Non solo Labo: quando Nintendo produceva giocattoli

Senza alcun dubbio, la recente presentazione del **Nintendo Labo** è stata una grande sorpresa, soprattutto per i veterani che attendevano la rivelazione di qualcosa come il **Virtual Boy 2** o, addirittura, il ritorno dello sfortunato **Vitality Sensor**.
Mentre in apparenza potrebbe essere facile catalogare il **Nintendo Labo** come un accessorio rivolto ai bambini, quando si pensa alla fetta di pubblico a cui **Nintendo** mira, l'idea dietro quest'accessorio ha perfettamente senso. Il **Labo** rappresenta, probabilmente, qualcosa che solo un'azienda come la **grande N** , con le sue radici di produttrice di giocattoli, avrebbe potuto escogitare. Infatti, il colosso nipponico ha fabbricato giochi di vario tipo per anni prima che iniziasse a produrre videogiochi. Possiamo, quindi, definire il **Labo** come il successore di questi giocattoli.

In onore dell'annuncio di questo accessorio, abbiamo raccolto alcuni dei giocattoli più strani e meravigliosi realizzati da **Nintendo** negli anni '60 fino agli anni '80, prima che la società di Kyoto entrasse nel mercato dei videogiochi.

Rabbit Coaster – 1964

Il primo ingresso di **Nintendo** nel regno dei giocattoli fu segnato dalla creazione del **Rabbit Coaster**. L'idea era semplice, ma avvincente: i bambini posizionavano delle capsule su un tracciato e le facevano gareggiare lungo una pista tortuosa per vedere quale capsula avrebbe raggiunto il traguardo per prima. Durante gli anni sono state create molte varianti di questo giocattolo, inclusa una con un mostro simile a King Kong. Il che dimostra che anche prima della creazione di ***Donkey Kong***, **Nintendo** era ossessionata dalle scimmie giganti!

My Car Race – 1965

My Car Race è stato il primo giocattolo elettronico della **Nintendo** e, in un certo senso, era un **Rabbit Coaster** ma con gli steroidi. Questo giocattolo utilizzava l'elettricità per alimentare un nastro trasportatore che spostava le auto poste sulla pista. L'obiettivo era quello di scoprire chi sarebbe arrivato prima al traguardo.

Ultra Hand – 1966

Una menzione speciale è dedicata a **Ultra Hand**, ideato da **Gunpei Yokoi**, creatore di ***Game & Watch***, **inventore del D-Pad** e **designer originale del Game Boy**. A ogni modo, l'**Ultra Hand** era un semplice braccio che si estendeva per afferrare oggetti da molto lontano. Nella sua semplicità, questo giocattolo è stato uno dei più venduti di **Nintendo**.

Love Tester – 1969

Proprio mentre la “Summer of Love” degli anni ’60 volgeva al termine, il vecchio **Gunpei Yokoi** creò un giocattolo conosciuto come **Love Tester** che, apparentemente, poteva calcolare se due persone si amassero davvero. L’idea era quella che la coppia felice si tenesse per mano e nell’altra mano tenesse una parte del **Love Tester**. Quindi, attraverso di essi sarebbe passata una corrente elettrica innocua che avrebbe determinato il loro amore in base alla loro conduttività.

Ele Conga – 1970

Nel 1970 **Nintendo** stava creando un diverso tipo di musica con **Ele Conga**. Questo dispositivo a forma di tamburo è stato inventato da **Gunpei Yokoi** (si, sempre lui) ed era in grado di produrre dei suoni elettronici quando suonato. Sfortunatamente, all'epoca è stato un po' un flop commerciale.

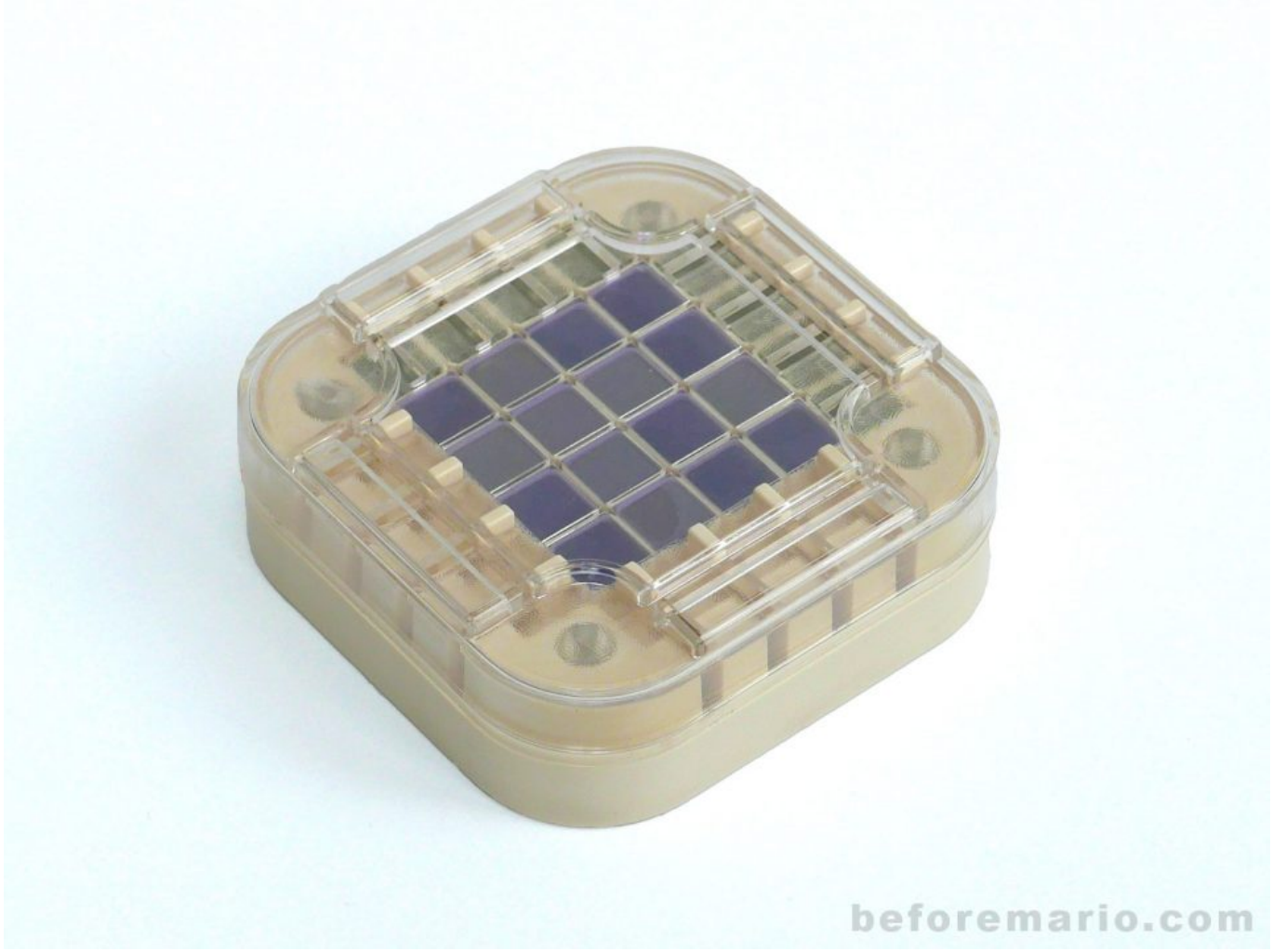
Paper Model – 1974

Molto prima che il **Labo** fosse stato concepito dallo staff della grande **N**, **Nintendo** aveva creato una vasta gamma di modelli di carta. In questi kit si trovavano vari pezzi di cartone e tramite le istruzioni si potevano creare cose come auto e aerei, a seconda del tema del kit. Sono stati concepiti circa 40 di questi kit. Questo "gioco" potrebbe essere visto come il vero predecessore di **Nintendo Labo**.

Duck Hunt – 1976

Questo gioco veniva fornito con un proiettore e una pistola alimentata a batteria. Il dispositivo proiettava immagini di anatre volanti sulla vostra parete e riusciva a rilevare quando riuscivate a colpirle, il che era spettacolare vista la tecnologia che era presente all'epoca. Non a caso lo si ritroverà anni avanti, sul primo NES 8-bit.

Crossover – 1983



Infine, ecco uno dei giocattoli di **Nintendo** più rari e addirittura l'ultimo giocattolo non elettronico realizzato dal colosso nipponico. ***Crossover*** era un'altra creazione di **Gunpei Yokoi**, un puzzle che prese la forma di una griglia 4×4 in cui i giocatori avrebbero fatto scorrere le tessere avanti e indietro per risolvere il puzzle.

Poteva non arrivare un **Nintendo Labo**?

Vive Tracker di HTC aggiunge al VR sensazioni più realistiche

La realtà virtuale ha fatto passi da gigante ultimamente, soprattutto sul piano grafico e audio. L'arrivo di **Oculus Go** e di **Vive Tracker** migliorerà ulteriormente l'esperienza di gioco eliminando i fili che connettono i visori al pc, ma il realismo creato dalla realtà simulata viene intaccato a causa del bisogno di tenere in mano un controller per giocare. **Vive Tracker**, disponibile dal 17 Novembre

2017 per il pre-order, migliora l'esperienza di gioco rendendo la realtà virtuale molto più reale, rimpiazzando gli accessori di plastica con altri che possono simulare il peso e la sensazione di tenere in mano equipaggiamenti sportivi o di guerra. Con l'**Hyper Blaster** ci si avvicina di più alla sensazione di tenere in mano una vera arma, essendo questa una pistola che mira a replicarne l'aspetto e le caratteristiche fisiche, che ricorda in qualche modo la vecchia **NES Zapper** anche grazie al rumore che provoca il suo grilletto e al suo vistoso colore grigio e arancione. Il segnale che viene inviato durante l'utilizzo della pistola sembra non presentare alcun tipo di lag.

Per rendere il tutto più retrò, era possibile provare la pistola insieme al gioco ***Duck Season***, una versione aggiornata del vecchio gioco **Nintendo**: ***Duck Hunt***. Il gioco richiede ancora l'utilizzo di un controller della Vive nella mano non utilizzata, esigendo di tenere il controller con due mani come se si stesse utilizzando davvero una pistola. Sfortunatamente, il titolo ha presentato problemi di sincronia con la pistola, causando ovvi problemi al gameplay. In ogni caso, l'esperienza generale sembra essere abbastanza buona e realistica. Oltre al gioco sparatutto, era possibile provare *Virtual Sports*, utilizzando una racchetta da tennis o da ping pong. Nonostante possano sembrare di plastica, i controller a forma di racchette presentano un peso abbastanza verosimile, creando delle difficoltà nella distinzione tra una racchetta vera o falsa.
Durante il gameplay, i giocatori si trovano coinvolti totalmente nel gioco tanto da sentirsi parte di una vera partita. Se per caso un giocatore "dimenticasse" di trovarsi all'interno di un gioco e provasse a posare il proprio equipaggiamento su una superficie virtuale (dove nella realtà non c'è niente), l'equipaggiamento sarebbe comunque abbastanza resistente da sopravvivere alla caduta. In ogni caso, HTC vuole aiutare l'identificazione del corpo umano all'interno della realtà virtuale utilizzando degli accessori che si mettono sulle braccia e sulle gambe così da poter simulare meglio i movimenti. Ogni set di **TrackStrap** verrà venduto con il gioco ***Redfoot Bluefoot Dancing***. Per un'esperienza full-immersion su alcuni giochi come ***Island 359*** bisogna aspettare Dicembre, mentre per altri giochi come ***Climbey***, ***Holodance*** e ***High Fidelity*** esiste già la compatibilità con questi accessori.

Il problema più grande per il Vive Tracker è la bassissima quantità di giochi compatibili al momento. Un mese dopo il lancio del dispositivo verranno aggiunti sei giochi compatibili con le armi da fuoco e altri sei giochi compatibili con le racchette. In ogni caso, HTC sta cercando di pubblicare altri cinque giochi prima della fine di Dicembre e altri 10 agli inizi del prossimo anno. I controller di base arriveranno a Dicembre e costeranno circa 100$, mentre i due pacchetti costeranno 150$ l'uno. I set di TrackStrap costeranno 25$ con il gioco di danza compreso, ma non includeranno gli altri controller.