. Le debolezze del titolo si riscontrano una volta che il nostro mezzo si avvicina al terreno, con città, villaggi, strutture di vario tipo e vegetazione molto spesso di bassa qualità anche se, in certi frangenti si può anche chiudere un occhio. Questo perché a rendere il tutto estremamente godibile è la ricercatezza stilistica di alcune scene (anche in game), capace di mostrare una regia e una fotografia in grado di esaltare momenti che altrimenti passerebbero inosservati ai più. Ma veniamo alla realizzazione degli **aerei**, i veri protagonisti. La loro realizzazione può contare su un adeguato numero di dettagli, ancor più evidente al loro interno con ogni cockpit realizzato ad hoc. Grazie ad *Ace Combat* possiamo ammirare ogni singolo aereo sino ai particolari, rendendoci conto di come la tecnologia della costruzione di questi mezzi, sia cresciuta a livelli esponenziali. Ma ahinoi, l'esplorazione visiva degli aeroplani, mostra i compromessi citati poc'anzi: **texture e shader di bassa qualità**, qualche imprecisione nella modellazione lasciano l'amaro in bocca, senza contare l'**eccessivo aliasing** presente soprattutto durante i replay.

Dove invece si punta all'eccellenza, come da tradizione del resto, è sulla realizzazione della **colonna sonora**, che svolge un ruolo primario nell'accompagnare l'azione entrando di prepotenza nello script della regia. Le musiche composte da **Keiki Kobayashi**, ormai storico musicista della serie per conto di Bandai Namco, regala **una delle migliori colonne sonore dell'anno** - riascoltata durante questa scrittura -, costruendo brani ritmati conditi dalla classica dose di orchestrale ed elettronica. Musica e Regia divengono un tutt'uno consentendo al settimo capitolo di entrare nel novero dei migliori titoli della serie anche da questo punto di vista. Memorabile.

In conclusione

Ace Combat 7: Skies Unknown è prima di tutto un omaggio ai fan, una piccola perla per gli amanti del genere in grado di suscitare meraviglia infantile dinanzi all'eleganza mortale dei mezzi a disposizione. Quasi tutto funziona alla perfezione, dalla narrazione alla splendida colonna sonora che, in qualche modo, riesce a far dimenticare alcune magagne tecniche. *Ace Combat 7* riesce nell'impresa di riportare in auge un brand storico, avvicinando magari i nuovi gamer a una saga che ha fatto della spettacolarità il suo marchio di fabbrica.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[VR in the Box: la realtà virtuale di Nintendo](#)

Seppur lenta, l'[ascesa della realtà virtuale](#) non pare arrestarsi, e anche **Nintendo** si butta nella mischia con il **Toy-con 04 VR Kit**, nuovo prodotto della linea **Nintendo Labo**.

Sulla falsariga dei precedenti kit, un'oretta piena verrà dedicata all'assemblaggio degli stravagantissimi controller "*Do It Yourself*", poi basterà inserire la cartuccia e godersi la realtà virtuale in salsa **Nintendo**.

La grande N sfrutta qui la versatilità di **Labo** per fornire esperienze che i competitor rendono possibili solo acquistando periferiche esterne: se per avere un fucile in mano giocando con il **PSVR** è necessario l'acquisto di un **AIM controller**, qui è possibile costruire da sé un'arma con cui sparare, senza dover ricorrere ai controller classici. La risoluzione di **Switch** in dock può essere un ostacolo a chi ha già provato altri visori di sicuro più avanzati, ma questo non sembra spaventare la casa di Kyoto, che punta sulla creatività offrendo **toy-con** di ogni sorta come quello del **cigno**, le cui ali genereranno addirittura un po' di vento (regalando agli utenti un ulteriore layer di realismo), quello dell'**elefante**, che sarà il tool per creare dei disegni in 3D, quello della **fotocamera** e quello della **girandola**.

La grande N ha aspettato tanto prima di gettarsi nella mischia del **VR**, e questo era di certo dettato da ragioni di studio di una tecnologia ancora delicata: il prezzo di lancio di **70€** è di certo il più competitivo a fronte di una **VR** ancora costosa sul mercato, anche se, come già criticato per i precedenti **kit Labo** in passato, al momento si tratta di investire di fatto su una sorta di super-demo di 60€ con dei controller *DIY* venduti per 10€.

Nintendo pare voler mandare un messaggio chiaro: **un software, un kit DIY**. L'unicità di questa

esperienza, legata soprattutto al tenere con mano oggetti simili a quelli utilizzati nei giochi, spinge a credere che **Nintendo** difficilmente lancerà nei negozi un visore **VR** dai prezzi simili al **Google Cardboard**, senza software o controller *DIY* da accostarvi, non almeno in tempi brevi. Per quanto interessante sia il modellare un controller di cartone attorno al Joycon questo potrebbe costarci una fortuna ogni volta che un titolo debba accostare un'esperienza **VR**, senza considerare poi lo spazio da dedicare in casa per i controller già costruiti, specialmente se abbiamo collezionato anche i kit precedenti! In questi giorni sono stati rilasciati gli aggiornamenti per [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e [Super Mario Odyssey](#) e in molti non sono rimasti soddisfatti per il fatto che le esperienze **VR** non aggiungono quasi nulla all'esperienza di base. Tuttavia la scelta di inserire queste nuove opzioni per due capisaldi dello **Switch** è secondo noi una scelta dettata dalla fretta di rendere il parco titoli per il **VR** immediatamente vario ma non necessariamente divertente o funzionale: nessuno dei due titoli è stato progettato con un'esperienza **VR** in mente e perciò era comunque difficile aspettarsi un miracolo. Almeno i possessori avranno adesso tre titoli da sperimentare col visore ma per un'esperienza **VR** pensata a 360° bisognerà aspettare ancora un po'. Sappiamo inoltre che lo sviluppo di **Metroid Prime 4** è partito da capo: che includerà, visto che il mondo viene letteralmente visualizzato tramite il casco di **Samus Aran**, un'esperienza **VR** incredibile?



Una domanda sorge comunque spontanea: le compagnie 3rd party potranno offrire in futuro **alternative al Kit VR** con dei controller più versatili per ogni titolo e senza includere software extra? Se così fosse vedremo molti più visori 3rd Party sugli scaffali, possibilmente costruiti con materiali migliori del cartone, e che potrebbero eclissare l'invenzione originaria **Nintendo**. Il lancio di questo **Kit VR** ha senza dubbio ottime premesse, ma adesso **Nintendo**, se non vorrà che altre compagnie ci pensino al posto suo, dovrà puntare a tutta quella fascia di pubblico che non ha intenzione di possedere il **Toy-con Kit 04** di **Nintendo Labo**, né possedere miriadi di controller di cartone sparsi per casa, e potrebbe farlo con la semplice mossa di offrire un visore **VR** della qualità e del prezzo del **Google Cardboard**, con tutto quel che comporta (prima fra tutti l'assenza di ulteriori controller o software, o l'inclusione di accessori più versatili): una strategia semplice, che

potrebbe portare ottimi frutti.

Videogiocare è soprattutto imparare

Durante un'intervista rilasciata a [GameInformer](#), il **creative chief officer** di Ubisoft **Serge Hascoet**, è sembrato molto emozionato riguardo al futuro del settore videoludico.

«Questa è un'industria fantastica» afferma **Hascoet**, secondo lui il settore è in un momento di crescita esponenziale, l'anno scorso il VR era una tecnologia da poco, ma adesso sembrerebbe prendere piede ed è fantastico che ci sia l'avanzare di giochi come *Fortnite*, che portano uno "svecchiamento" delle normali tematiche videoludiche.

Tuttavia, secondo il creative chief officer, al settore manca qualcosa di molto importante: un'anima. Il suo pensiero è che, al momento, non si stia facendo abbastanza per migliorare l'esperienza dei giocatori, visto che molti videogiochi sono basati sull'intrattenimento ma, invece, dovrebbero inoltre far apprendere qualcosa ai giocatori.



Il suo principale "punto di riferimento" sono i giochi da tavolo e i card game, i quali, oltre a divertire, aiutano a comprendere il comportamento umano, stimolando la comprensione degli avversari e quanto siano veritieri i loro comportamenti. Infatti, queste nozioni vengono imparate divertendosi, quindi si dovrebbe cercare un modo di portare questo tipo d'insegnamenti all'interno dei giochi.

«I videogame riguardano il gaming, e il gaming non è solo entertainment: riguarda soprattutto l'apprendimento learning. Quando impari, puoi divertirti. Quando il gioco si ferma all'intrattenimento stiamo dunque perdendo qualcosa. Ragiono sempre col team riguardo i benefit che il giocatore trarrà dal gioco per usarli nella vita reale: allo stato attuale stiamo facendo poco in

tal senso. Quel che mi emoziona è invece pensare di fare qualcosa che diverta e al contempo che abbia benefici nella vita reale.»

Hascoet ha continuato dicendo che si dovrebbe puntare alla creazione di giochi con modalità simili a quella introdotta in [Assassin's Creed: Origins](#), cioè, la modalità **Discovery**, dove gli utenti possono effettuare un "tour" delle creazioni storiche egiziane.

Infine, **Hascoet** ha affermato che **Ubisoft** è piena di marchi adatti a formare i più giovani, come *Child of Light*, *Rayman*, [Mario+Rabbids: Kingdom Battle](#), ma sono giochi che non vendono tanto quanto giochi del calibro di *AC*. Infatti, è per questo motivo che i team di sviluppo della software house tendono a cercare di accettare tendenzialmente più titoli che coinvolgano un audience più adulta.

[The Void creerà delle esperienze VR per Marvel e Disney](#)

The Void, compagnia che sviluppa software per la realtà virtuale e aumentata, ha annunciato che realizzerà cinque esperienze "mixed reality" basate su IP **Disney** e **Marvel Studios**.

Ultimamente sembra che l'interesse delle compagnie verso il *mixed reality* stia aumentando, creando esperienze più accessibili agli utenti anche se, nonostante i visori **VR/AR/MR** costino sempre meno, sono ancora in gran parte ignorati dalla massa.

Come riportato da [Fast Company](#), oltre alla partnership con **ILMxLAB** (ramo entertainment di **LucasFilm**), la prima esperienza in *mixed reality* sarà basata sul prossimo film Disney **Ralph spacca internet - Ralph Spaccatutto 2**, che debutterà a Novembre.

Questa non è la prima volta che The Void collabora con Disney: l'anno scorso ha creato un'esperienza MR a tema **Star Wars**.

Sarà interessante vedere se questo tipo di esperienze incoraggeranno le masse ad adottare nuove tecnologie VR.

[Arcade VR: un primo passo per la realtà virtuale](#)

La diffusione della tecnologia VR in ambienti domestici sembra andare a rilento. Questo è spiegabile con il fatto che la maggior parte delle case produttrici si è concentrata principalmente sullo sviluppo di contenuti immersivi ad alta fedeltà, e quando si tratta di esperienze "premium" l'ambiente domestico non è l'ideale per le attrezzature e gli accessori che richiedono, che comportano costi di solito sostenuti soltanto dagli appassionati.

I maggiori investitori nella tecnologia VR sono infatti le aziende. Per i fruitori privati, i singoli che vogliono provare la realtà virtuale senza un grosso impegno economico, si sta creando una zona intermedia, degli spazi appositamente dedicati come gli **arcade VR**.

Secondo **Greenlight Insights**, le zone di intrattenimento con tecnologia VR raddoppieranno a **1,2 miliardi di dollari** quest'anno e cresceranno fino a superare gli **8 miliardi di dollari** entro il **2022**.

«Ci sono oltre 100 arcade VR negli Stati Uniti solitamente tutti dello stesso formato. Ce ne sono ancora di più al di fuori degli Stati Uniti, e si stima che ce ne siano 4000 in tutto il mondo.»

dice l'amministratore delegato di **Virtualities**, una sala arcade VR con sede a Salt Lake City, tra le prime che sono sorte negli Stati Uniti, **Ryan Burningham**.

La scomodità delle apparecchiature e degli accessori per la realtà virtuale in realtà sono fattori secondari rispetto al **costo** di questi mezzi, motivo principale per il ritardo di questo mercato..

Le zone dedicate alla realtà virtuale stanno diventando popolari perché offrono lo spazio e l'equipaggiamento adatto per l'esperienza ad un prezzo accessibile. Un po' come le buone vecchie sale giochi che hanno offerto l'accessibilità ai primi grandi videogame in forma di coin-op, prima dell'avvento delle console domestiche.

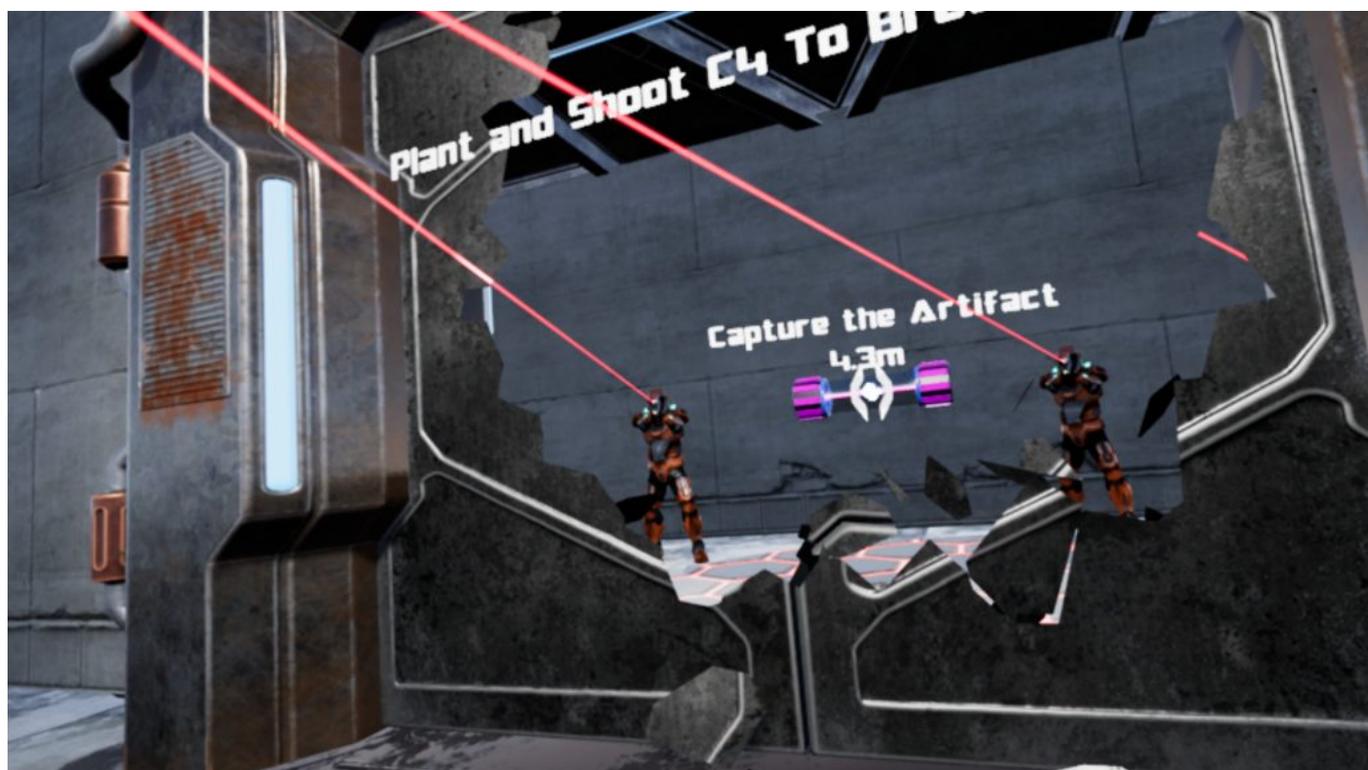


Un esempio di fruizione complessa è il simulatore **Birdly** di **SOMNIACS**, developer con sede a Zurigo, che permette di sperimentare un'esperienza di volo unica, richiedendo che ci si sdrai in orizzontale con delle specifiche ali meccaniche apposte sulle braccia: si capisce che non risulterebbe molto pratico un apparecchio simile in ambiente domestico. L'enorme numero di altre esperienze VR che verranno create negli anni a venire richiederanno un'enorme fornitura di hardware aggiuntivo, rendendone sconveniente l'acquisto per uso domestico.

Inoltre, varie aziende stanno lavorando allo sviluppo di titoli per gli **e-sport** in realtà virtuale, il che richiederà senza dubbio l'allestimento di appositi spazi professionali per il gioco; ad esempio, il team **Kynoa**, che ha preso spunto dal **calciobalilla** per realizzare un'esperienza cinematografica, chiamata **Koliseum Soccer VR**, e ora pianifica nel prossimo futuro l'estensione del gameplay competitivo alla creazione di campionati, partite online e tornei.

«Ci siamo resi conto che i nostri clienti principali volevano sempre tornare a giocare lo stesso tipo di giochi più e più volte, ad esempio **Space Pirate Trainer** e **Zombie Multiplayer**, e stimavamo di ottenere circa l'1% di rendimento, ma, al contrario, i tassi erano intorno al 20-30%. Ecco perché ci siamo resi conto che dovevamo fare sul serio con i campionati. Abbiamo tenuto tornei VR per quasi due anni»

ha detto sempre Burningham di Virtualities.



In parallelo, anche **Virtualities** ha creato il proprio titolo per gli e-sport, **Citadel**, un gioco di combattimento di fantascienza **5v5** la cui versione alpha è costruita su **Unreal Engine**, ed è in programma la sua concessione in licenza agli arcade VR di tutto il mondo.

A maggio, è stata annunciata l'apertura di una location a Salt Lake City da **1220 metri quadrati** dedicata agli sport VR, dove i giocatori possono competere nelle varietà di esperienze più atletiche, emerse con l'avvento della **realtà mista**.

Un altro utilizzo della VR sta portando alla diffusione di **teatri immersivi**, dove creatori di produzioni teatrali, come **THE VOID**, offrono un'esperienza corposa dove è possibile avventurarsi nel mondo del protagonista, soppiantando la classica esperienza **storytelling** da cinema, con una versione più "**storyliving**". **Ryan Andal**, presidente e cofondatore di **Secret Location**, ha dichiarato al **VRLA** di maggio di stare ottenendo fino al 40% di spazi occupati rispetto all'11% dell'industria cinematografica tradizionale.

In definitiva, il contenuto VR richiederà sempre più spazio per muoversi, interagire e sentire l'ambiente virtuale circostante, oltre a necessitare di una grande quantità di hardware ausiliario aggiuntivo, e mentre molte categorie di contenuti VR e AR più leggeri saranno senza dubbio adatti all'uso domestico, ci si può aspettare che il prezzo e la modalità d'installazione del materiale necessario per le esperienze di punta non saranno a breve alla portata di tutti, e che quindi le apposite aree VR diventino un punto di riferimento per un po' di tempo, diventando le nuove sale giochi della nostra epoca.

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.

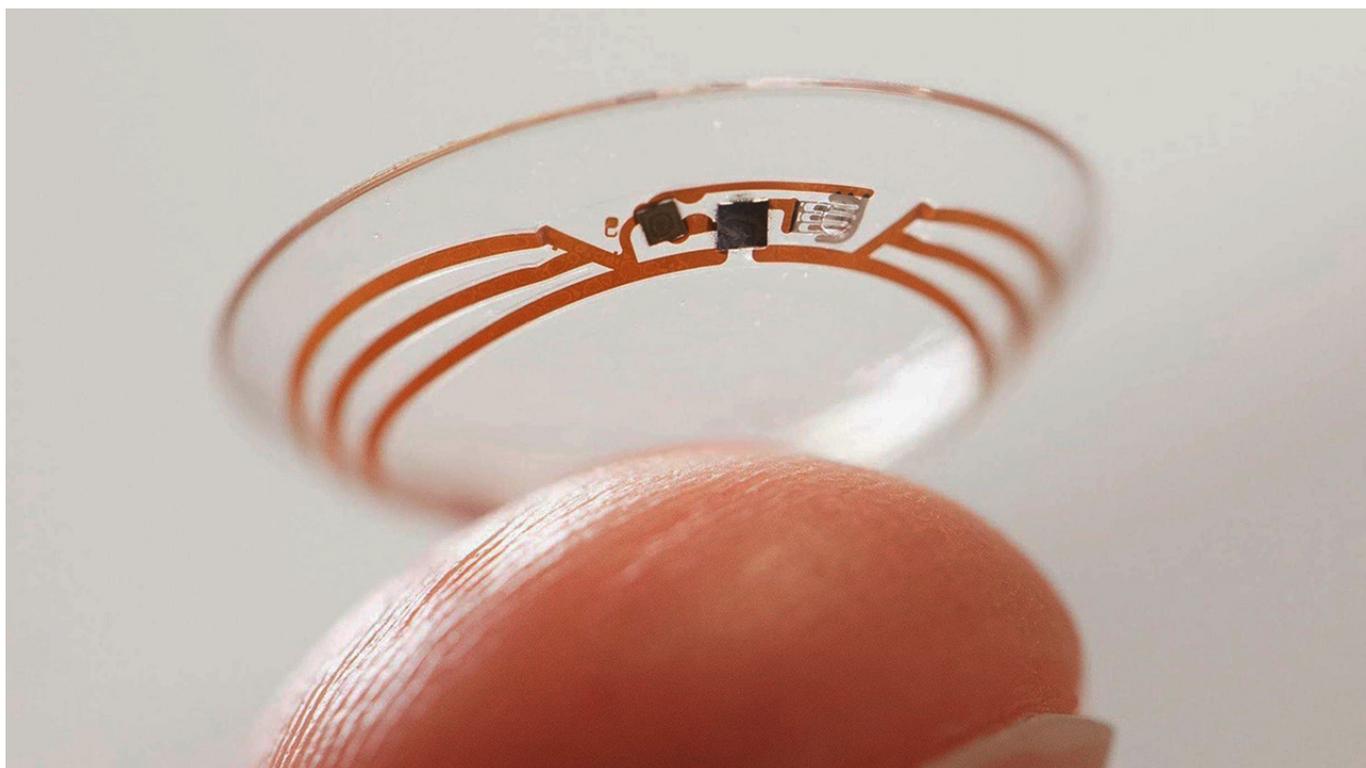
La realtà virtuale potrà ridare la vista a ciechi e ipovedenti?

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.

