Ricognizione facciale in Star Citizen: terribilmente realistica

Una delle nuove funzionalità di ***Star Citizen***, forse la più ambiziosa, è quella denominata **Face Over Internet Protocol** (**FOIP**), che utilizza il **mocap** (**motion capture**) per riprodurre le espressioni facciali dei giocatori in game. Una dimostrazione fatta per **Polygon** al **Gamescom di Colonia**, dimostra che questa tecnologia, oltre a essere qualitativamente impressionante, è anche abbastanza inquietante.

Prodotto in collaborazione con **Faceware Technologies**, FOIP utilizza la webcam per rilevare e animare i volti dei giocatori all'interno del gioco. È una caratteristica avanzata che **Chris Roberts,** CEO di **Cloud Imperium Games,** ha spiegato così in un comunicato stampa:

> «Per la prima volta saremo in grado di fornire tutta la gamma di emozioni umane, non solo la voce. Le espressioni facciali dei nostri giocatori verranno trasposte sul volto dei loro avatar virtuali. Combinate questa feature con la vera voce del giocatore nel mondo virtuale e otterrete la più realistica comunicazione player-to-player di sempre.»

La tecnologia **FOIP** arriverà ufficialmente su ***Star Citizen*** non prima della **versione 3.1** del gioco, ma per questo vi invitiamo a seguire l'intervista a **Chris Roberts**:

http://www.gamecompass.it/wp-content/uploads/2017/08/Chris-Roberts-Gamescom.mp4

Per aiutare i giocatori ad avere una buona e fedele trasposizione delle loro espressioni facciali in gioco, **Cloud Imperium Games** metterà in vendita, ma solo successivamente alla data di rilascio del gioco, una webcam ad-hoc, ad altissime prestazioni a 60-fps.