

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.

[Nintendo annuncia la sua line-up per il 2019](#)

Ieri sera si è svolto uno dei tanti **Nintendo Direct**, che però questa volta sembra aver lasciato il segno più che le altre volte. Nintendo doveva infatti affrontare uno dei problemi relativi all'elevato successo di **Switch** nei primi 12 mesi, ovvero la poca grandezza del parco titoli, e lo ha fatto, ieri ne sono passati in rassegna 50 tra grandi brand **Nintendo** e terze parti. Tutti questi giochi sono riusciti a oscurare anche il lancio del **Nintendo Online Service**, che è riuscito a passare quasi indenne da critiche.

Di fatto l'azienda nipponica con così tanti annunci ha svelato la sua line-up per il 2019 che si differenzierà da quella del 2018 per la presenza di **IP** più importanti per il marchio. Infatti il 2018, nonostante non fosse stato un cattivo anno per la Nintendo, che ha creato buoni giochi, è stato caratterizzato dall'assenza delle grosse **IP**.

Tra i titoli annunciati troviamo ***New Super Mario Bros U, Yoshi's Crafted World, Fire Emblem: Three Houses, Pokémon, Animal Crossing e Luigi's Mansion 3*** probabilmente avremo ***Metroid Prime 4***, e magari alcuni giochi come ***Game Freak's Town***. Dovrebbero essere previste alcune espansioni e anche dei nuovi prodotti **Labo**.

Tutti questi annunci non sono però da **Nintendo**, l'abbiamo conosciuta come un'azienda che agisce con un certo metodo, annuncia nei primi mesi dell'anno i suoi giochi e annuncia i titoli natalizi all'E3 ma ora cinque dei titoli sopracitati esistono solo sotto forma di logo e si tratta di ***Pokémon, Luigi Mansion 3, Metroid Prime 4, Animal Crossing e Bayonetta 3***, chissà che la fretta dagli stessi fan non pregiudichi la qualità, tutto ciò potrebbe però essere poco veritiero nel caso in cui **Nintendo** abbia deciso di annunciare questi giochi a sviluppo inoltrato.