

Nome: Vinícius Matiola Tramontin

O artigo começa falando sobre os custos exorbitantes no desenvolvimento de dispositivos de Realidade Virtual, e como esses dispositivos acabam dando pouco retorno financeiro para as empresas comparado com o que é gasto. Após isso ele foca em mostrar um pouco do por que isso acontece, quais as restrições e o que se espera de um dispositivo de Realidade Virtual.

Geralmente muitas pessoas olham para jogos de Realidade Virtual com mais expectativas do que para um jogo de consoles tradicionais, justamente por que se espera um nível maior de interatividade em dispositivos como esses. Uma crítica muito comum também é a crítica aos gráficos, que segundo muitos “parecem que são a mesma coisa desde o Wii”. É importante também ressaltar que o que mais importa nas experiências de Realidade Virtual não são só os gráficos, mas sim, a imersão e interatividade com o mundo a sua volta.

No final do artigo são demonstrados alguns dos avanços importantes dos últimos anos na área de Realidade Virtual, como a versão de Realidade Virtual do jogo “Resident Evil 7” e o jogo “Half-Life Alyx”, que foi elogiado não só pelos seus gráficos impressionantes para um jogo de Realidade Virtual mas também pela alta interatividade com os cenários e os itens presentes neles.

O único “problema” com o artigo é que ele fala pouquíssimo sobre aplicações e dispositivos de Realidade Aumentada, mesmo que possua essa palavra no seu título e que ela seja repetida diversas vezes durante o texto. Um dos motivos que podem ter ocasionado essa “confusão” com as palavras é o próprio desconhecimento do significado das palavras ou a minimização da importância dos significados delas por parte do autor. Uma solução fácil para isso seria a realização de uma pesquisa sobre as diferenças entre “Realidade Virtual”, “Realidade Aumentada” e “Realidade Estendida” antes da escrita do artigo.