

Un casco per diventare dinosauri

Non solo videogiochi: il virtuale apre a film, eventi sportivi e lezioni scolastiche

Ci si può immergere in un mondo popolato da enormi dinosauri, oppure decidere di vestire i panni di un dinosauro noi stessi: i videogiochi saranno la porta d'ingresso, poi solo l'immaginazione può dirci come la realtà virtuale cambierà le nostre vite. Così come è accaduto con il cinema, la televisione e, per ultimi, gli smartphone.

Nuovi gadget

Dalla fiera dei videogame l'unica certezza che arriva è che la realtà virtuale ci farà giocare, tanto e in un modo del tutto nuovo. Ovunque ci si giri tra i padiglioni dell'Electronic Entertainment Expo di Los Angeles compaiono dei visori, i caschetti Vr, ma anche tutta una serie di nuovi gadget tra il futuribile e l'assurdo, da controller dotati di sensori per registrare i movimenti a tute, guanti, anelli e imbragature che permettono di muoverci nella simulazione senza spostarci di un millimetro nel nostro salotto.

Il capofila della rivoluzione è

Oculus, azienda acquistata da Facebook lo scorso anno per 2 miliardi di dollari, che ha dato il via all'E3 annunciando un accordo con Microsoft per portare l'esperienza virtuale su Windows 10, il sistema operativo in arrivo a fine luglio, e da lì sulla console Xbox One. I caschetti Rift saranno invece messi in commercio entro i primi mesi del 2016, il tempo di raccogliere un numero consistente di contenuti. Che all'inizio dell'avventura saranno soprattutto videogiochi, ma poi spazieranno dai film - già in produzione - agli eventi sportivi alle lezioni scolastiche. Manca il prezzo, informazione, importante: i rumors su Oculus parlano di 1500 dollari. Perché oltre al caschetto sarà necessario un computer dedicato alla creazione delle simulazioni. Una cifra che relegherebbe la realtà virtuale, almeno in una fase iniziale, a una seduzione per pochi.

La sfida al momento sembra essere a due, con i Project Morpheus di Sony nel ruolo di sfidante: il visore da collegare alla

Playstation 4 nasce in un'azienda che ha alle spalle una lunga tradizione di intrattenimento, e lascia sperare in una soglia economica di ingresso più bassa proprio perché l'hardware è già esistente e ha un prezzo accessibile. Anche Sony ha annunciato il lancio nel 2016, ma in modo più generico perché la sensazione è che a livello tecnico sia un passo indietro ai californiani. Nel mezzo ci sono le tante altre aziende che stanno lavorando sulla «rivoluzione». Il terzo polo è rappresentato dall'alleanza tra Valve, il colosso dei videogame su pc, e i taiwanesi di Htc che hanno dato vita al visore Vive, molto avanzato ma colpevolmente assente dalla fiera (doveva esserci, si è ritirato). Ma l'offerta di «demo» a Los Angeles è comunque ampia: si va dalle soluzioni di Razer a quelle di Fove, passando da altri piccoli che hanno sviluppato i propri caschetti soprattutto grazie al crowdfunding. Perché i «cittadini della Rete» hanno voglia di qualcosa di nuovo. Qualcosa che al momento offre solo

Samsung, l'unica ad aver già messo in commercio i propri Gear Vr, che rappresentano una via differente, sfruttando lo schermo degli smartphone per creare una fruizione della realtà virtuale in mobilità. Minore qualità, massima libertà.

Nomi italiani

Ci sono infine gli sviluppatori, quelli che devono rifornire di carbone le piattaforme di virtual reality, altrimenti queste non marciano. Sono tanti e molto corteggiati. E tra loro si contano anche alcuni italiani, come Digital Bros che distribuirà lo spaziale Adrift o il piccolo studio Mixed Bag di Torino, presente all'E3 con Futuridium. Dati gli sforzi economici e creativi messi in campo, non c'è dubbio che la realtà virtuale sia destinata a entrare nel nostro quotidiano come nuova forma di intrattenimento. Sarà al fianco dei videogiochi tradizionali, della televisione, del cinema, della musica e dei libri: li riassumerà tutti, senza sostituirli.

Federico Cella

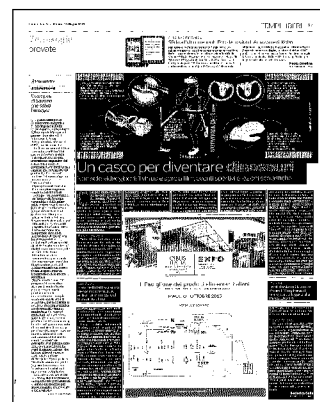
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Dal 2016

I caschetti Rift saranno messi in commercio entro i primi mesi del prossimo anno

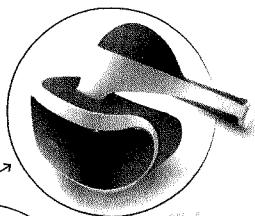
Duello

Lo sfidante di Oculus è Project Morpheus di Sony, da collegare alla Playstation 4

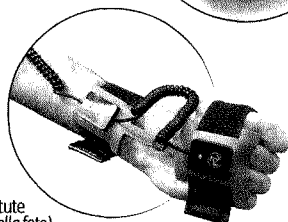


PROJECT MORPHEUS

La realtà virtuale parte dagli occhiali che ci immergono nelle esperienze digitali. In arrivo ci sono i **Project Morpheus** di Sony (nella foto), gli **Oculus Rift**, gli **Htc Vive** e altri che funzionano collegati a un computer o a una console di gioco

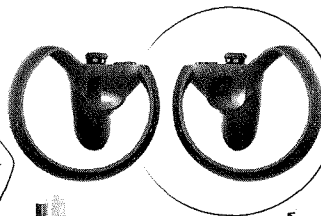


Esistono anche delle tute come **PriorVr Suit** (nella foto) costituite da una serie di fasce che possono avvolgere tutto il corpo o solo alcune parti per registrarne i movimenti e replicarli nel gioco in realtà virtuale



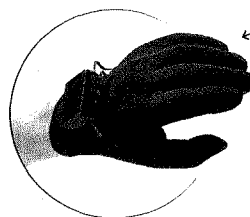
PRIORVR SUIT

Attraverso l'uso di sensori sono in grado di trasmettere alla simulazione i movimenti nello spazio come, per esempio, la corsa e i salti



HALF MOON

Per gestire un'esperienza in virtual reality si possono usare dei controller dotati di led luminosi per tracciare i movimenti. Oculus la scorsa settimana ha presentato i propri **Half Moon** (nella foto)



Una modalità, più naturale, per gestire oggetti e ambienti virtuali è legata a dei guanti, dotati di sensori di movimento, sul dorso e sulle dita, come per esempio i **Manus Glove** (nella foto)

MANUS GLOVE