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 stato 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.