

Il Nintendo Virtual Boy: dal concetto al flop

È incredibile come oggi la tecnologia dei visori per la realtà virtuale sia (quasi) quella che già, a cavallo fra gli anni '80 e '90, si sognava a occhi aperti. Da quei giorni fino a oggi i **VR headset** sono esistiti ma ben fuori dal mercato dei videogiochi: alla **NASA**, già negli anni '70, i **visori VR** venivano già utilizzati all'ordine del giorno per esercitazioni e simulazioni di diverso tipo. I videogiochi sembravano il perfetto campo d'applicazione per questo tipo di tecnologia: già negli anni '60 la giovanissima **SEGA** lanciò **Periscope** che, per quanto fosse un gioco elettromeccanico, preannunciò in qualche modo come fosse possibile **immersersi in un mondo artificiale tramite più sensi possibili**; più avanti nel tempo, **Atari** lanciò **Battlezone**, un vero antenato dei **VR headset** visto che per giocare bisognava guardare attraverso un telescopio (e il successo divenne tale che questo si trasformò in **The Bradley Trainer**, un vero e proprio strumento utilizzato per le esercitazioni dei capocarro). Ai giocatori servirono ben pochi assaggi per immaginare questa splendida tecnologia: fin dove ci si poteva spingere con la tecnologia? Fin dove era possibile arrivare? Ma soprattutto, quando il mercato avrebbe per messo ai giocatori di avere un personalissimo headset VR? In un mondo pieno di sogni e speranze, **Nintendo** un giorno provò a consegnare un primo prototipo di **visore VR** (anche se in realtà era una console) che potesse essere economico e aprire le porte della realtà virtuale, ma che invece finì per essere uno dei più tremendi fallimenti commerciali nella storia dei videogiochi. Oggi, in vista del rilascio del nuovissimo **visore VR Nintendo** tramite la linea di prodotti **Labo**, vi parleremo del loro primo vero esperimento in questo campo, un evento che, probabilmente, posticipò di molto l'arrivo dei visori VR su larga scala in attesa di una migliore tecnologia accessibile a tutti. Qui su **Dusty Rooms** vi parleremo del famosissimo incubo rosso nero... no, non l'AC Milan, ma il **Nintendo Virtual Boy**!



Il Private Eye

Che ci crediate o meno, le radici del **Virtual Boy** risalgono al 1985, una decade prima del suo rilascio, prima ancora del rilascio del **Game Boy** e del **Super Nintendo**. Tuttavia il concetto di questa macchina non nasce a Kyoto ma a Cambridge, in Massachusetts, dalla mente di un abile ingegnere che lavorò al primo scanner piano per computer. **Allen Becker**, per via del suo lavoro, era costretto a spostarsi spesso per lavoro e ciò significava salire a bordo di tanti aerei: ai tempi erano molto stretti e molti dispositivi elettronici, come il popolarissimo **Walkman** o i primi computer portatili, non potevano essere accesi durante il volo. Anche se non ci fosse stato alcun divieto, era impossibile portare un computer portatile all'interno di un aereo e poter continuare a lavorare in viaggio: questi dispositivi esistevano già ma erano molto inferiori ai computer fissi, serviva un'alimentazione fissa e, per quanto portatili, era impossibile usarli negli angusti sedili degli aerei dei tempi.



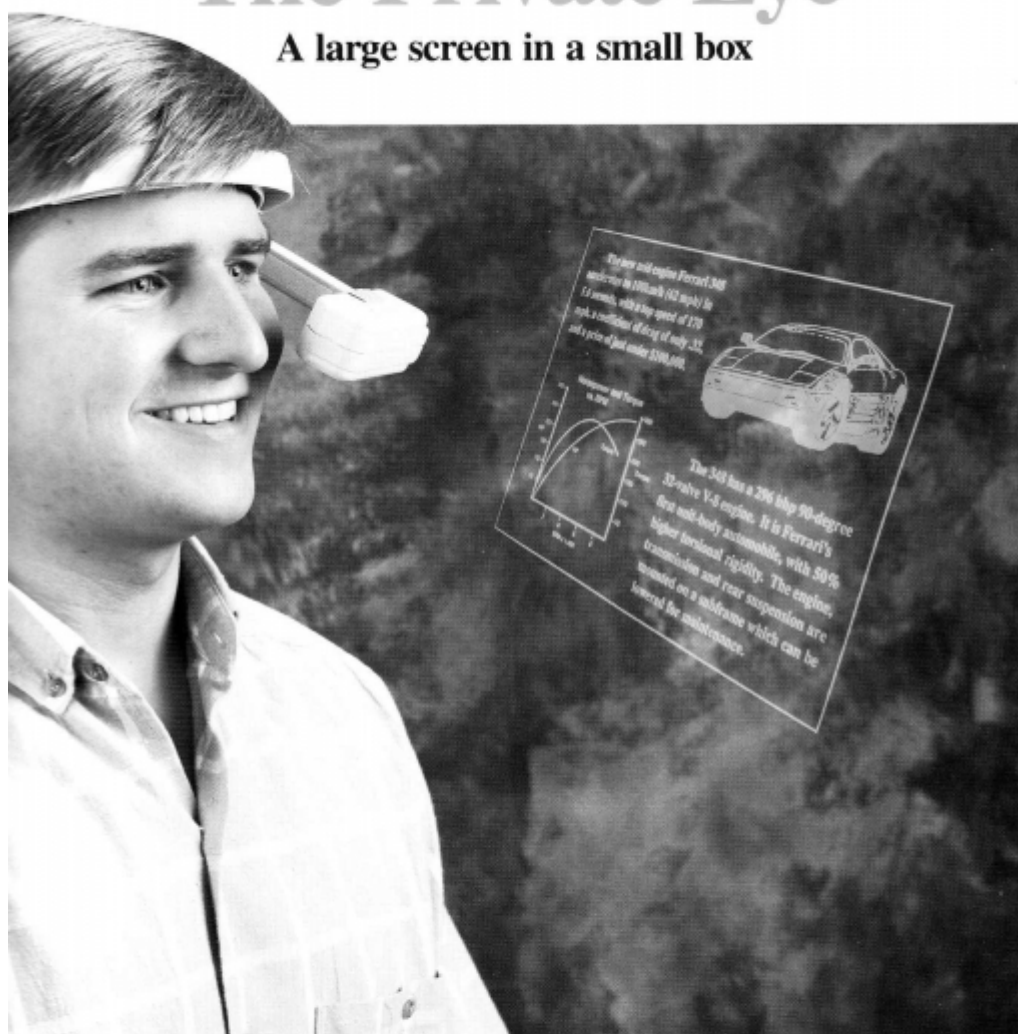
Di lì a poco, **Allen Becker** si mise a lavorare a un qualcosa che potesse funzionare come un **PC** ma che fosse piccolo e comodo da usare in ogni situazione. L'idea era quella di costruire qualcosa composto da due pezzi: un piccolo computerino da attaccare a un piccolo schermo. Ma come fare? I **monitor CRT a tubo catodico**, la migliore tecnologia per l'epoca, richiedevano troppa potenza ed erano troppo ingombranti, e gli **LCD**, per quanto impiegati in oggetti come calcolatrici, radiosveglie e orologi da polso, non erano al passo coi tempi in quanto serviva ancora molta ricerca e sviluppo. La scelta così cadde sul **LED**, strumento con la quale **Becker** lavorò proprio per il suo scanner. Intorno a quei anni un famoso scienziato e inventore di nome **Raymond Kurzweil**, una delle menti più

grandi degli ultimi secoli, usò il suo scanner per creare una macchina che potesse aiutare i ciechi a leggere; ispirato da questa idea, la sua intenzione era quella di utilizzare i **LED**, che muovendosi velocemente scannerizzavano un testo per poi trasmetterlo allo schermo del PC, per **proiettare le immagini direttamente alla retina dell'occhio umano**. Per proiettare un'immagine serviva che questi **LED** fossero in costante movimento, cosa che poteva provocare forti danni alla retina; con un colpo di genio, **Allen Becker** decise di **far proiettare l'immagine dei LED a degli specchi** che oscillavano per 50 volte al secondo, in modo da non nuocere all'utente e trasmettere un'immagine ancora più nitida e chiara. In assenza di finanziamenti per poter avviare un prototipo, l'ingegnere cominciò ad utilizzare pezzi di alcune stampati per poter creare delle bozze e fu proprio in questo periodo che la scelta cadde sui **LED rossi**: per quanto all'apparenza fosse una scelta poco saggia, in quanto per funzionare avevano bisogno del buio, in realtà si poteva rivelare una scelta vincente, poiché i **LED rossi** erano i più comuni e i meno costosi e dunque la sua invenzione finale poteva essere prodotta economicamente e venduta a prezzi competitivi. Inoltre, essendo ancora nel 1986, da lì alla realizzazione del prodotto finale, la tecnologia poteva migliorare ancora di più, perciò non c'era bisogno di preoccuparsi più di tanto. In sei mesi di lavoro, utilizzando la tecnologia che venne in seguito da lui battezzata come "**Scanned Linear Array**", **Alan Becker** creò il primo prototipo del **Private Eye** nel 1987, un micro schermo per computer composto da un cerchio, da appoggiare alla testa esattamente come una corona, che reggeva un piccolo dispositivo che si andava a posizionare davanti all'occhio dell'utente.

Il **Private Eye** non nasceva come videogioco, **Alan Becker** visionava la sua creazione per scopi ben diversi dal gaming: egli sperava infatti che i chirurghi potessero utilizzarlo per tenere sempre sotto controllo la scheda del paziente e gli esiti delle risonanze magnetiche durante le operazioni, che i meccanici potessero utilizzarlo per tenere i manuali delle auto (letteralmente) sott'occhio e che l'utente comune potesse utilizzarlo per altri usi, come ad esempio alla guida per dare una sbirciata alle mappe. Se ci pensate, **Allen Becker** anticipò il concetto dei **Google Glass** di quasi ben 25 anni! Fondata la **Reflection Technology** nel 1987 **Allen Becker** andò subito alla ricerca di investitori ma, sebbene il **Private Eye** attrasse qualche interesse da parte di alcune compagnie aeree, nessuno finanziò questo rivoluzionario progetto perché era troppo difficile immaginarne degli impieghi reali - in questo caso si può dire che la sua invenzione era davvero "troppo avanti". Tuttavia nulla era perduto, bisognava solamente trovare un altro impiego per questa tecnologia.

The Private Eye™

A large screen in a small box



You Can:

- Make Big Products Small
- Give Small Devices A Full Screen
- Provide Hands-Free View of Information
- View Information Privately



REFLECTION
TECHNOLOGY

Verso il gaming

Negli anni '90 si assistette a grandi rivoluzioni tecnologiche: la grafica 3D diventava sempre più facile da processare, gli effetti speciali al cinema si facevano sempre più reali e film come ***Il Tagliaerba (The Lawnmower Man)*** non facevano altro che alimentare le fantasie degli appassionati di tecnologia, computer e videogiochi di tutto il mondo. Nelle fiere come il **Consumer Electronics Show** veniva dedicato dello spazio per i visori per la realtà virtuale ma il tutto era a uno stadio primitivo: **Reflection Technology** creò un prototipo di un visore letteralmente mettendo **due Private Eye su un casco da saldatore** e, nonostante la bizzarra idea, il loro fu uno dei visori più apprezzati durante le fiere. Veniva avviata una demo di un gioco in cui si era alla guida di un carro armato, esattamente come in ***Battlezone*** di **Atari** (alcuni pensano che il gioco fosse proprio quello) e, fra i tanti stand, il loro riscosse un grande successo fra appassionati e non. **Reflective**

Technology aveva creato, quasi accidentalmente, una realtà virtuale con pochissime risorse, facile da produrre e persino divertente! Per tale motivo servivano investimenti, ma compagnie come **Hasbro** e **Mattel**, per quanto interessate, non volevano ancora nulla a che fare con gli **headset VR**, specialmente per il fatto che la tecnologia per l'**headtracking** era agli albori: era lenta, imprecisa e per tanto avrebbe assicurato **motion sickness** agli utenti. A questo punto, visto che ormai il suo scopo era chiaro, era meglio presentare il **Private Eye** direttamente alle compagnie videoludiche.

(Eh... Non ci sono più gli headset di una volta!)

Alan Becker raggiunse per prima **Sega**, dove fu accolto da uno scettico **Tom Kalinske** che respinse il progetto. Il motivo principale, oltre ai problemi relativi al **motion sickness**, fu proprio il **singolo colore**: **Sega** aveva già lanciato il **Sega Game Gear** cui era in grado di gestire una palette capace di **4096 colori**. Lanciare un prodotto così, dopo l'incredibile **Sega Mega Drive**, e il **Game Gear** che riscuoteva un buon successo grazie alla promozione dei suoi vantaggi rispetto alla concorrenza, rappresentava un grosso rischio per la compagnia, e così **Sega** decise di tirarsene fuori (magari avesse pensato così prima del lancio del **32X**).

Becker non si scoraggiò e invece andò dalla concorrenza per riscontrare il risultato opposto: **Reflection Technology** mostrò a **Nintendo** le capacità del loro visore e tutti ne rimasero sorpresi, soprattutto una delle persone chiave della compagnia, **Gunpei Yokoi**, il padre del **Ultra Hand**, dei **Game and Watch** e del magistrale **Game Boy**. Il sistema di **Becker** sembrava realmente ispirato dalla sua filosofia (che a tutt'oggi influenza **Nintendo**): utilizzare una tecnologia superata per poterla riutilizzare in modi diversi, sfruttandola al limite delle sue capacità, guadagnando bene con una produzione che si manteneva a costi contenutissimi. Il **Nintendo Gameboy**, in poche parole, era la perfetta rappresentazione della sua filosofia: grazie allo **schermo monocromatico** riuscì ad avere il più grosso vantaggio sui competitor, punto sulla quale né **Sega** né **Atari** col loro **Lynx** si concentrarono, ovvero la **più lunga durata delle batterie** (per giunta ne servivano due in meno rispetto alla concorrenza, che ne utilizzava sei), nonché una piattaforma semplicissima per ciò che riguardava la programmazione da parte delle 3rd party. **Le aree create tramite l'uso dei LED potevano dare un senso di profondità potenzialmente infinito** in quanto il contrasto per gli oggetti era semplicemente il buio stesso, un vuoto di colore; era esattamente quel tipo di cose che interessavano a **Gunpei Yokoi** che, prossimo alla pensione, odiava il fatto che il mondo del gaming si stesse interessando troppo alle tecnologie e meno al core gameplay, alla fantasia e la genialità dei giochi e dei dispositivi stessi. Un secondo meeting fu organizzato con i piani alti di **Nintendo**, in cui **Yokoi** e **Becker** presentarono il prototipo di quello che poteva essere un nuovo prodotto da lanciare... durante l'incontro, **Hiroshi Yamauchi** si addormentò! **Becker** e **Reflection Technology** non potevano fare altro che interpretare che quel gesto come disinteresse per il loro prodotto, un ulteriore fallimento, ma **Gunpei Yokoi** e altri funzionari **Nintendo** li rassicurarono dicendogli che in realtà... era una reazione più che positiva! Il business in estremo Oriente è ben diverso da quello di stampo americano o europeo e **Yamauchi** ne incarnava tutte le caratteristiche: il fatto che dormisse significava che stava letteralmente facendo "sogni tranquilli", era così confidente in **Gunpei Yokoi** che non c'era alcun bisogno di intervenire (una cosa simile accadde quando [Nintendo accolse i funzionari Atari per una possibile distribuzione del Famicom in Nord America](#), meeting in cui **Hiroshi Yamauchi** entrava e usciva dalla stanza per sottolineare quanto fosse impegnato e che se **Atari** non avesse colto l'occasione al volo avrebbero potuto perderla). In poche parole quel gesto si traduceva con **"totale approvazione"**, e così fu: **Reflection Technology** ricevette 10 milioni di dollari per avviare il segretissimo **"Dragon Project"**, che fu subito dopo rinominato **"VR32"**.



(Gunpei Yokoi)

Il travagliato sviluppo: tagli e compromessi

Il prodotto in quello stato (un casco per saldatori con due **Private Eye** collegati a un unità centrale) non poteva assolutamente essere venduto, e pertanto doveva essere ridisegnato. **Gunpei Yokoi** avanzò l'idea di costruire un visore con la console stessa inserita al suo interno, insieme a un sistema di **head tracking** che avrebbe permesso al giocatore di avanzare nel mondo 3D camminando nella realtà; il leggendario inventore di casa **Nintendo** descrisse il concetto come una "**Virtual Utopia**" e fu considerato come uno dei nomi finali per la console (ciò è riflesso nelle cartucce dei giochi del **Virtual Boy** che includono la sigla **VUE** nei numeri seriali). Per il processore si optò per un chip **32 bit (NEC V810)**, la scelta ideale per creare della grafica poligonale ma, per via delle radiazioni emesse da questo dispositivo, tenendo in considerazione che la console doveva essere tenuta in testa per giocare, furono costretti a chiuderlo in una sorta di **scatola di metallo spesso** per evitare danni di qualsiasi tipo. L'aggiunta di questo componente rese il visore pesantissimo e così si optò per una sorta di **tracolla mista a uno stand** per mantenere il sistema di **head tracking** e **movimento**. A questo punto i legali **Nintendo** misero in alt il progetto di **Gunpei Yokoi**: si preoccupavano soprattutto per i più piccoli che sarebbero potuti inciampare per casa con il visore in testa, il **Virtual Boy** poteva diventare una vera e propria causa di infiniti incidenti domestici. La ricerca sull'**head tracking** non andava neppure bene in quanto non era ancora perfettamente sincronizzata coi movimenti della testa e provocava ancora **motion sickness**; fu così che il **Virtual Boy** fu relegato a quel buffo stand che oggi conosciamo (e amiamo, in qualche modo), rendendolo così a tutti gli effetti una console casalinga (nonostante sia stata promossa più in là come console portatile, con il nome rafforzato per altro da quel "Boy" che lo legava al retaggio dell'incredibile **Gameboy**).



I primi giochi sviluppati utilizzavano una grafica 2D abilmente disegnata per dare quel senso di profondità che ci si poteva aspettare, dunque un finto 3D. **Gunpei Yokoi** voleva comunque implementare un ulteriore chip per poter rendere elementi 3D pienamente poligonali e mappati ma ancora una volta fu bloccato: **Nintendo** aveva già speso considerevoli somme di denaro per lo stampo fisico della console, perciò non si poteva tornare indietro, e fu così che la console rimase solo con un unico chip 32 bit non capace di poter rendere quelle immagini 3D che tutti quanti si aspettavano. Nonostante lo scetticismo che cominciava a crescere in **Gunpei Yokoi**, **Nintendo** era così confidente sul **Virtual Boy** che sperava di lanciarlo come quarto progetto principale; fu addirittura aperta una nuova fabbrica in Cina per produrre esclusivamente il nuovo prodotto!



Cambi di programma e il disastroso lancio

Seppur l'arrivo del **Virtual Boy** fu accompagnato con un particolare entusiasmo, **Hiroshi Yamauchi** sentiva la pressione dei competitor **Sega** e **Sony** che avrebbero lanciato i loro **Saturn** e **PlayStation** alla fine del 1994; l'**Ultra 64** (precedente nome del **Nintendo 64**) sarebbe stato pronto solamente nel 1996, quindi era necessario immettere un prodotto nel mercato il prima possibile. In tutto questo però le cose al dipartimento di ricerca e sviluppo 1 (**R&D 1**), dove veniva sviluppato il **Virtual Boy**, non andavano per niente bene, e piano piano i fondi necessari per il miglioramento di questo dispositivo (molto difficile da gestire in quanto doveva produrre grafica 3D senza poligoni, con due schermi all'interno del visore e con meno elettricità possibile per mantenere la sua "portatilità") furono trasferiti al più concreto progetto del **Ultra 64** gestito dal **R&D3**, il quinto prodotto. L'attenzione per il **Virtual Boy** calò gradualmente dal 1995, e ciò lo si può riscontrare a tutt'oggi nella libreria dei giochi della console: la presenza di **Mario** nella console fu limitata a soli due giochi, mentre di **The Legend of Zelda**, **Metroid** e altri franchise principali non se ne parlava neanche, eppure questa strana macchina doveva essere lanciata nel mercato nonostante tutto. Ultimata la console, questa finì fra le mani del dipartimento marketing che doveva promuovere la console evitando ad ogni modo di non distogliere l'attenzione dal **Nintendo 64**. Le pubblicità lanciate più in là per il **Virtual Boy**, nonostante fossero molto strane, riscontrarono un buon successo in quanto puntavano al (reale) fatto che senza provare la console di persona non si poteva neanche avere un'idea di come fossero i giochi. Il lancio era prossimo e il **Virtual Boy** doveva competere con **Sega Saturn** e **Sony PlayStation**, console ben fuori dalla sua portata e con... più colori!

(Perché scappare dal Virtual Boy? Non dovrebbe essere una console rivoluzionaria?)

Il **Virtual Boy** fu rivelato al pubblico in Giappone il **15 Novembre 1994**, per lo **Shoshinkai Software Expo**, esattamente una settimana prima del lancio del **Sega Saturn**. Le reazioni del pubblico furono miste: da un lato la gente apprezzò la grafica (simil) 3D ma dall'altro rimase delusa per il singolo colore rosso e l'esorbitante prezzo di 15.000¥ (199,99\$), molto più alto del prezzo di un **Gameboy** o persino di un **Super Nintendo**, macchine che offrivano un'alternativa già visivamente superiore (pur essendo 8 e 16 bit rispettivamente).

Qualche mese dopo il **Virtual Boy** riscontrò gli stessi pareri negli Stati Uniti ma lì gli venne dato il beneficio del dubbio: il **NES** non riscontrò grandi pareri positivi alla presentazione, né il landscape videoludico sembrava a loro favore ma alcuni erano sicuri che il **Virtual Boy** avrebbe venduto almeno **3 milioni di unità**. Tuttavia c'era un punto ancora non chiaro sulla vita di questa nuova console, ovvero la sicurezza della console stessa. Quei pochi che comprarono le prime unità sia in Giappone che negli Stati Uniti nelle date del lancio (21/07/1995 e 14/08/1995) trovarono una confezione colma di avvertenze per la salute dei giocatori, persino sulla facciata principale della scatola! Si sparse immediatamente la voce, soprattutto in Giappone, che il **Virtual Boy** fosse un dispositivo tremendo per gli occhi dei giocatori e che avrebbe potuto portare persino alla cecità. In realtà, a questo punto bisogna spezzare una lancia a favore del **Virtual Boy** e sfatare un mito che da sempre avvolge questa console: **Nintendo** chiese a **Reflection Technology** di condurre ricerche sulla sicurezza di questa nuova console e pertanto un **Virtual Boy** fu mandato allo **Shemens Eye Research Institute** a Boston. I risultati furono più che normali, il **Virtual Boy** era a ogni modo sicuro ma era comunque raccomandabile non farlo usare ai bambini sotto i sette anni poiché lo sviluppo dell'occhio, a quell'età, non è ancora completo. Tuttavia **Nintendo** rilasciò il **Virtual Boy** prima ancora che le ricerche fossero concluse ed è per questo che la console fu imbottita di

avvertenze (probabilmente se avessero aspettato i risultati dei test probabilmente ne avrebbero potuto mettere meno); il tutto era aggravato inoltre da una nuova legge approvata intorno alla metà del 1995 in Giappone con la quale le compagnie produttrici di beni di consumo diventavano più facilmente imputabili in caso di malfunzionamenti o incidenti di varia natura che coinvolgessero i loro prodotti. Nonostante fosse possibile sistemare il contrasto e calibrare le lenti del **Virtual Boy**, i legali **Nintendo** non volevano correre rischi e perciò armarono la console di avvertenze e convinsero gli sviluppatori ad inserire nei loro giochi un cronometro al termine del quale fa apparire dei messaggi che invitano il giocatori a fermarsi per un break.

Il lancio in Giappone passò quasi inosservato e la produzione della console fu già fermata nel Dicembre dello stesso anno; queste furono in realtà "buone notizie" per gli Stati Uniti, nei quali si può dire che la console ebbe una vita migliore. Durante la prime settimane vendette addirittura di più del **Sega Saturn** e tagliando la produzione in Giappone si poterono permettere un price drop drastico di soli 99\$ per il Natale del 1995. Ciò non bastò per salvare questa macchina e, nonostante gli sforzi, la console non decollò mai, né ebbe mai una fanbase solida o un parco titoli interessante (giochi nettamente migliori erano reperibili su **Sega Saturn**, **Sony PlayStation** e persino **Gameboy** e **Super Nintendo**); le figure di vendita si chiusero per **770.000 unità totali** fra Giappone e Stati Uniti, il **Virtual Boy** non raggiunse mai né l'Europa né l'Australia.

(Un overview di tutti i giochi presenti su Virtual Boy da parte dell'utente Dubbloseven)

Chiusa una porta, si apre un portone

Anche se nuovi giochi furono annunciati per l'E3 del 1996 (un gioco di **Worms**, un porting di **Goldeneye 007**, un gioco di carri armati ispirato alla demo di **Reflection Technology** e altri) **Nintendo** interruppe la produzione del **Virtual Boy** di lì a poco in modo che sia loro che i suoi utenti si potessero concentrare sul **Nintendo 64**, vero successore del **Super Nintendo**; i rimanenti **Virtual Boy** rimasti nei negozi furono venduti intorno ai 20\$. Insieme ai giochi, altri prodotti non arrivarono mai a quei pochi consumatori, come lo **stand aggiustabile** e il **link cable** che, esattamente come quello del **GameBoy**, avrebbe permesso di collegare due **Virtual Boy** per il multiplayer. **Nintendo** riuscì a spostare l'attenzione dei fan al **Nintendo 64** e il **Virtual Boy**, essendo stato una vera e propria meteora, fu dimenticato di lì a poco. All'interno della compagnia il **Virtual Boy** fu visto come una disgrazia, e **Gunpei Yokoi** si sentì responsabile di ciò che successe; **Hiroshi Yamauchi** però era tranquillo e, nonostante Yokoi si addossasse la colpa del fallimento dell'intero progetto, non diede mai la responsabilità di ciò che successe al suo collaboratore.

Yokoi si sentiva ugualmente coperto di vergogna. Il **Virtual Boy** doveva essere il suo ultimo prodotto prima del suo programmato (e meritatissimo) pensionamento a cinquant'anni ma l'insuccesso di quest'ultimo lo spinse a restare in **Nintendo** ancora per un po'. In molti riportano che il **Virtual Boy** sia stata la causa del suo presunto licenziamento, ma non è così (in quanto in primo luogo non fu licenziato, ma si ritirò di sua spontanea volontà): **Gunpei Yokoi** di lì a poco tornò a interessarsi del **GameBoy**, e presto lanciò nel mercato il **GameBoy Pocket**, un nuovo successo per **Nintendo** nonché suo vero ultimo prodotto nella compagnia.

Di solito, in Giappone, quando persone chiave come **Gunpei Yokoi** vanno in pensione è tradizione lasciare un ultimo segno della loro permanenza nella compagnia, sia come lascito sia per dare un ultimo sprint prima del meritato riposo; non poteva di certo andar via col **Virtual Boy**, il **GameBoy Poket** si rivelò il prodotto perfetto con la quale uscire di scena. L'abbandono di **Gunpei Yokoi** ebbe ripercussioni persino sulla borsa di Kyoto in quanto le azioni di **Nintendo** calarono drasticamente

già dal giorno in cui andò via! Tuttavia i giornali di settore speculavano al licenziamento avvenuto sulla base dell'insuccesso del **Virtual Boy**. **Yokoi** sentì la pressione dell'opinione pubblica e decise di non darsi sotto: di lì a poco il leggendario inventore fondò la **Koto Laboratory** e la loro nuova console, il **WanderSwan**, fu presa in considerazione e successivamente prodotta dalla grandissima **Bandai**. Tuttavia **Gunpei Yokoi** non poté assistere né lancio nel 1999 in Giappone né al successo del **WanderSwan** in quanto morì in un incidente stradale nel 1997.

La **Reflection Technology** uscì distrutta dall'insuccesso del **Virtual Boy**, ma tentò di rifarsi con un nuovo prodotto chiamato **Faxview**, un piccolo dispositivo che permetteva di visualizzare i fax guardando attraverso un piccolo schermo, esattamente come il **Private Eye** o lo stesso **Virtual Boy**. Tuttavia nessuno finanziò questa invenzione e la **Reflection Technology** chiuse i battenti di lì a poco. **Allen Becker** cominciò invece a lavorare nel campo della purificazione delle acque per le nazioni in via di sviluppo, ma purtroppo si spense nel 2001, all'età di 53 anni.



Per correttezza

Il **Virtual Boy** fu una console terribile, con una dubbia tecnologia e una grafica in grado di far venire il mal di testa a chi la usa, ma non è tutta da buttare.

Per quanto la si possa schernire, i giochi, nonostante la semplicità, sono ben lungi dal fare schifo, e perciò vogliamo rendere giustizia ad alcuni titoli di questa console, mai rilasciati per nessun'altra console. Esistono giochi che hanno davvero provato a trarre il massimo da questa console e dimostrato, per quanto possibile, che il **Virtual Boy** poteva realmente dare la sensazione di essere immersi in una realtà virtuale. Uno di questi giochi è certamente **Teleroboxer**, considerabile come una specie di spin-off della saga di **Punch Out!!**. Oltre al fatto di giocare con una visuale POV, dando già da subito l'impressione di essere all'interno del gioco, questo titolo sfruttava soprattutto lo strano controller del **Virtual Boy** che, in un certo senso, può essere considerato come una sorta di precursore dei controlli **dual analog** in quanto fu il primo ad includere due **D-pad**; al di là dei metodi di gioco, **Teleroboxer** è soprattutto un gioco molto divertente e se c'è un gioco per cui provare un **Virtual Boy** è proprio questo. Fondamentalmente, per quanto superficiale possa essere l'immersione, altri giochi che includono la visuale POV come **Red Alarm**, **Bound High**, **Innsmouth no Yakata** e **Niko-Chan Battle** meritano di essere provati con la console reale. Altri titoli come **Mario Tennis**, **Mario Clash**, **Galactic Pinball** e **Waterworld** (unico gioco basato su un film prodotto su questa console) sono abbastanza interessanti e possono essere anche giocati anche con un emulatore, visto che gli effetti 3D non sono mandatori per questi titoli.

Discorso a parte va invece fatto per **Virtual Boy Wario Land**, altro grande titolo per i collezionisti di questa console; questo è considerato una vera e propria gemma del Virtual Boy e il fatto che sia rimasto relegato alla libreria della console e mai più rilasciato per nessun'altra riempie il cuore di tristezza (potrete comunque giocarlo con un emulatore). Per questo ci piacerebbe un giorno trovare per **Nintendo Switch** una collection con tutti i giochi mai usciti per **Virtual Boy** da giocare col nuovo **headset VR** della linea **Nintendo Labo**! Chissà se arriverà mai.

Non ci sono grandi premesse da fare per un collezionista o amatore che abbia intenzione di acquistare un **Virtual Boy**: assicuratevi solamente che il tutto funzioni regolarmente, soprattutto il sistema dei vetri riflettenti. Tuttavia, per voi che vi siete incuriositi leggendo queste righe, il **Virtual Boy** è raro e costoso e per quanto sia possibile trovarlo in vendita su siti come **Ebay**, e non ci sono grossi rischi di riceverne uno non funzionante, dovrete pagare ben più del suo prezzo originale. Certi titoli, essendo usciti alcuni solo in Giappone e altri solo negli Stati Uniti, sono rari e costosi e ancora non esiste, diciamo, una fanbase così grande che si stia mettendo a l'opera per produrre nuovi accessori, **everdrive** e pezzi di ricambio per questa console (e probabilmente non ci sarà mai). Esiste un [sito](#) in grado di produrvi una sorta di **flashdrive** per la console ma dovrete fornire al tecnico una cartuccia da sacrificare (e inoltre non sappiamo quanto sia affidabile). Acquistare questa console è solo una particolarissima e costosissima chiccheria ma... insomma, potreste dire di avere un **Virtual Boy**!

VR in the Box: la realtà virtuale di Nintendo

Seppur lenta, l'[ascesa della realtà virtuale](#) non pare arrestarsi, e anche **Nintendo** si butta nella mischia con il ***Toy-con 04 VR Kit***, nuovo prodotto della linea **Nintendo Labo**.

Sulla falsariga dei precedenti kit, un'oretta piena verrà dedicata all'assemblaggio degli stravagantissimi controller "*Do It Yourself*", poi basterà inserire la cartuccia e godersi la realtà virtuale in salsa **Nintendo**.

La grande N sfrutta qui la versatilità di **Labo** per fornire esperienze che i competitor rendono possibili solo acquistando periferiche esterne: se per avere un fucile in mano giocando con il **PSVR** è necessario l'acquisto di un **AIM controller**, qui è possibile costruire da sé un'arma con cui sparare, senza dover ricorrere ai controller classici. La risoluzione di **Switch** in dock può essere un ostacolo a chi ha già provato altri visori di sicuro più avanzati, ma questo non sembra spaventare la casa di Kyoto, che punta sulla creatività offrendo **toy-con** di ogni sorta come quello del **cigno**, le cui ali genereranno addirittura un po' di vento (regalando agli utenti un ulteriore layer di realismo), quello dell'**elefante**, che sarà il tool per creare dei disegni in 3D, quello della **fotocamera** e quello della **girandola**.

La grande N ha aspettato tanto prima di gettarsi nella mischia del **VR**, e questo era di certo dettato da ragioni di studio di una tecnologia ancora delicata: il prezzo di lancio di **70€** è di certo il più competitivo a fronte di una **VR** ancora costosa sul mercato, anche se, come già criticato per i precedenti **kit Labo** in passato, al momento si tratta di investire di fatto su una sorta di super-demo di 60€ con dei controller *DIY* venduti per 10€.

Nintendo pare voler mandare un messaggio chiaro: **un software, un kit DIY**. L'unicità di questa esperienza, legata soprattutto al tenere con mano oggetti simili a quelli utilizzati nei giochi, spinge a credere che **Nintendo** difficilmente lancerà nei negozi un visore **VR** dai prezzi simili al **Google Cardboard**, senza software o controller *DIY* da accostarvi, non almeno in tempi brevi. Per quanto interessante sia il modellare un controller di cartone attorno al Joycon questo potrebbe costarci una fortuna ogni volta che un titolo debba accostare un'esperienza VR, senza considerare poi lo spazio da dedicare in casa per i controller già costruiti, specialmente se abbiamo collezionato anche i kit precedenti! In questi giorni sono stati rilasciati gli aggiornamenti per [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e [Super Mario Odyssey](#) e in molti non sono rimasti soddisfatti per il fatto che le esperienze **VR** non aggiungono quasi nulla all'esperienza di base. Tuttavia la scelta di inserire queste nuove opzioni per due capisaldi dello **Switch** è secondo noi una scelta dettata dalla fretta di rendere il parco titoli per il **VR** immediatamente vario ma non necessariamente divertente o funzionale: nessuno dei due titoli è stato progettato con un'esperienza **VR** in mente e perciò era comunque difficile aspettarsi un miracolo. Almeno i possessori avranno adesso tre titoli da sperimentare col visore ma per un'esperienza **VR** pensata a 360° bisognerà aspettare ancora un po'. Sappiamo inoltre che lo sviluppo di **Metroid Prime 4** è partito da capo: che includerà, visto che il mondo viene letteralmente visualizzato tramite il casco di **Samus Aran**, un'esperienza **VR** incredibile?



Una domanda sorge comunque spontanea: le compagnie 3rd party potranno offrire in futuro **alternative al Kit VR** con dei controller più versatili per ogni titolo e senza includere software extra? Se così fosse vedremo molti più visori 3rd Party sugli scaffali, possibilmente costruiti con materiali migliori del cartone, e che potrebbero eclissare l'invenzione originaria **Nintendo**. Il lancio di questo **Kit VR** ha senza dubbio ottime premesse, ma adesso **Nintendo**, se non vorrà che altre compagnie ci pensino al posto suo, dovrà puntare a tutta quella fascia di pubblico che non ha intenzione di possedere il **Toy-con Kit 04** di **Nintendo Labo**, né possedere miriadi di controller di cartone sparsi per casa, e potrebbe farlo con la semplice mossa di offrire un visore **VR** della qualità e del prezzo del **Google Cardboard**, con tutto quel che comporta (prima fra tutti l'assenza di ulteriori controller o software, o l'inclusione di accessori più versatili): una strategia semplice, che potrebbe portare ottimi frutti.

[Nuova compatibilità per Nintendo Labo](#)

Nintendo Labo è stato un fulmine a ciel sereno, così diverso da tutto ciò che abbiamo visto nella scena videoludica da domandarci se avesse senso o meno. Eppure sta riscuotendo un buon successo, soprattutto per la sua peculiarità di poter essere assemblato, diventando un step di divertimento in più oltre all'uso della console.

Lo sviluppo prosegue, potendo utilizzare la **Toy-Con Motorbike** all'interno di **Mario Kart 8 Deluxe**. Infatti, una volta scaricato l'ultimo aggiornamento del gioco, sarà possibile usufruire del Toy-Con come sostituto del Joy-Con.

CUyMml0JTlyJTNFJTNDcCUyMGxhbmclM0QlMjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRUdyY
WlIMjB0aGUlMjBUb3ktQ29uJTIwTW90b3JiaWtlJTIwaGFuZGxIYmFycyUyMGFuZCUyMHJhY2UIMjB0
byUyMHZpY3RvcnklMjElMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20l
MkZoYXNodGFnJTIJGTWFyaW9LYXJ0JTNcGc3JjJTNEaGFzaCUyNmFtcCUzQnJlZl9zcmMlM0R0d3NyY
yUyNTVfZGZ3JTlyJTNFJTlZTWfyaW9LYXJ0JTNcGc3JjJTNEaGFzaCUyNmFtcCUzQnJlZl9zcmMlM0R0d3NyY
5vdyUyMGNvbXBhdGlibGUlMjB3aXR0JTIwdGhlJTIwVG95LUNvbiUyME1vdG9yYmlrZSUyMGNyZWf
0aW9uJTIwZnJvbSUyMHRoZSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNBJTlYaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGV
yLmNvbSUyRmhhc2h0YWclMkZOaW50ZW5kb0xhYm8lM0ZzcmMlM0RoYXNoJTI2YW1wJTNcCcmVm
X3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0UIMjNOaW50ZW5kb0xhYm8lM0MlMkZhJTNFJTlWVmFya
WV0eSUyMEtpdCUyMSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNBJTlYaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0LmNvJTIJGNGJ
VWW9Uc2R2QyUyMiUzRXBpYy50d2l0dGVyLmNvbSUyRjRiVlVlVHnkdkMlM0MlMkZhJTNFJTNDJTIJ
GcCUzRSUyNm1kYXNoJTNcJTIwTmludGVuZG8lMjBvZiUyMEFtZXJpY2ElMjAlMjglNDBOaW50ZW5
kb0FtZXJpY2ElMjklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20lMkZO
aW50ZW5kb0FtZXJpY2ElMkZzdGF0dXMIkYxMDExNDEzNzQwOTIxODAYNzUzJTNcGcmVmX3NyYy
UzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjIlM0UyNiUyMGdpdWdubyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJTIJGYm
xvY2txdW90ZSUzRSUwQSUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNEJTIYaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ
wbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNBJTlydXRmLTglM
jIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQIM0UIMEE=

Inoltre, la grande N ha annunciato le categorie che saranno al centro del secondo **Nintendo Labo Creators Contest**, come “Esperienza di gioco migliorata con il Toy-Con Garage” e “il miglior Toy-Con strumento musicale” dove si avrà la possibilità di vincere premi interessanti come uno tra cui uno Switch ispirato a Labo.

Infine, il colosso nipponico ha anche riferito che in futuro ancora più titoli saranno compatibili con Nintendo Labo.

Nintendo: anno nuovo, nuovi propositi

Dopo un anno dal lancio di **Switch**, rivolto a tutti i veri fan della grande N, con l’ingresso del nuovo anno fiscale la casa nipponica ha deciso di focalizzarsi su quei giocatori meno “tradizionali”. Questo è quello ha detto il [presidente uscente](#) di **Nintendo**, **Tatsumi Kimishima**.

«A partire dal nostro secondo anno, abbiamo deciso di sfidare noi stessi nel riuscire a far finire la nostra Nintendo Switch anche nella mani di quei consumatori che non hanno mai avuto una piattaforma Nintendo o che magari non giocano ormai da parecchio tempo. Tra gli obiettivi di questa nostra iniziativa, è inclusa una line-up di titoli pensati proprio per attrarre un pubblico più vasto e generico»

Continuando **Kimishima** dice:

«Se tutto ciò vi sembra familiare, è perché questo fu lo stesso linguaggio che Nintendo utilizzo per descrivere la strategia “Blue Ocean” dietro l’ormai trapassato Wii, più di dieci anni fa.

Questa stessa strategia ci portò a sviluppare giochi come Wii Sports e Wii Fit, titoli che miravano ad attrarre giocatori di ogni genere ma anche e soprattutto i “non-giocatori”.»

Wii, ovviamente, è diventata la console più venduta di **Nintendo**, con all’attivo ben oltre **100 milioni di unità vendute** in tutto il mondo. Durante l’intervista **Kimishima**, ha affermato che l’utilizzo di una simile strategia, sarà la base per soddisfare l’ambiziosa proiezione della società mirata all’aumento delle vendite di **Switch** di almeno **20 milioni di unità** in questo secondo anno fiscale.

Ma durante il suo cammino, **Wii**, ha maturato anche una **non proprio buona** reputazione, per tutti quei software prodotti a basso costo e per quelli con un **pessimo sistema di motion-control**. Questo, combinato a un **hardware sottodimensionato** che aveva messo da parte la **tecnologia HD**, ha fatto sì che molti giocatori **abbandonassero Wii, e in seguito anche Wii-U**, a favore delle console prodotte da **Sony** o da **Microsoft**. È proprio su questi giocatori che **Switch** sta puntando con la sua nuova strategia di mercato.

Il nuovissimo **Nintendo Labo**, o **1-2-Switch** (uscito al lancio della console), danno un’idea di come potrebbero essere i giochi **“casual” per Switch**. Ma ovviamente non verranno deluse le aspettative degli affezionati fan **Nintendo**, che avranno presto la possibilità di giocare su Switch a titoli del calibro di **Smash Bros**, **Pokémon** e **Metroid Prime**, per non parlare inoltre dei sequel di **Bayonetta** e **Fire Emblem**.

Insomma, stando a quelli che sono i piani di **Nintendo** sulle prossime uscite per Switch, è difficile vedere i segni di tutti i buoni propositi di **Kimishima** per questo fantomatico riavvicinamento di tutti quei “non-giocatori”. In ogni caso qualcosa potrebbe accadere per il prossimo **E3**, magari l’annuncio a sorpresa di **Wii Sports** per **Switch** o simili? Staremo a vedere.

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.

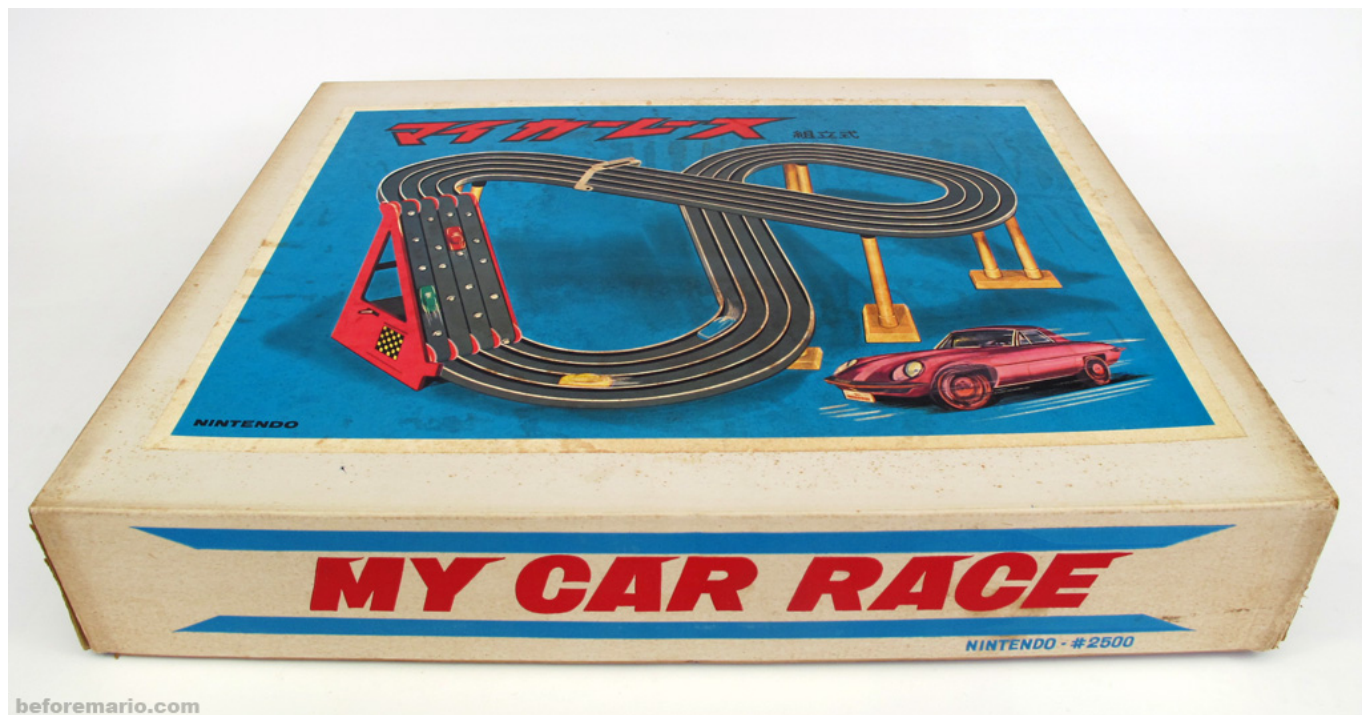
In onore dell’annuncio di questo accessorio, abbiamo raccolto alcuni dei giocattoli più strani e meravigliosi realizzati da **Nintendo** negli anni ’60 fino agli anni ’80, prima che la società di Kyoto entrasse nel mercato dei videogiochi.

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** (sì, 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**?

Toy-Con Garage: una modalità “extra” creativa per i kit di Nintendo Labo

Siamo ormai agli sgoccioli dal lancio sul mercato di **Nintendo Labo** ed è la stessa casa nipponica che ha da pochissimo rilasciato una clip in cui viene mostrata una modalità extra, chiamata **Toy-Con Garage**, che sarà presente in tutti i kit, ma accessibile solamente dopo diverse ore di gioco. Tale modalità, adatta ai giocatori più creativi, permetterà di far pratica sui concetti della

programmazione base di “**input-output**” o per meglio dire di “**causa-effetto**”, lasciando quindi la libertà, per esempio, di poter decidere quale sia il comando da dare per una determinata azione da svolgere. In questo modo i giocatori, potranno progettare e sperimentare nuovi modi del tutto personalizzati per giocare.

Negli esempi forniti si può vedere la rielaborazione di una canna da pesca e persino di un simpatico dispenser di caramelle a gettoni realmente funzionante.

I kit saranno disponibili dal **27 Aprile 2018**.

A metà della guerra: come attrarre nuovi giocatori?

Siamo in un periodo in cui gran parte dei giocatori più assidui hanno già operato una scelta: chi ha optato per **Playstation 4**, chi per **Xbox One** e chi per **Nintendo Switch**, senza contare quei tanti giocatori che hanno saltato la console per l'acquisto di un **PC**. Le tre grandi case produttrici stanno facendo di tutto per amplificare le utenze delle loro rispettive stazioni di gioco, abbassando i prezzi e cercando di portare nuovi titoliche possano attrarre l'utente medio.

Microsoft non ha iniziato questa generazione col piede giusto e la strategia di marketing, nonché alcune scelte azzardate come l'obbligatorietà di **Kinect**, gli si è rivolta contro; al volgere di una nuova generazione è fondamentale che l'utenza della precedente passi alla nuova. **Switch** si trova in una posizione diversa rispetto a **PS4** e **Xbox One**, sia perché è l'ultima arrivata, sia per la sua natura ibrida; **Nintendo Labo** è il chiaro segno che la storica compagnia giapponese sta tentando di andare oltre gli storici utenti, la cui media oscilla fra i 25 e i 40 anni, e attirare a sé nuovo pubblico. **Switch** sarà certamente arrivata tardi ma sta riuscendo a ritagliarsi uno spazio nelle case degli giocatori che già possiedono **PS4** o **Xbox One** come seconda console.

Arrivati a questo punto nel mercato gli utenti sono diversissimi gli utenti, tutti con bisogni e storie diverse: quelli che hanno acquistato una console al lancio e sono in cerca di una seconda console, bambini che finora si sono arrangiati con le console della generazione precedente, *casual gamer* che vogliono comunque trovare un modo comodo e moderno per poter giocare a **Call of Duty**, **FIFA** o **Madden** di tanto in tanto... Esistono poi diversi modi per appellarsi a queste fasce di pubblico e per farlo bisogna prendere in considerazione dei punti fondamentali.



Fascia di prezzo

I soldi non fanno la felicità ma averli è necessario per considerare l'acquisto di una console! Per questo un buon prezzo è una delle chiavi per attirare nuovi utenti all'acquisto di un nuovo dispositivo. Per quanto **PS4 Pro** e **Xbox One X** sono i combattenti di un match senza esclusione di colpi, le vere protagoniste sono le console slim e ridisegnate, solitamente in *bundle* con qualche gioco particolare, che aprono la porta ai giocatori più squattrinati. **Nintendo** si trova in una posizione diversa in quanto, essendo la console più recente sul mercato, sta tentando di mantenere il prezzo di lancio il più a lungo possibile, dando agli utenti un nuovo modo di giocare; si sa, **Nintendo** è da sempre un brand che riesce ad attirare a sé hardcore gamer e famiglie e, **Switch** ci sta decisamente riuscendo.



Software per un pubblico più ampio

Siamo stati tutti testimoni del fatto che **Nintendo Wii** e i popolarissimi **Wii Sport**, **Wii Fit**, **Wii Music** e molti altri abbiano avvicinato giocatori mai presi in considerazione. **Sony**, che in passato era riuscita nell'impresa grazie a titoli come **Buzz** e **EyeToy**, a oggi sta faticando a ritagliarsi una fetta in questo mercato e ci sta provando tramite l'iniziativa **PlayLink**; anche se questi titoli si rivolgono potenzialmente a qualsiasi persona con uno smartphone, è improbabile che **Sony** indirizzi questa fascia di mercato verso l'acquisto di una console per piccoli titoli digitali, che dunque non godono di una buona visibilità. Certo, sono dei titoli molto divertenti ma probabilmente questi titoli non hanno certamente lo stesso appeal di titoli come **Singstar**.

Tuttavia, è da notare che **Sony** è la compagnia con la più ampia fascia di pubblico e dunque è quella che più si sta mettendo in gioco per soddisfare i giocatori più svariati: hanno potuto sviluppare titoli esclusivi sia per i giocatori più casual, come il remake di **Ratchet & Clank**, la serie dei titoli **PlayLink**, i svariati titoli **VR**, i giochi di baseball **MLB**,, sia per gamer più indirizzati verso generi specifici con titoli come **Gran Turismo Sport**, **God of War**, **Horizon: Zero Dawn** e **The Last Guardian**. Di certo **Sony** conta di più su titoli come questi ultimi ma il fatto di non lasciare indietro i giocatori più casual, e il fatto che queste siano esclusive **PS4**, è certamente un loro punto a favore.



E Nintendo Labo?

Tanti sono stati quelli che hanno visto con scetticismo la nuova mossa **Nintendo** quanti quelli che ne sono rimasti affascinati. Molti genitori potrebbero vedere in Labo una vera e propria fregatura e potrebbero essere molto scoraggiati a comprare essenzialmente dei pezzi di cartone molto costosi. Tante volte si tende a vedere **Nintendo** come una compagnia di giocattoli, intenti a consegnare il “giocattolo dell’anno”, e il **NES mini** ne è la prova; **Nintendo Labo** sicuramente non sarà da meno e con quasi certezza vedremo presto, magari il prossimo Natale, le vetrine dei negozi colme di questi stravaganti giochi/accessori. Quello a cui punta **Nintendo** è far sentire la propria presenza sul mercato, essere dappertutto per poter attirare l’attenzione di giocatori e non e spingerli verso l’acquisto di **Switch** e **Labo**. Il vero problema però sarà convincere i genitori a comprare questa nuova stravaganza, specialmente in combinazione con **Switch**; se i prezzi rimarranno gli stessi allora sarà molto difficile che i bambini troveranno **Nintendo Labo** e **Switch** sotto l’albero di natale.



Secondo Nintendo la durabilità di Labo sarà parte del divertimento

Sin da quando è stato annunciato, **Nintendo Labo** ha attirato subito l'attenzione, essendo qualcosa di sorprendente e che probabilmente solo le menti nipponiche potevano sviluppare. Non è passato molto tempo però prima che i fan cominciassero a chiedersi quanto resistenti fossero questi nuovi "dispositivi".

Shinya Takahashi, General Manager di Nintendo, ha spiegato perché il team abbia usato proprio questo materiale e come sia divertente utilizzarlo:

«Quando abbiamo iniziato con il prototipo di un "robot", abbiamo realizzato che il processo di *trial-and-error* per ottenere il prodotto finale era estremamente divertente. Questo ci ha portati a sviluppare Nintendo Labo come qualcosa con cui le persone avrebbero potuto divertirsi in ogni suo aspetto, non soltanto giocando con il prodotto finito, ma anche, in seguito, effettuando delle riparazioni e conoscerne le meccaniche»

Secondo **Takahashi**, l'idea del cartone viene dalla cultura giapponese, dove i bambini essendo abituati a giocare con costruzioni costituite da questo materiale, si divertono anche a ripararli nel caso esse si rompano.

Nonostante il prezzo si aggiri intorno ai **70-80 euro**, è importante notare che nella confezione è compreso anche il gioco.

Nintendo ha infine dichiarato che offrirà dei kit sostitutivi per chi romperà le citate periferiche, senza però annunciarne il prezzo.