# Gaming e realtà aumentata miniere d’oro per le telco?



Gli operatori si rivolgono sempre più al gaming e ai contenuti immersivi a caccia di nuove fonti di ricavi. Ma per il momento le nuove applicazioni 5G sono poche, secondo gli analisti mentre l’utilizzo della realtà aumentata (AR) è ancora agli inizi per le telco, anche se molte si sono legate a sviluppatori di gaming per lo sviluppo di contenuti adeguati. Sebbene il 5G non sia un requisito fondamentale per l’AR, sarà di grande importanza nel settore del cloud gaming.

Leggi anche: 5G e Cloud gaming, mercato potenziale da 150 miliardi per le telco

Gli operatori di telecomunicazioni guardano sempre più al settore dei giochi per nuove opportunità di guadagno, ma le applicazioni abilitate dalla realtà aumentata (AR) e dalla combinazione del 5G di elevata velocità effettiva di dati e bassa latenza devono ancora essere sviluppate.

Ma in materia c’è molta carne al fuoco a livello globale. Ad esempio, Verizon ha svelato il lavoro su un thriller **d’**avventura AR che utilizza video volumetrici (moderni ologrammi 3D) per fornire *“un’esperienza immersiva incredibile”*. La produzione, chiamata Helios, è stata sviluppata in collaborazione con lo studio immersivo Novelab e 30 Ninjas, una società di intrattenimento digitale co-fondata dal regista e produttore Doug Liman.

Supportata dal servizio 5G Ultra Wideband 5G di Verizon, l’esperienza coinvolgente consentirà agli utenti di smartphone Android e iOS compatibili con 5G di seguire la trama di un personaggio scomparso e svelare il mistero navigando nella storia e mettendo insieme gli indizi.

Verizon ha notato che il dispositivo 5G dell’utente fungerà da *“portale per il metaverso”,* consentendo ai giocatori di spostarsi in una versione AR del loro spazio fisico e agganciarei cosiddetti “glitch” per sbloccare più frammenti della narrativa e svelare più indizi sulla trama in ottica di gamification interattiva.

https://www.key4biz.it/gaming-e-realta-aumentata-miniere-doro-per-le-telco/397381/