

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



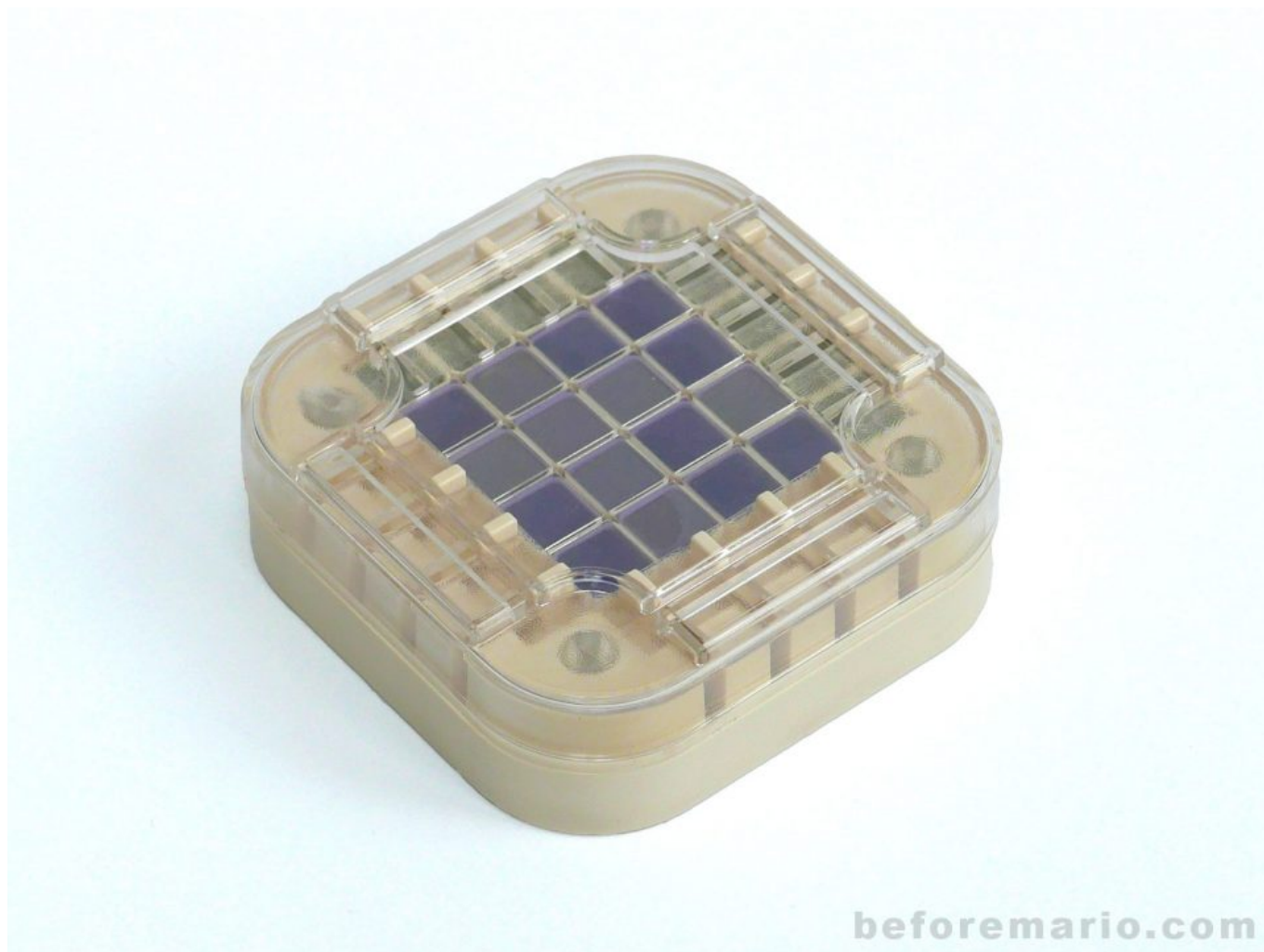
Molto prima che il **Labo** fosse stato concepito dallo staff della grande **N**, **Nintendo** aveva creato una vasta gamma di modelli di carta. In questi kit si trovavano vari pezzi di cartone e tramite le istruzioni si potevano creare cose come auto e aerei, a seconda del tema del kit. Sono stati concepiti 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 4x4 in cui i giocatori avrebbero fatto scorrere le tessere avanti e indietro per risolvere il puzzle.

Poteva non arrivare un **Nintendo Labo**?

[Mega Man, Proto Man e Bass appaiono nell'ultimo Trailer di Robot Wars X-Ω](#)

Questo mese è stato annunciato con gran sorpresa che **Mega Man** si aggiungerà al cast di **Super Robot Wars X-Ω**. Questa apparizione è parte dei festeggiamenti del 30esimo anniversario ed il cast sarà disponibile da Gennaio 1. Il trailer si trova in fondo alla pagina.

Mega Man, **Proto Man** e **Bass**, che arrivano in versione 8-bit, saranno tutti doppiati. Di tutte queste voci quella di **Bass** ci tornerà familiare, anche se è in giapponese; questo perché a prestargli la voce è **Nobuyuki Hiyama**, l'uomo che ha dato la voce a **Link** adulto in **Ocarina of Time**, in **Super Smash Bros** per **Nintendo 64** e **Gamecube** nonché in **Soul Calibur 2**. L'ultima volta che abbiamo sentito la voce di questi tre personaggi è stato per **Mega Man Powered Up** per **PSP** nel 2006.

Detto ciò, il resto è meno emozionante. Se ci sono due cose di cui questa serie abusa è l'estetica 8-bit e gli elementi di **Mega Man 2** e qui non si fa alcuna eccezione alla regola. I *robot master* del famoso sequel appariranno come boss e personaggi giocabili e, anche loro, saranno in 8-bit. Non si sa se tutti gli 8 *robot master* saranno doppiati.

La serie è stata spesso criticata per non riuscire ad abbandonare il passato e mai volgersi verso il futuro; tuttavia, in tempi recenti, abbiamo visto un modernissimo **Mega Man** nell'ultimo capitolo di **Super Smash Bros**, insieme all'Assist Trophy di **Elec Man**, e la definitiva dipartita dalla grafica 8-bit per il recentemente annunciato **Mega Man 11**. Il crossover in sé è spettacolare, sia per i fan di **Mega Man** che per quelli di **Super Robot Wars**, ma risulta giusto un po' dozzinale visto che i personaggi in 8-bit potrebbero non fondersi bene con lo stile grafico del gioco originale.

Ad ogni modo ci fa sempre piacere sapere che **Mega Man** e compagni sono ancora molto apprezzati dai giocatori di tutto il mondo; chissà se **Super Robot Wars X-Ω** riceverà qualche contenuto da **Mega Man 11** quando uscirà...

<https://www.youtube.com/watch?v=8NLmYZg8SYw>