

INVESTECH SPA

THE MONTHLY LIFELINE

Numero 49
Settembre
2025

Investech Values

I miglioramenti nel rendering e nell'Intelligenza Artificiale continuano a spingere sempre più in là i limiti del realismo nel mondo dei videogiochi

Il 2026 vedrà un panorama dei giochi guidato da Intelligenza Artificiale (IA), cloud gaming, tecnologie immersive e grafica avanzata, che convergeranno per offrire un'esperienza di gioco più ricca, accessibile e coinvolgente. Il settore dei giochi è quindi soggetto a un'evoluzione rapida guidata da innovazioni tecnologiche che stanno trasformando significativamente l'esperienza dei giocatori. Nel 2025, l'Intelligenza Artificiale (IA) ha avuto un ruolo cruciale nel migliorare lo sviluppo dei giochi e le interazioni utente attraverso IA generativa e i modelli di linguaggio di grandi dimensioni (LLM), che permetteranno di creare narrazioni dinamiche e personaggi non giocabili più sofisticati. Il cloud gaming si sta affermando come una tecnologia dirompente, rendendo i giochi di alta qualità accessibili su qualsiasi dispositivo connesso a Internet e eliminando la necessità di hardware costosi. Le sfide legate alla latenza sono affrontate attraverso continui sviluppi.

Le tecnologie immersive, quali la Realtà Virtuale, Aumentata ed Estesa, offrono esperienze sempre più coinvolgenti. In particolare, la VR sta registrando una crescita significativa, con un'espansione dei visori e una maggiore integrazione degli LLM che amplificano le capacità XR per ambienti interattivi e generativi. Inoltre, i continui progressi nel campo della grafica e del rendering stanno ridefinendo i confini del realismo. Motori di gioco avanzati come Unreal Engine 5 stanno esplorando nuove frontiere nel rendering fotorealistico e nello stile artistico, aprendo opportunità per nuove esperienze di gioco sempre più immersive e realistiche. L'obiettivo è creare esperienze visive che si confrontino sempre più con le percezioni sensoriali della realtà.

Blog: The Best of Agosto

Anche nel settore industriale, usare l'intelligenza artificiale per prevedere i costi di produzione può far diminuire l'uso delle scorte di sicurezza dei prodotti e far risparmiare sui costi di trasporto, abbassando anche il costo delle spedizioni rapide. L'AI può infatti far ridurre le perdite di inventario e garantire che i clienti abbiano i componenti di cui hanno bisogno. Il team può anche vedere il valore di vita e lo storico degli acquisti, controllando come funzionano l'assistenza al cliente e i tassi di utilizzo. Tutti questi dati vengono usati per creare un'offerta di permuta personalizzata basata sulle esigenze specifiche di ciascun cliente.

The New In

Il concetto di multiverso fu proposto in modo ufficiale per la prima volta da Hugh Everett III nel 1957, con l'interpretazione a molti mondi della meccanica quantistica. Successivamente, è stato riaffermato come possibile conseguenza di alcune teorie scientifiche, specialmente la teoria delle stringhe e la teoria dell'inflazione caotica o teoria delle bolle. Dal punto di vista filosofico, l'ipotesi è antica, essendo stata formulata come pluralità di mondi simili alla Terra già dagli atomisti greci, e ha ricevuto un nuovo impulso dopo la rivoluzione copernicana con la scoperta della grandezza effettiva dell'universo, che contiene miliardi di galassie. Un precursore dell'idea moderna di multiverso fu il filosofo rinascimentale Giordano Bruno. Tale ipotesi ha dato luogo a significativi dibattiti all'interno della comunità scientifica, con alcuni autori che ne hanno definito il campo di applicazione come "scientifico di confine". Tra i sostenitori di almeno uno dei modelli del multiverso figurano illustri personaggi come Stephen Hawking, Steven Weinberg e Brian Greene.

Credits: Wikipedia

1957