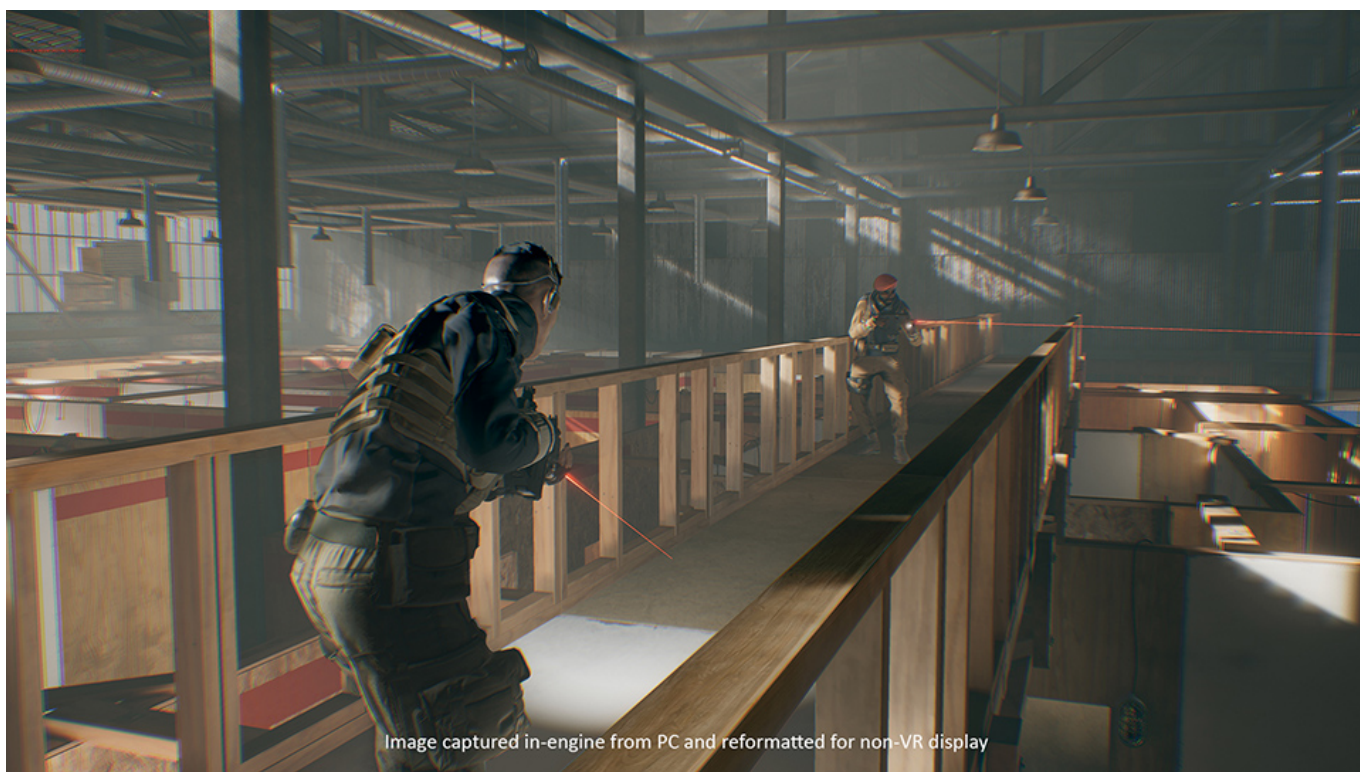


Firewall Zero Hour

Firewall Zero Hour, il nuovo titolo per Playstation VR sviluppato dalla software house **First Contact Entertainment**, si candida ad essere il primo vero FPS tattico in realtà virtuale. Il gioco, completamente in italiano sia nei testi che nel parlato, è destinato soltanto a un pubblico che abbia già compiuto 16 anni.

È indispensabile la presenza di un visore **PSVR** per utilizzarlo, mentre è opzionale l'utilizzo dell'AIM Controller che, a scapito del realismo e dell'efficienza di tracciamento dei movimenti, può essere sostituito dal classico Dualshock controller della Playstation, a differenza del Playstation Move che non è supportato.

Il titolo che abbiamo per le mani è immediatamente entusiasmante, si viene subito colpiti dalla perfezione grafica, dalla ricchezza di dettagli e dal realismo immersivo. Sfortunatamente, un paio di dettagli non da poco fanno scendere la valutazione globale e, se non fosse per queste piccole pecche, il gioco avrebbe tranquillamente potuto ambire ad un 10 pieno.



La storia

La **First Contact Entertainment** ha fatto davvero pochi sforzi nel creare una storia completa e coinvolgente, puntando invece tutto su qualità grafica ed efficienza tecnica del gioco. Infatti è proprio la storia a essere uno degli unici due punti dolenti, di questo titolo. Impersoneremo un **mercenario**, che sceglieremo tra una selezione di **12 soldati** provenienti da altrettanti Stati, che avrà come unico obiettivo quello di completare il contratto che gli è stato assegnato in cambio di una remunerazione in criptovaluta.

I contratti, che si svolgeranno in **nove diverse ambientazioni** equamente distribuite in tre Stati, si distinguono in soltanto due categorie, quelli da attaccante e quelli da difensore.

Nella prima tipologia di contratti, dovremo raggiungere uno dei firewall presenti disattivarlo, quindi localizzare e raggiungere un computer portatile. A questo punto saremo costretti a restare nel raggio di un paio di metri dal computer per proteggere la connessione stabilita, fintanto che il nostro centro di comando e controllo, non riuscirà ad hackerare il laptop e completerà la sottrazione dei dati presenti. Terminato il download dei dati, verremo immediatamente pagati in **Crypto** e si concluderà così la missione. Tralasciando completamente la classica fase di "estrazione in gergo militare, in altre parole quando cerchiamo di uscire vivi dal campo di battaglia.

Nella **seconda tipologia di contratto**, cioè quella da **difensore**, dovremo invece impedire agli attaccanti, a suon di proiettili e di mine di prossimità, di raggiungere il laptop e quindi di sottrarre i dati contenuti, per un periodo di tempo limitato.

Alla fine di ogni contratto riceveremo una valutazione e delle ricompense, che saranno più sostanziose se completeremo la missione con successo, e con esse potremo poi acquistare upgrade per le armi e nuove dotazioni.

Tecnicamente, quasi perfetto

La **First Contact Entertainment** con **Firewall Zero Hour** fa scuola e mostra come, con un oculato lavoro di programmazione, si possano raggiungere livelli graficamente eccellenti anche con il Playstation VR, smentendo in tal senso i detrattori del device Sony.

La prima vera emozione si prova già nel tutorial, che non sarebbe niente di eccezionale se non fosse per la grafica che ci stupisce e coinvolge immediatamente. Prima ancora di iniziare a seguire le istruzioni, ci guardiamo in giro e, appena volgiamo lo sguardo al nostro abbigliamento, quasi sobbalziamo per la meraviglia, data la ricchezza di dettagli della nostra mimetica e dei vari accessori equipaggiati. Le **texture** sono belle da far paura, le luci, i riflessi e le ombre sono estremamente realistiche, anche qui un lavoro assolutamente degno di lode. Le **animazioni fluide e armoniose** ci coinvolgono sempre più in un mondo che stentiamo a non credere reale.

La **fisica del gioco** è ben studiata e assolutamente testata a dovere. Tutto funziona egregiamente, non mostrando alcuna pecca anche nei classici punti deboli, come le varie collisioni con muri, porte e oggetti, tutto calcolato alla perfezione.

Risulta evidente come un gran lavoro di beta testing sia stato fatto per portare il titolo ad un livello tecnico al top.

L'**audio tridimensionale** è assolutamente realistico, coinvolgente e persino indispensabile per giocare in maniera efficace. Infatti grazie al rumore dei passi dei soldati nemici potremo identificare un pericolo in arrivo o all'udire di spari in una certa direzione potremo sviluppare la nostra strategia d'attacco.

Il **doppiaggio** (in italiano) è naturale e ben realizzato, si alternano voci femminili a voci maschili che ci daranno le poche istruzioni necessarie allo svolgimento del contratto.

Il sistema di controllo, sfrutta l'ormai brevettata tecnica della rotazione a scatti, che riesce a eliminare completamente i pericoli legati al **motion sickness** sempre in agguato sui titoli VR. Tutti i movimenti del nostro mercenario sono fluidi e naturali, anche i comandi sono posizionati alla perfezione sia sul Dual Shock che sull'AIM Controller, rendendo estremamente immediato e naturale il controllo del personaggio. L'unico piccolo appunto relativo ai movimenti è la **velocità della corsa**, che rassomiglia piuttosto ad una camminata sostenuta e nelle situazioni più concitate, come ad esempio in un'imboscata dovrebbe assolutamente essere ad un livello più elevato.

Il dispositivo di controllo per godere a pieno di **Firewall Zero Hour** è certamente l'**AIM Controller** che durante il gioco viene tracciato alla perfezione, senza la necessità di dover mai fare quelle manovre di scuotimento per riallinearlo, a cui altri titoli per PS VR ci avevano abituato. Il Dual

Shock, seppur comportandosi bene come device di movimento del personaggio, non sempre viene tracciato altrettanto bene, costringendoci quindi a un riallineamento ogni tanto e soprattutto facendo perdere quella sensazione realistica di tenere una vera arma in mano.



Le modalità di gioco sono estremamente limitate, escludendo la modalità di Addestramento, l'unica opzione rimanente è quella chiamata Contratti.

Nella fase di addestramento potremo far pratica con le **varie armi**, gli **scenari** e i tipi di **missione**, iniziando in **single player**, contro dei bot dalla limitata intelligenza artificiale che ben presto riusciremo a sottomettere, individuandone i punti deboli e la prevedibilità. Infatti tenderanno a farci agguati in gruppetti di tre o quattro provenendo da più direzioni, restando per lo più privi di copertura, puntando tutto sull'effetto sorpresa. Il radar da polso ci mostrerà i movimenti dei soldati nemici quando saranno a pochi metri da noi, semplificandoci così il nostro sporco lavoro da spietato mercenario. Qualche proiettile ben piazzato grazie alla perfetta mira del nostro fucile ci libererà velocemente degli incursori. I caricatori a disposizione sono limitati, vanno quindi utilizzati con dovizia e parsimonia e, sebbene sia possibile trovare delle valigette contenenti dei colpi extra, questa ricerca ci costringerà a deviare dal nostro piano d'attacco e ci esporrà ad imboscate nemiche. Il vero cuore del gioco è la **modalità Contratti**, che ci catapulterà in realistici scontri a fuoco, mixando tattiche d'aggressione, coordinamento tra i compagni dello sparuto plotone, espedienti d'astuzia e momenti di pura azione, come nemmeno nei migliori film hollywoodiani si sia mai visto. La presenza, quindi, di un buon impianto di cuffie e microfono è fondamentale per comunicare con i compagni e coordinare gli attacchi, sebbene sia anche possibile giocare utilizzando il microfono

della Playstation Camera e l'audio proveniente dalla TV.

L'approccio strategico di questo FPS si respira sin dalla fase di preparazione alla missione, scegliendo i mercenari più adatti e i giusti armamenti avremo un sicuro vantaggio tattico.



Non è tutto piombo quel che luccica

Il più grosso difetto di questo titolo è legato alle **interminabili attese** nella fase di formazione delle squadre delle **partite multi-player**, i Contratti. Ci si trova nella stanza ad attendere per decine di minuti che si formino entrambe le squadre vedendo apparire i nostri potenziali compagni, che dopo qualche minuto di infruttuosa attesa abbandonano, rendendo così ancor più difficile raggiungere l'inizio di un match. A rendere ancora più frustrante il difetto è il fatto che una volta raggiunto il numero di **8 giocatori**, 4 per squadra, la partita si concluda con un'unica missione, che spesso dura anche pochi secondi o nel migliore dei casi qualche minuto.

Per ovviare a questo problema, sarebbero stati sufficienti due piccolissimi accorgimenti rendendo l'attesa molto meno noiosa e frustrante. Sarebbe bastato aggiungere un semplice poligono di tiro nella stanza d'attesa e fare delle partite da 3 o meglio 5 round.

[Bravo Team](#)

La software house **SuperMassive Games**, già nota per titoli di spessore come [Until Dawn](#) per PS4, [The Inpatient](#) e [Until Dawn: Rush of Blood](#) per PSVR, abbandona la sua "safe zone" della ambientazioni horror, per lanciarsi in tra gli scenari degli scontri militari.

Bravo Team, è un gioco che come genere si piazza tra un FPS e un *On-Rail Shooter*, il tutto in rigorosa salsa Co-Op. Il titolo è completamente tradotto in italiano, ed è uscito il 6 Marzo 2018.



Scorta al Presidente

Bravo Team ci cala nelle vesti di un soldato americano demandato a fare da scorta alla Presidente di un non meglio precisato Stato dell'est Europa. L'incipit ci vede insieme ai nostri compagni d'arme su un SUV blindato per scortarla a destinazione, ma il viaggio viene interrotto da un gruppo di terroristi che rapiscono il nostro Capo di Stato.

Ripresasi dallo shock dell'attacco, la squadra abbandona il SUV per trovarsi sotto il fuoco incrociato delle milizie locali, che fino a poco prima erano ritenute nostre alleate. In breve i nostri compagni vengono decimati, e si rimane soltanto in due, guidati tramite contatto radio dal centro di controllo della missione.

La prima impressione è subito positiva e la storia si lascia scoprire piacevolmente, riservandoci qualche interessante sorpresa.

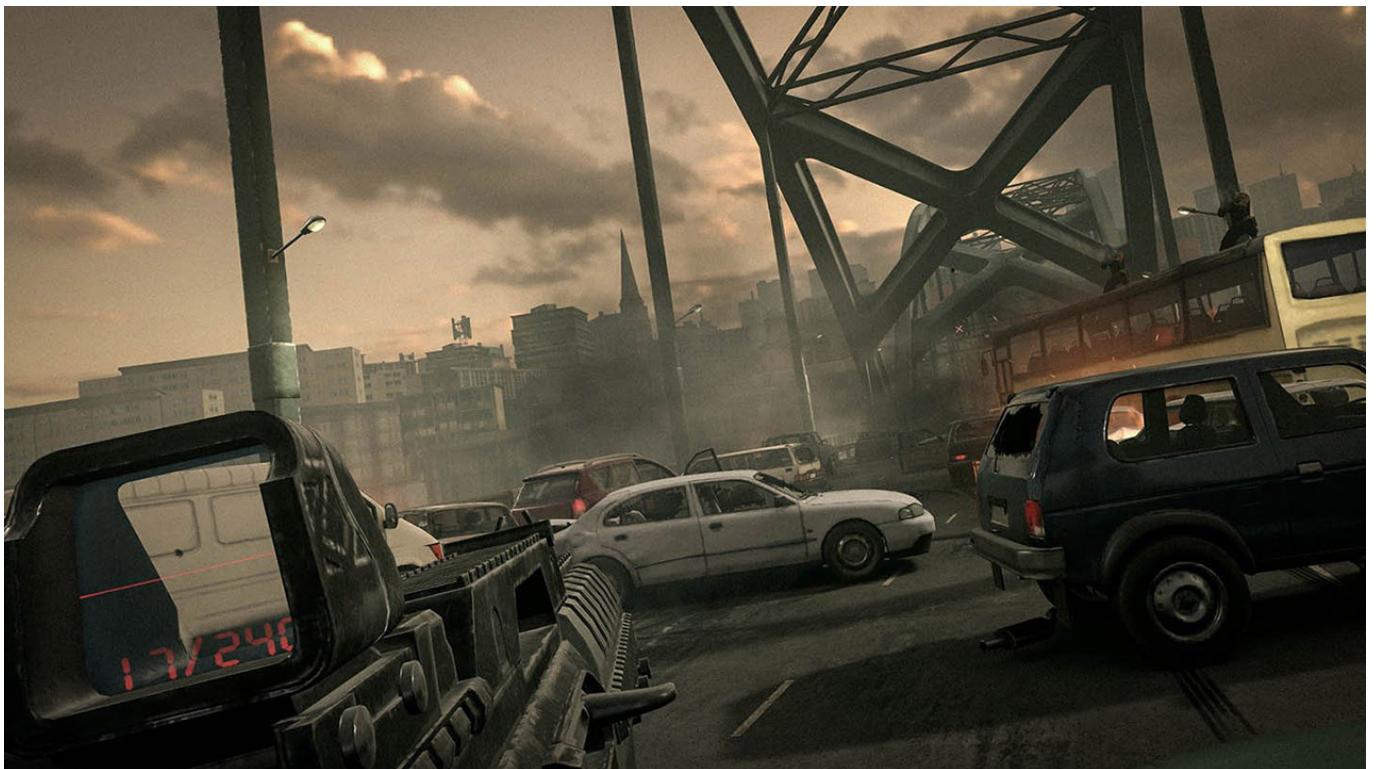
Sparatorie in Co-op

Bravo Team ci propone la sua versione di **combattimenti urbani in co-op**. Saremo assistiti da un compagno durante tutto il gioco, dovremo collaborare, alternandoci con le coperture e sferrando attacchi combinati. Potremo anche rigiocare le stesse missioni della campagna anche in modalità **co-op online**, avendo quindi come compagno un altro giocatore.

Il gioco dà il meglio di sé con l'**AIM controller**, ma può essere giocato sia tramite il classico gamepad della Playstation 4 che tramite i Playstation Move.

I movimenti nel gioco sono gestiti tramite salti da un riparo all'altro in posizioni prestabilite. Gli spostamenti vengono mostrati come un'**animazione in terza persona**, e un simile approccio risulta inizialmente abbastanza strano, ma in breve si comincia ad apprezzare la possibilità di ammirare le azioni di combattimento da una prospettiva diversa anche in VR.

Le armi che ci vengono messe a disposizione sono davvero poche e poco potenti, anche gli approvvigionamenti di munizioni sono scarsi, soprattutto nei livelli più difficili. Purtroppo la carenza di armi veramente potenti toglie non poco divertimento al titolo, che avrebbe tratto giovamento dall'aggiunta di qualche bomba a mano e qualche arma più incisiva, mentre un punto a favore è certamente l'aver previsto la possibilità che il fucile si inceppi, elemento che nelle azioni più concitate ci causerà non pochi grattacapi e che alza l'asticella della sfida.



La grafica non basta

La **SuperMassive Games** si supera sul piano tecnico sfornando un gioco graficamente tra i migliori titoli per PSVR finora sfornati, con texture eccellenti, ambientazioni immersive e ben dettagliate, un effetto nebbia davvero ben riuscito e un generale realismo abbastanza fedele. Le animazioni dei

personaggi sono discrete, si registra qualche movimento legnoso di troppo, visibile.

Gli spostamenti da un riparo all'altro si eseguono puntando l'arma verso l'appostamento prescelto e premendo il tasto X. La visuale, a questo punto, si sposta in terza persona e vedremo così il nostro personaggio spostarsi da un riparo all'altro. Proprio grazie a questo approccio, la **SuperMassive Games** riesce a eliminare completamente qualsiasi possibile problema legato al "motion sickness", problema che affligge finora la gran parte dei titoli in VR.

Il **comparto audio** è davvero buono, tutto doppiato in italiano in maniera eccellente, condito da effetti sonori abbastanza realistici si lascia apprezzare durante tutto il gioco.

Il sistema di mira con AIM Controller è molto preciso e immediato, soltanto l'assenza di un vero rinculo ci ricorda che non abbiamo una arma reale tra le mani.

Purtroppo il titolo pecca in termini di **longevità**. La **campagna base single player dura al massimo 3 ore** e la seconda modalità in single player ci riproporrà gli stessi scenari, cambiando solo l'assegnazione dei punteggi per i colpi messi a segno.

A peggiorare la situazione arriva la modalità co-op online che, rappresentando il cuore pulsante di *Bravo Team*, dovrebbe aggiungere ore di divertimento e novità da scoprire. Sfortunatamente la **SuperMassive Games** va un po' al risparmio, non disegnando delle mappe specifiche per il co-op online, costringendoci a rigiocare insieme a un compagno reale le stesse identiche missioni già completate nella campagna single player.

La mancanza di divertimento aggiuntivo, nella modalità multiplayer, non deve aver generato molto richiamo, e non di rado bisognerà aspettare tra i 10 e i 20 minuti prima di trovare un compagno online, per poi abbandonare definitivamente questa modalità una volta conclusa la partita.



Bravo, ma non bravissimo

Bravo Team è assolutamente un titolo da provare per apprezzare il proprio AIM Controller in azione, ma la scarsa longevità e la carenza di armi lasciano un po' l'amaro in bocca, rendendo evidente come un titolo che avrebbe potuto avere tutte le carte in regola per essere un capolavoro si sia

perso nel classico bicchiere d'acqua.

Non tutto è perduto, però, il potenziale rimane ancora immutato, le basi ci sono tutte e un bel DLC che ci offra nuove e più potenti armi, qualche ambientazione aggiuntiva e una modalità online dedicata potrebbe risolvere molti problemi e rianimare un gioco nel quale il divertimento dura per un tempo troppo limitato.

[La realtà virtuale potrà ridare la vista a ciechi e ipovedenti?](#)

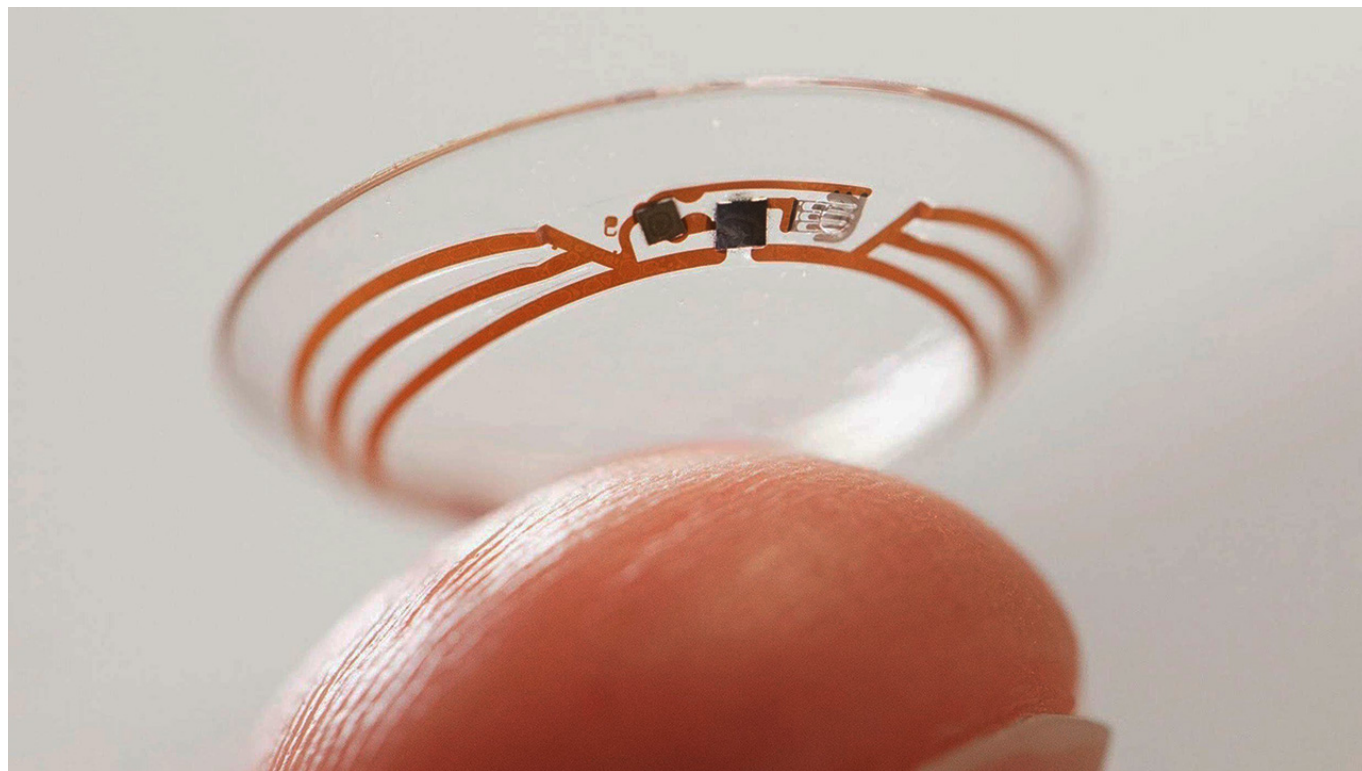
Il giornalista londinese **Alex Lee** ha una rara malattia genetica che gli ha causato una riduzione della vista e, quando giocava ai videogiochi, vedeva molto sfocato. Ma un volta indossato un visore VR per provare *L.A. Noire* di **Rockstar Games**, si è accorto di vedere meglio di quanto avesse fatto 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.



[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.

Il real time strategy in VR alla portata di tutti

La **realtà virtuale** si è ritagliata il suo piccolo spazio di nicchia nel mondo videoludico, tutto questo nonostante i prezzi non ancora accessibili a tutti e le esose richieste hardware. Ma, a dispetto di queste barriere iniziali, il settore riceve costanti investimenti di denaro da parte delle aziende, come **Facebook** con **Oculus**.

Nella scena **VR**, gli sviluppatori cercano di programmare giochi in grado di attirare i cosiddetti giocatori "hardcore", così da convincerli a provare l'esperienza virtuale: è il caso di **Brass Tactics**, strategico in tempo reale disponibile per **Oculus Rift** e ideato dal creatore di uno degli **RTS** più celebri della storia, ovvero **Age of Empires II**.

Gli RTS sono forse il genere più complicato da portare in VR, visto l'intricato sistema di gestione delle unità e della mappa, ma **Jeff Pobst**, CEO di **Hidden Path Entertainment**, studio di sviluppo a lavoro sul gioco, commenta così:

«Gli strategici in tempo reale hanno un'interfaccia complicata così come tante caratteristiche e menu di gioco. Abbiamo passato sei mesi a sperimentare sul *layout* della mappa e sull'interfaccia. Essendo un gioco in realtà virtuale, abbiamo scelto di non affidarci a due degli stilemi classici degli RTS, come i menu e l'UI su schermo e, avendo una visibilità limitata dal visore, abbiamo deciso di dare tutte le informazioni delle proprie unità direttamente sulla mappa. Come se si stesse giocando a un gioco da tavolo, ma con la complessità e la varietà di uno strategico in tempo reale.»

Il gioco è stato costruito attorno ai controller **Oculus Touch**, che offrono non solo le classiche levette analogiche e tasti a cui i giocatori sono abituati da sempre, ma anche i *motion control* che tendono a essere più intuitivi per i neofiti. L'interfaccia 3D è basata su una versione simile dell'**Unreal Editor** usata da **Epic Games**, che si riflette sul risultato di molti mesi di lavoro sulla creazione, lo sviluppo e, soprattutto, la direzione delle proprie unità militari.

Pobst ne parla a proposito:

«Abbiamo provato diversi modi per dirigere le unità, come puntatori laser e via dicendo, ma alla fine abbiamo deciso di implementare delle frecce direzionali, così da far vedere al giocatore la direzione delle proprie unità o l'azione, come un attacco alle unità nemiche. Abbiamo anche aggiunto dei modificatori alle levette analogiche, che permettono di dare degli ordini di attesa o di ritiro ai propri soldati. E abbiamo costruito un sistema chiamato SmartMove, dove viene analizzata l'area intorno alle proprie unità e quella dove ci si dirige, così il gioco cerca di compiere la scelta più intelligente per il giocatore: per esempio, se si è deciso di andare in ritirata, il gioco cercherà di non ingaggiare le unità nemiche.»



La navigazione nella mappa si effettua “afferrando” e “facendo scivolare” il tavolo di gioco. È un sistema di controllo atipico per quanto riguarda il genere, dove solitamente si usa il mouse e qualche *hotkey* della tastiera. Ma **Pobst** assicura che il sistema di controllo è stato pensato per essere comodo nelle mani del giocatore, oltre che intuitivo. Infatti, dichiara:

«Nonostante i controlli e la meccanica dietro di essi possono risultare complicati a una prima occhiata, dopo qualche minuto di gioco si può notare che i movimenti compiuti sono in realtà dei normali movimenti giornalieri. È una meccanica semplice e che non stanca il giocatore, quest'ultimo è un elemento per noi fondamentale: abbiamo ricevuto dei commenti entusiasti da parte di giocatori che volevano affrontare lunghe sessioni di gioco!»

A proposito delle lunghe partite, una delle discrepanze tra il VR e il gaming tradizionale è proprio legato alla durata: la realtà virtuale è basata su sessioni di gioco corte, che cozzano con le partite di durata superiore all'ora dei tradizionali RTS, e **Pobst** discute di essi come di un elemento molto importante nell'ottica di **Brass Tactics**:

«Abbiamo voluto prendere tutti quegli elementi tradizionali degli strategici e ridurre la durata delle partite ad almeno mezz'ora: per fare un esempio, abbiamo semplificato l'economia di gioco, come si vede poco dopo la conquista di una regione, le unità civili cominceranno a costruire strutture e sfruttare le miniere. Vogliamo concentrarci di più sulla tattica e sull'esperienza di gioco, rispetto alla produzione e allo sfruttamento delle risorse della mappa. Abbiamo rimosso anche la fog of war, quindi si vedrà tutta la mappa già a inizio partita.»

Brass Tactics è uscito lo scorso ottobre sullo store di **Oculus**, insieme a **Brass Tactics Arena**, una versione *free to play* del titolo completa di tutorial, campagna in single-player, multiplayer online e co-op, e, inclusa nel titolo vi è anche la possibilità di giocare contro i possessori del gioco completo.

I migliori visori VR per smartphone

La moda delle app e giochi in **realtà virtuale per dispositivi mobili** sta esplodendo: basta utilizzare l'hardware e la tecnologia del display dello smartphone per fornire le immagini, utilizzando visori che sono essenzialmente *case* contenenti lenti, spesso con alcune caratteristiche extra. Per chi stesse valutando l'acquisto di un visore, ecco le caratteristiche principali dei più conosciuti.

Samsung Gear VR

Se possedete un telefono **Samsung** recente, potrebbe valere la pena acquistare il nuovissimo **Gear VR**. Rispetto alla precedente versione, l'ultimo dispositivo è ora più comodo, fornisce più spazio per chi necessitasse di indossare gli occhiali, e include prese d'aria per evitare l'appannamento dello schermo. Inoltre, Samsung e Oculus provvedono ad aggiornare continuamente la lista dei contenuti per questo dispositivo, non solo giochi ma anche cortometraggi e programmi TV.

E' stato recentemente aggiunto un controller al set, che tiene traccia del movimento della mano e possiede un **touchpad** circolare cliccabile, che consente di puntare, trascinare e rilasciare oggetti, inclinare e naturalmente sparare nel caso stessimo giocando a degli sparatutto.



Google Daydream View

Il nuovo **Google Daydream View** sfoggia un design più elegante e più confortevole. Inoltre è

disponibile in due nuovi colori: nero e rosa (che Google chiama "corallo"). Ha anche un **headstrap** che ne migliora l'ergonomia.

Il nuovo Daydream View ha tanti nuovi elementi, studiati per rendere l'esperienza migliore rispetto al suo predecessore. Il campo visivo è salito da 90° a **100°**. È presente anche un nuovo dissipatore di calore che migliora le prestazioni durante le sessioni più lunghe. Il nuovo dispositivo è anche compatibile con un numero ancora maggiore di telefoni, in particolare con i Samsung **Galaxy S8** e **S8+**.



Google Cardboard

L'originale e anche il più economico **Cardboard**, presenta una semplice procedura di assemblaggio in tre fasi, un pulsante di controllo migliore e supporto per smartphone fino a 6 pollici. È interessante notare che Google ha aperto la piattaforma anche agli sviluppatori **iOS**. Cardboard è un visore "fai-da-te" a basso costo che chiunque può costruire, anche se sono disponibili molte alternative terze parti, come **DodoCase**. In effetti, una rapida ricerca online rivela che è possibile acquistarne uno per circa 5€.



Merge VR Goggles

Come il Google Daydream View, il visore Merge VR opta per un materiale più morbido piuttosto che per la rigida plastica. Il materiale utilizzato infatti è una **schiuma morbida e flessibile**, che non solo rende il dispositivo estremamente comodo da indossare ma **protegge il telefono** da eventuali urti. Si adatta a qualsiasi smartphone da **4 a 7 pollici** ed è dotato anche di **lenti regolabili**.



Xiaomi Mi VR Play

Questo non è il dispositivo “Daydream” della società, che è ancora mancante, ma è comunque una buona alternativa ad altri dispositivi VR mobile più costosi.

Non è il dispositivo migliore ma fa il suo lavoro e funziona sia con i telefoni **iOS** che **Android**, oltre a essere abbastanza economico. In Cina è stato appena rilasciato la nuova e più comoda versione, lo **Xiaomi Mi VR Play 2**, ma non è chiaro quando sarà disponibile nei mercati occidentali.



Zeiss One Plus

Lo **Zeiss VR One Plus** funziona con qualsiasi telefono **iOS** o **Android** tra 4,7 e 5,2 pollici. Contiene un lettore multimediale per immagini e video **YouTube** e un'app per esperienze in **realtà aumentata**. Inoltre è progettato per essere indossato comodamente anche **sopra gli occhiali**. Tra le caratteristiche degne di nota figurano una fascia per la testa rimovibile e un inserto in schiuma che si appoggia sul contorno degli occhi quando lo si indossa; è possibile anche pulire le lenti e ha a disposizione anche una versione universale che supporta smartphone tra **4,7 e 5,5 pollici**.



Freefly VR Beyond

Il visore **FreeFly VR** offre un campo visivo a **120°** e persino un controller Bluetooth per consentire un controllo migliore dei giochi in realtà virtuale. L'ultima versione di FreeFly, chiamata **Beyond**, incorpora i **dual trigger** con tocco capacitivo **Crossfire**. È compatibile con smartphone tra **4,7** e **6,1 pollici**.



View-Master DLX VR

Il visore **View-Master Mattel** di seconda generazione è stato il primo a essere venduto nei negozi **Apple**, anche se ultimamente è un po' scomparso dai radar; tuttavia, è possibile acquistarlo presso altri store.

Il **DLX VR** ha un supporto per smartphone ridisegnato, ideato per funzionare con dimensioni di smartphone diverse e offre un supporto aggiornato per cuffie e lenti. Tutto è modellato sull'iconico design View-Master con un tocco di modernità in più.



BlitzWolf BR-VR3

L'ultimo visore di **BlitzWolf** si adatta a **qualsiasi smartphone fino a 6,3 pollici** e garantisce il massimo comfort grazie all' **imbottitura in pelle**. Permette di regolare la **distanza individuale delle lenti dalla pupilla**, correggendo un'eventuale **miopia**.



Innamorarsi in VR

Da quando la realtà virtuale ha iniziato a fare capolino sul mercato, in molti si sono chiesti a quali campi si potesse adattare e in quali modi: subito si è pensato di rendere ancora più interattive delle esperienze di gioco già esistenti (come è successo con **Fallout 4**, **Doom** e tanti altri) o di crearne di nuove fatte apposta per dimostrare quanto dei dispositivi del genere possano essere immersivi nella loro semplicità (vedi **Job Simulator**), oppure ancora dei veri e propri “viaggi virtuali” che portano chi ha l’headset addosso in posti lontani, dalle grandi metropoli ai più importanti monumenti storici fino ai luoghi più esotici e sperduti altrimenti irraggiungibili. Alcuni tra i più furbetti hanno pensato di sfruttare la VR per scopi più “hot” portando la pornografia a un livello più alto, creando giochi a puro tema sessuale dove l’utente si trova effettivamente nel mezzo dell’azione: qui il **Giappone** fa da padrone al **genere eroge** con i suoi **Custom Maid 3D** e **Honey Select**. Ma, se invece di concentrarsi sul lato più carnale di una relazione (o presunta tale), ci si spostasse su quello più romantico?

Esistono infatti già dei progetti il cui scopo principale è quello di **incontrare la nostra presunta anima gemella** (che sia reale o meno), conoscersi, frequentarsi e diventare effettivamente una

coppia.

Un primo esempio è [Virtually Dating](#), che non è un videogioco, bensì una serie di episodi dove due perfetti sconosciuti, una volta scannerizzati e con un **HTC Vive** addosso, si incontrano all'interno di un mondo totalmente virtuale, nonostante si trovino effettivamente l'uno davanti all'altra. In poche parole un appuntamento al buio in computer grafica.

Sposare la vostra **waifu** è sempre stato il vostro sogno? Probabilmente non vorreste arrivare a compiere un tale passo, ma ancora una volta il Giappone ci sorprende con **Niitzuma LovelyxCation**, dove si potrà effettivamente frequentare fino a convolare a nozze con una dei tre personaggi proposti. E non si parla solo di matrimonio in-game, ma anche di quello **vero**, in una chiesa vera, attraverso una cerimonia a tutti gli effetti.

Un'esperienza più "normale" può essere invece offerta da [VR Kanojo](#), dove il giocatore deve dare delle lezioni di recupero a una ragazza, lezioni che prima o poi sfoceranno in altro. Vi ricorda un certo **Summer Lesson** che ha falsamente promesso lo stesso tipo di contenuti?

Ma la domanda principale è: ci si può effettivamente innamorare grazie a un videogioco in realtà virtuale? La risposta al momento è "nì".

[Fall In Love](#) è uno di quei titoli che in un qualche modo ci prova, avendo come scopo principale quello di incoraggiare un'autentica conversazione e suscitare all'interno di chi gioca una connessione emotiva con il suo interlocutore, per quanto fittizio. Il gioco si ispira inoltre alle note "**36 domande per innamorarsi**", grazie alle quali, secondo l'ideatore, lo psicologo **Arthur Aron**, due perfetti sconosciuti possono entrare in intimità in pochissimo tempo.

La realtà virtuale è piena di potenzialità e ha sicuramente stravolto il modo di giocare di molti, ma è davvero possibile coinvolgere a tal punto i sentimenti nella tecnologia? Per quanto immersiva e coinvolgente, l'esperienza nella VR potrà mai essere comparata all'essere davvero davanti a qualcuno e conoscerlo di persona? Tra l'altro, esistono moltissimi modi per trovare qualcuno con cui avere una storia tra chat room e siti di incontri, questo potrà davvero essere un valore aggiunto?

[The Inpatient](#)

The Inpatient il nuovo gioco per Playstation VR, targato SuperMassive Games, può essere annoverato tra gli horror psicologici.

La software house inglese, dopo averci affascinato con la coinvolgente storia di **Until Dawn** ([qui la recensione](#)) ed entusiasmato, lanciandosi nel mondo della realtà virtuale, con lo spettacolare shooter su binari **Until Dawn: Rush of Blood** ([qui la recensione](#)), che rappresenta uno spin-off del primo, adesso ci presenta quello che è un vero e proprio prequel del capitolo d'esordio.

Non c'è quindi da meravigliarsi se l'hype di tutti i fan della serie è stato elevato sin dall'annuncio ma, se già doversi confrontare con un primo titolo di rango non risultava un'operazione semplice, questo **The Inpatient** presenta non pochi problemi che ne inficiano la qualità.

Blackwood Pines Sanatorium

Ambientato 60 anni prima gli eventi di *Until Dawn*, in un manicomio/casa di cura a BlackWood Pines, *The Inpatient* ci vede vestire i panni di un paziente affetto da amnesia. Durante tutto il gioco ci troveremo sempre in compagnia di qualche personaggio con cui dialogheremo (nel vero senso della parola).

Prendendo in prestito dalla Teoria del Caos l'**effetto farfalla**, la SuperMassive Games, come già in *Until Dawn*, ce ne offre la propria versione: le risposte che sceglieremo di dare influenzeranno il corso della storia, saranno decisive per la vita o la morte dei personaggi incontrati e ci condurranno a finali differenti.

Cosa si poteva fare meglio

Come accennavamo, i difetti legati a questo titolo sono diversi e coinvolgono molti settori chiave.

Il **secondo difetto**, non da poco in ordine di fastidio arrecato al gamer, è rappresentato dalla programmazione dell'ambiente che ci circonda. L'intero scenario, compresi il 99% degli oggetti, si presenta infatti come un unico gigantesco blocco immobile: ciò vuol dire che non solo non saremo in grado di far muovere niente sbattendovi contro, perdendo in realismo ma, per di più, qualsiasi oggetto, persino quelli dotati di ruote, ci bloccherà il cammino, impedendoci di proseguire, obbligandoci a una macchinosa manovra di aggiramento. Per compire questa farraginosa operazione dovremmo spostare l'analogico di destra per tre o quattro volte nella direzione della rotazione che vorremo effettuare prima che la manovra vada a buon fine.

Qualche "illuminato" sviluppatore della casa britannica, ha ben pensato di mettere una **bella toppa** a questo inconveniente creando quello che rappresenta il **primo dei difetti** del gioco.

Il più grave problema è infatti proprio legato al **sistema di controllo**.

I programmatori della SuperMassive Games hanno dimostrato la propria maturità in ambito VR, studiando un sistema di controllo che evita completamente, qualsiasi problema legato al "motion sickness", posizionando il movimento in avanti sull'analogico sinistro e la rotazione di 30/45/60 gradi sull'analogico destro.

Fin qui un ottimo lavoro. Purtroppo qualcuno, probabilmente in uno stadio particolarmente avanzato dello sviluppo del gioco, o addirittura in fase beta testing, ha avuto la "geniale" idea di mettere sempre sull'analogico destro la "**feature**" per l'inversione di visuale a 180°. Questa inopportuna funzione di controllo ci perseguiterà per tutto il gioco e ci capiterà in continuazione di azionarla **involontariamente**. Malauguratamente, neanche dalle impostazioni è possibile disattivarla, e saremo così condannati per l'intero gioco a doverci voltare nuovamente nella giusta direzione, diminuendo ancor di più la già scarsa immersività di questa **esperienza VR**.

Lo stress e il senso di insoddisfazione causati dalle già citate incaute scelte di programmazione ci inducono a **sperare** almeno in una storia avvincente e dal finale ricco di suspense. Anche qui veniamo amaramente delusi: ci mettiamo veramente poco a capire la storia e i suoi risvolti, e il gioco si riduce a seguire qualche personaggio per **interminabili** corridoi nei quali non succede assolutamente **niente**, e quasi speriamo in un jumpscare per movimentare un po' la noia generata da questi lunghi tratti **soporiferi**.

Cosa ci è piaciuto

Assolutamente da lodare, invece, è l'esperimento relativo al **controllo vocale** dei dialoghi fatto dagli sviluppatori della SuperMassive Games.

Durante i colloqui con i vari personaggi, ci verranno poste delle domande e proposte a schermo due risposte possibili: ci basterà pronunciare la frase scelta e verrà automaticamente interpretata dall'**intelligenza artificiale** che si occupa del riconoscimento vocale.

L'eccellente lavoro degli sviluppatori britannici fa sì che l'algoritmo di **riconoscimento vocale** abbia un ottimo livello di accuratezza, pari quasi al 90% di corretta identificazione della risposta. È saggiamente stata anche prevista la possibilità di selezionare la risposta, semplicemente guardandola e premendo il tasto **X**.

In breve, risulta abbastanza naturale parlare con i personaggi del gioco sebbene sia necessario pronunciare esattamente la frase mostrata come risposta e non sia possibile dire qualcosa di simile o di significato analogo, come avviene nelle odierne **AI** di riconoscimento vocale.



Analisi Tecnica

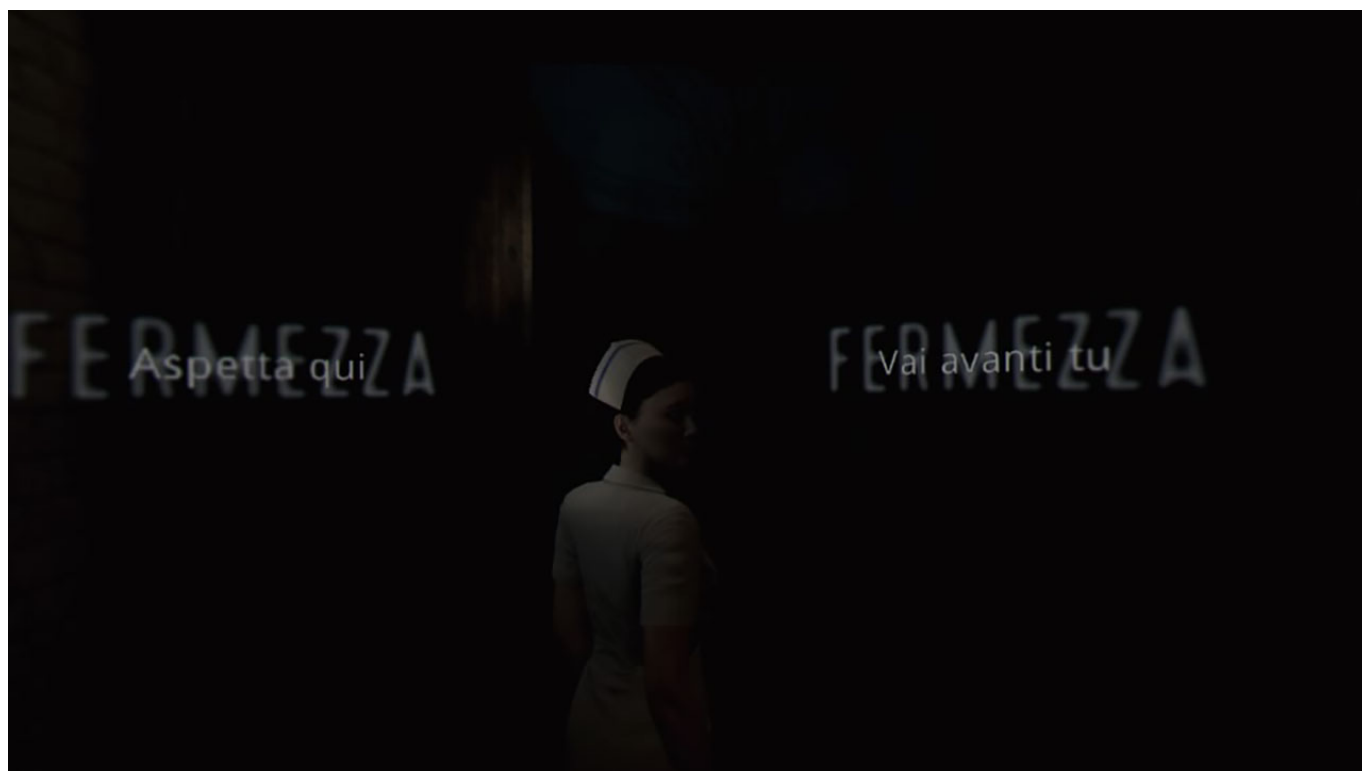
Le texture sono belle, dettagliate e di grande effetto, sia quelle relative all'ambiente sia quelle che delineano l'aspetto dei personaggi. Il titolo sarebbe graficamente eccellente se non fosse per una miriade di **bug grafici** che, a scapito del realismo, fanno brillare anche in totale oscurità tutti gli oggetti, evidentemente aggiunti in un secondo momento, come i contorni delle finestre, delle porte, alcune parti della pavimentazione ecc.

Le animazioni dei personaggi sono abbastanza fluide e credibili, mentre quelle legate al nostro personaggio lasciano alquanto a desiderare. La velocità con cui ci muoviamo è a dir poco ridicola, anche nei momenti più concitati di imminente pericolo siamo lenti come una **tartaruga assonnata** e, se ci guardiamo i piedi, per altro scalzi, notiamo una specie di "**moon walking**" con scivolamento frontale del tutto inverosimile.

Il **comparto audio** è buono: i dialoghi, in italiano, sono ben doppiati, quasi al livello di quelli dello spin-off *Rush of Blood*, e le musiche accompagnano abbastanza bene le varie parti della storia. Gli effetti audio, seppur d'effetto, sono spesso temporizzati con troppo anticipo, rovinando così la sorpresa dei, tra altro rari, **jumpscare**.

L'estrema **lentezza** del personaggio, le lunghe camminate per gli **interminabili** corridoi che attraversiamo del tutto indisturbati e le poche emozioni che regala questo titolo, fanno sì che la scarsa **longevità** di sole **2-4 ore** diventi un pregio piuttosto che un difetto.

Per quanto riguarda il "motion sickness", problema sempre in agguato quando si tratta di **realtà virtuale**, possiamo tranquillamente affermare che i ragazzi di SuperMassive Games lo hanno totalmente scongiurato, tramite l'ormai collaudato sistema di rotazione a scatti.



Impressioni Impazienti

Purtroppo *The Inpatient* delude sotto molti aspetti, la storia lenta e superficiale, il sistema di controllo stressante e tutt'altro che funzionale, la longevità di sole 2/3 ore e qualche bug grafico, fanno scendere il giudizio generale del gioco ben al di sotto della sufficienza. L'impressione generale che si ha giocando a **The Inpatient** è che la SuperMassive Games abbia puntato davvero in alto con un titolo graficamente bellissimo, e aggiungendo l'innovazione del controllo vocale dei dialoghi, al già apprezzato sistema di narrazione dell'**effetto farfalla**, abbia cercato di raggiungere l'olimpico delle **IP**. Purtroppo evidentemente, a uno stadio avanzato dello sviluppo, forse per problemi di **budget**, o a causa di qualche **deadline** da rispettare, abbiano dovuto accelerare la conclusione del titolo, lasciando bug grafici un po' ovunque e rattoppando alla meno peggio i bug più importanti.

StarBlood Arena

StarBlood Arena è uno **shooter 3D in prima persona** a bordo di una navetta spaziale, ambientato in **dodici arene da combattimento** al chiuso.

Il titolo si piazza in quel filone inaugurato da **RIGS: Mechanized Combat League**, offrendo ben poche innovazioni al genere. Gli sviluppatori della **WhiteMoon Dreams**, provano a cavalcare l'onda della realtà virtuale per proporre un titolo che, senza un visore addosso, tende a svuotarsi di significato.

StarBlood Arena è un prodotto ricco di difetti e probabilmente senza alcuna pretesa, carente sotto diversi aspetti, e nel migliore dei casi ci regala brevi momenti di divertimento, alternati a lunghe pause di caricamento.

StarBlood Network Reality Show

Il gioco ci introduce a un improbabile futuro popolato da **diverse razze extraterrestri** e dove **letali reality show televisivi** vanno per la maggiore.

Una ben assortita coppia di simpatici presentatori alieni, chiacchierando spesso degli affari propri, ci introdurrà alla scoperta dello studio televisivo del "famosissimo canale" **StarBlood Network**, guidandoci così a conoscere i comandi di guida delle astronavi che andremo a pilotare, senza dimenticarsi di prenderci un po' in giro.

Il controller preposto allo scopo è il classico joypad, che con **l'analogico sinistro** ci permetterà di ruotare e muoverci, mentre con i tasti **L1 e R1** sarà possibile traslare sull'asse Z.

Già dal tutorial si avverte un senso di malessere, "**motion sickness**" a cui sarà difficile sottrarsi.

Il più grave difetto del gioco è rappresentato proprio dalla chinetosi, difetto che, malgrado gli sforzi fatti dal team della **WhiteMoon Dreams**, non sembra sia stato del tutto risolto ma, a voler esser buoni, soltanto lievemente mitigato.

È proprio il "motion sickness" insieme alle lunghe attese tra un match e l'altro a spezzare l'unico aspetto divertente del gioco, rappresentato dal ritmo frenetico degli scontri nelle arene.

Pregi vs Difetti

La storia lascia molto a desiderare, costituendo soltanto un mero pretesto per i combattimenti tra razze aliene su delle mini astronavi, non assolvendo neanche al compito di fungere da collante alle varie modalità di gioco.

Per un imprecisato motivo, ci troviamo a partecipare a un letale **reality show** televisivo, dove impersoneremo uno dei 9 piloti disponibili fra le diverse razze aliene e umane. Ogni pilota comanderà una specifica navetta, che avrà differenti caratteristiche di difesa, velocità, ecc. e differenti armi primarie e secondarie (laser, missili, bombe, ecc.).

Le ambientazioni dei vari livelli, sono le **12 arene** messe a disposizione per i combattimenti tra cui

Catacombe, Miniera, Fabbrica, Grotta e Silo.

Gli scenari (interamente al chiuso) risultano così decisamente claustrofobici (caverne, cunicoli, anfratti), fattore che tende a intensificare i fastidi legati al "motion sickness".

Superando i primi segni di chinetosi, con un po' di buona volontà, si riesce a giocare qualche partita degna, a tratti persino divertente. In breve, l'iniziale sensazione di caos, si trasforma in una **battaglia adrenalinica** per lo più istintiva, senza richiedere grandi sforzi strategici e organizzativi. Purtroppo il ritmo frenetico di *StarBlood Arena* - che di per sé rappresenta la caratteristica più entusiasmante del gioco - viene spezzato da lunghe fasi di caricamento tra un match e l'altro.

È possibile giocare in **single player**, in **multiplayer** e in modalità **co-op**: le sfide sono i classici **deathmatch** tutti contro tutti o a squadre, una versione del "**capture the flag**" con una palla e una sfida dove bisogna difendere le proprie basi da **ondate di nemici** che arriveranno all'infinito, anche questa affrontabile in solitaria o a squadre.

Il primo impatto con il **comparto grafico** è di certo positivo, grazie alla cura dei personaggi e ai loro dettagli nell'interfaccia di selezione dei piloti, ma si fa poi deludente durante le sfide nelle arene, dove presenta una grafica grossolana e spesso scarna.

Le **mappe**, seppur lievemente claustrofobiche, sono studiate abbastanza bene, concedendo lo spazio necessario per qualche discreta evoluzione tridimensionale.

Superato l'iniziale smarrimento e senso di caos, il gameplay vero e proprio risulta abbastanza divertente, e una volta presa confidenza con la mappa si tende ad approfittare di ogni anfratto per colpire il nemico, rimanendo comunque protetti.

Il **sistema di puntamento** risulta comodo e preciso: guidati dal movimento del **PSVR**, sarà sufficiente guardare direttamente il nemico, facendo collimare il mirino con la sua navicella e potremo colpirlo senza troppa difficoltà.

Assolutamente degno di nota è il comparto **audio**, che vanta sia delle azzeccatissime musiche **metal**, ottime per scandire il ritmo incalzante dei combattimenti, sia dei dialoghi in **italiano** con un doppiaggio di buona qualità.

I disagi legati al "motion sickness" rendono il gioco tutt'altro che gradevolmente fruibile: anche dopo aver superato l'iniziale chinetosi e aver fatto un po' l'abitudine al movimento a 360°, di tanto in tanto si incorrerà in spiacevoli momenti dove potrà ripresentarsi il malessere, costringendoci così ad abbandonare temporaneamente il campo di battaglia, rompendo ancora una volta il ritmo del gioco.

Try before you buy

StarBlood Arena è, in definitiva, un titolo del quale si può tranquillamente fare a meno senza timore di star perdendosi un'impareggiabile esperienza VR, portando a sconsigliarlo con decisione chiunque abbia riscontrato in passato qualche episodio di "motion sickness".

Gli "stomaci d'acciaio" che vorranno mettere alla prova le proprie doti di immunità alla chinetosi, prima dell'acquisto, potranno provare la [demo gratuita](#) scaricabile dal **Playstation Store**, mentre per i possessori di **Playstation Plus** il titolo è disponibile nella line-up di febbraio, figurando per il secondo mese consecutivo (come già accaduto nei due mesi precedenti con [Until Dawn: Rush of Blood](#) del quale trovate qui la nostra recensione).



Until Dawn: Rush of Blood

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l'ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della **SuperMassive Games** dimostrano egregiamente con **Until Dawn: Rush of Blood** come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.

Mixando sapientemente un'ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

Uno sguardo al passato

Se [Until Dawn](#) ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, **Rush of Blood** punta in tutt'altra direzione.

Rush of Blood, spin-off di [Until Dawn](#), deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l'attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni reali** come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

Rush of Blood riesce nell'intento di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in un'ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l'impianto shooter del gioco.

Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla "normalissima" giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l'innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.

Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l'esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l'ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell'intensa oscurità che ci avvolge.

È un'ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un'aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerci vendicare dello spavento.

Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curata, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po' da *carnival game*.

Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.

L'eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell'esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.

Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker, Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro "amico" giostraio.

La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d'aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al "motion sickness".

The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura*, *Hotel Horror*, *Braccio Folle*, *Città Fantasma*, *Miniere Mortali* e *Inferno Finale*.

Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.

Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che , permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell'altra arma.

Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la **sorgente audio** che utilizzeremo (auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro "set-up casalingo".



Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.

A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).

I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.

Nell'ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possieda un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.