

Più vicino, più divertente, più reale

Data: 10 ottobre 2016 | Autore: Giampaolo Puggioni



Eliminare la distanza tra il reale e il digitale sino a renderli tutt'uno e con qualcosa di più: è l'essenza della realtà virtuale. Dal Sensorama di Morton Heilig, apparecchio multiproiettore antenato meccanico del computer digitale progettato negli anni cinquanta per creare un'esperienza che coinvolgesse tutti i sensi degli spettatori, [il cammino è stato lungo e ricco di sviluppi](#). L'evoluzione del cellulare in smartphone ha dato un grande impulso alla diffusione della realtà virtuale: apparecchi dalle prestazioni sempre più sfaccettate e con schermi sempre più ampi, adatti alle funzioni di intrattenimento. [MORE]

L'esperienza

"immersiva" della realtà simulata attraverso il computer costruisce contesti immaginari in cui per mezzo di un visore VR o dispositivi simili si interagisce con vista, udito, tatto; in virtù di queste caratteristiche, oltre che per scopi di intrattenimento, la realtà virtuale serve anche a scopi di simulazione di situazioni reali, ad esempio di volo, per esercitazioni preventive.

L'ambito del

gaming ha intuito presto le enormi potenzialità di questa tecnologia: i primi visori VR hanno scatenato l'immaginazione degli operatori dei casinò online, che hanno visto in questi dispositivi il mezzo per far vivere ai propri utenti esperienze di gioco più vive del vero. L'entusiasmo del pubblico per la realtà virtuale e la disponibilità sul mercato di visori e kit per la realtà virtuale (HTC Vive, Oculus Rift) hanno fatto il resto. I primi casinò online in realtà virtuale offrono un'elettrizzante esperienza di gioco, in cui all'interno di sale virtuali si può scommettere in compagnia di amici-avatar con cui si comunica mediante chat o emoticon.

[A febbraio di quest'anno si è tenuta a Londra l'ICE 2016](#), la più grande fiera dell'industria del gaming al mondo, in occasione della quale Microgaming ha presentato la demo della sua roulette in realtà virtuale (probabilmente sul mercato entro il 2017), progettata per essere usata con le cuffie per il

visore Oculus Rift DK 2, dotato di un ampio campo visivo e auricolari integrati, e Leap Motion 3D Controller, i cui led e camere a infrarossi riconoscono i gesti delle mani migliorando l'interazione con il computer. [VR Roulette è stata progettata per seguire i movimenti delle mani del giocatore](#) proiettandole poi in un ambiente 3D.

Essere al passo con le tecnologie più avanzate è essenziale per i casinò online, che devono essere capaci di attrarre anche le generazioni più giovani; e per fare questo è essenziale parlare il loro linguaggio. I giovani cresciuti tra Playstation e X-Box saranno sicuramente più attratti da un'esperienza di gioco come quella delle roulette 3D, un gioco di impostazione classica che con le sue perfette animazioni 3D ad alta definizione catapulta l'utente nell'atmosfera effervescente di un vero casinò di terra, con tutta l'adrenalina del caso.

Scommettiamo che la VR sarà la prossima grande tendenza del gaming online?

GP

Articolo scaricato da www.infooggi.it
<https://www.infooggi.it/articolo/piu-vicino-piu-divertente-piu-reale/91935>

