

[GamePodcast #14 - Da Crytek e Crysis Remastered alle Iniziative Pro-Videogiocatori](#)

In questa puntata:

- Il ritorno di **Crytek** e di **Crysis**;
- Il cambiamento di percezione del videogioco al tempo del Covid-19;
- Le iniziative per agevolare il gaming.

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gero Micciché** e **Andrea Rizzo Pinna**

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

[GamePodcast #13 - Dal Dualsense al mobile gaming, sino alla musica nei videogame](#)

puntata pasquale in cui parleremo di:

- Il nuovo pad di **PlayStation 5**;
- Gero Micciché (**Gameloft**) ci prepara al mobile gaming;
- L'importanza della **musica** nei videogame;

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gabriele Sciaratta** e **Andrea Celauro**

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

[Cosa Stiamo Giocando!? \(09/04/2020\)](#)

In questa rubrica dedichiamo tempo a cosa stiamo giocando in questi giorni, discutendo di titoli freschi di stampa o con qualche mese alle spalle.

In questa puntata:

Astral Chain;

Shadow of the Colossus (PlayStation 4);

Final Fantasy XV (Windows Edition);

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gero Micciché e Andrea Rizzo Pinna.

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

[GamePodcast #12 - Da Epic Games Publishing al Mercato Videoludico al tempo del Covid-19](#)

Nella puntata di oggi:

- **Epic** entra nel mondo del publishing. Sarà rivoluzione?;

- Recensione di **Daemon X Machina** (Versione Steam);

- Il Mercato Videoludico alza la Cresta;

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gero Micciché e Andrea Rizzo Pinna

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

[GamePodcast #9 - Dalla quarantena, all'E3 fino a Ori and the Will of the Wisp](#)

Inizia una nuova stagione, in questo nuovo e strano anno. Nella puntata di oggi:

- I nostri consigli per passare la quarantena all'insegna del gaming;

- La rubrica di **Gero Micciché (Gameloft)**: GameJam e **Covid 19 - The Final Disease**;

- E3 cancellato: è la morte delle conferenze così come le conosciamo?;

- Recensione di ***Ori and the Will of the Wisp***.

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gabriele Sciaratta** e **Dario Gangi** e **Andrea Celauro**.

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

[GamePodcast #3 - Da Google Stadia a The Mandalorian](#)

In questa puntata:

- arriva **Google Stadia**, ben al di sotto delle aspettative;
- **Anthem** e **Mass Effect** avranno nuova luce?;
- **Microsoft** è già più avanti di **Sony**?;
- **Sonic** è tornato!;
- **The Mandalorian** è il vero **Star Wars**;
- **For All Mankind**, la serie evento.

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gabriele Sciaratta** e **Dario Gangi**.

Armatevi di auricolari e restate con noi!

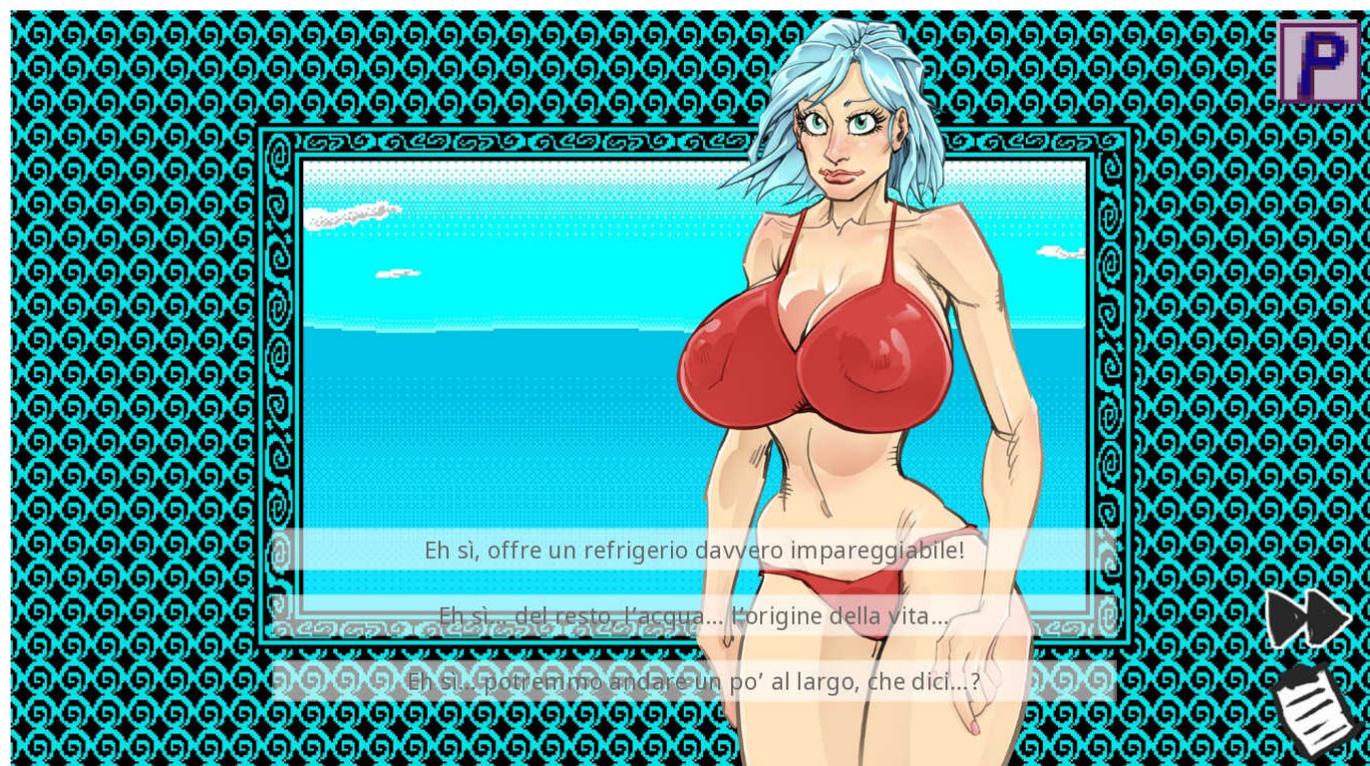
[Oppaidius Summer Trouble! - Un'estate indimenticabile](#)

Circa un anno fa avevamo parlato della [demo scaricabile su Steam di **Oppaidius Summer Trouble!**](#), una particolarissima **visual novel**, sia per l'art style che per il suo umorismo molto parodistico, con giusto un pizzico di italianità. Ai tempi non abbiamo potuto fare a meno di lodare il già ottimo lavoro del creatore **Vittorio Giorgi** che è stato capace di consegnare un prodotto di altissima qualità (seppur in uno stadio ancora incompleto). Da Dicembre, dopo un kickstarter di successo, la full version di **Oppaidius Summer Trouble!** è arrivata su **Steam** e finalmente abbiamo

avuto modo di conoscere la simpatica (e rotondissima) **Serafina**, una ragazza che appare al **protagonista** quasi come un miraggio. Come si snoda la nostra avventura grafica? Beh... Scopriamole... Cioè... Scopriamolo insieme!

L'estate non piace a tutti...

In **Oppaidius Summer Trouble!**, nonostante saremo in grado di scegliere il nome del nostro personaggio, controlleremo un tipo un po' asociale, abbastanza nerd, che odia l'estate: non si diverte, la vive male per colpa dell'afa e perciò preferisce rimanere a casa a giocare ai videogiochi (con una console che sembra proprio essere un **PC Engine Duo-RX**). Un giorno però un'improvvisa visita a casa nostra cambierà la vita del protagonista per sempre: ecco **Serafina**, la nuova vicina appena trasferitasi in cerca di nuove amicizie e giusto di un po' di Latte! Il nostro protagonista non potrà fare a meno di notare i suoi due ingombranti seni (e il fatto che chieda proprio il latte!) e comincia a non pensare ad altro, al punto di dubitare della sua esistenza. Lo scopo delle conversazioni e delle scelte da compiere, vero fulcro del genere **visual novel**, sta nell'ascoltarla, capirla ma anche capire il protagonista, sfruttando questa nuova conoscenza per imparare a crescere e superare i nostri limiti. **Oppaidius Summer Trouble!** in poche parole racconta una storia ed è una **visual novel** che poco si presta al carattere del giocatore; il personaggio controllato ha delle caratteristiche ben delineate e per tanto, per quanto ci possa divertire il selezionare le risposte in base a un nostro gusto personale, servono delle "risposte giuste" per ottenere il vero finale. Dopo la prima run (in cui si otterrà sempre il **finale A**) avremo modo di accedere al **gioco+** in cui potremo saltare tutti i dialoghi e arrivare direttamente alla selezione delle risposte. Fra **i sogni di Serafina**, i **save/load state** e il **gioco +** il giocatore ha una vasta gamma di metodi che lo possano portare a ottenere il vero finale della storia e ciò non può che essere un grande punto a favore di ciò che riguarda l'interfaccia utente.



È ovvio che i punti focali di questo titolo sono il comparto testuale e quello grafico: le linee dei dialoghi riescono a farci ridere, soprattutto per le possibilità delle nostre risposte che vanno dal normale, all'assurdo e talvolta al perverso! **Non tutte le risposte incideranno sul finale** e perciò, di tanto in tanto, potremo divertirci a dare qualche risposta un po' fuori luogo. Non mancheranno valanghe di **easter egg** e riferimenti a videogiochi del passato, un tipico tocco di classe per un gioco che, in un modo o nell'altro, offre anche qualche spunto retrò - prima fra tutte la musica resa con il chip sonoro **YM2151**, utilizzato nei computer **Sharp X68000** e in alcune schede arcade **Konami** e **Sega**, ma di questo parleremo più avanti -. Di tanto in tanto il gioco svia dalla classica **visual novel** e ci saranno momenti in cui ci ritroveremo a fare qualcosa di diverso dal leggere e dare risposte, come fare una nuotata a colpi di tasti "destra" e "sinistra", controllare un ambiente col mouse come un punta e clicca o... Minigiochi di altro tipo! A volte lo storytelling ci offre una sorta di abbattimento della quarta parete, nulla di incisivo come in **Undertale** ma comunque il tutto è implementato in maniera molto intelligente per quanto semplice: a volte le risposte in un dialogo saranno un po' "a senso unico", qualche altra volta il mouse si sposterà da solo, ma su questo argomento non vogliamo dilungarci molto in quanto in generi come questo è molto facile dare spoiler per sbaglio. Il più grande difetto è la scarsa longevità e non ci vorrà molto dopo il primo finale "trovare" le risposte giuste per ottenere i **finali B, C, e BC**;

In tutto questo, insieme ai finali della storyline, sbloccherete piano piano le immagini della **galleria** la cui maggior parte saranno artwork utilizzati per segnalare determinate cutscene (in quanto qui non ci sono vere e proprie animazioni). Fra le immagini ce ne saranno alcune da sbloccare tramite il minigioco **Oppaidius Poker** dalle fattezze di un gioco per **Nintendo Game boy**. Ogni finale della **visual novel** ci darà un credito in più al poker (cinque mani) ma vincere, ovvero arrivare al punteggio preposto da un avversario, è tutt'altro che semplice: si gioca col mazzo intero per due persone (quindi costruire una qualsivoglia scala è sempre un grosso rischio) e le coppie al di fuori dei jack, regina, re e asso saranno utili solo per le doppie coppie. Insomma, le migliori strategie per giocare a poker non risultano sempre le migliori e spesso e volentieri si dovranno adottare strategie ben contrarie al senso comune.



Amore o pulsione?

Lo stile di **Vittorio Giorgi**, creatore, disegnatore e mente dietro ***Oppaidius Summer Trouble!***, accenna sia gli stili più in voga in Giappone, dunque **anime/manga**, e probabilmente anche un tocco più occidentale visto che vengono a mancare molte di quelle caratteristiche prettamente nipponiche. La sua determinazione nel portare avanti una **visual novel**, genere dominato principalmente da developer giapponesi e pensato per un pubblico orientale, è veramente da imitare; il panorama videoludico italiano si apre a quello nipponico e lo fa restituendo un genere molto di nicchia e che in Europa (salvo le eccezioni di ***Phoenix Wright*** e pochi altri) è sempre stato poco considerato, soprattutto per il gap culturale. ***Oppaidius Summer Trouble!*** ha caratteristiche di humor e contesti prettamente italiani e dunque i giocatori occidentali potranno agire senza “sembrare fuori luogo” nonostante le tematiche romantiche/erotiche. Visto che ne stiamo discutendo, questa **visual novel** cade nel sub-genere **ecchi**, fatto per la maggior parte di scene “vedo-non vedo” e nessuna scena di sesso esplicito, ma dobbiamo purtroppo anticipare che **ci sono scene di topless**, quindi, si, rispettate il **PEGI 18** o diventerete ciechi, specie se porterete il **boobage level** a 100 (esatto, è nelle opzioni), a quel punto vi esploderà il cervello - siete stati avvisati -! Per il resto, la grafica include dei bei background dalle fattezze di un gioco per il **PC-98** della **NEC** o il **PC Engine**, sempre prodotto dalla medesima leggendaria compagnia giapponese, il tutto composto esattamente come se fosse un bel gioco dei primi anni '90.

Altro punto da tenere in considerazione, che ci riporta all'epoca d'oro delle visual novel giapponesi, sono i temi che si avvalgono del chip sonoro **YM2151**, utilizzato nei computer **Sharp X68000** e in alcune schede arcade **Konami** e **Sega**; i temi sono su uno stile **synthpop**, a cavallo fra anni '80 e '90, che si adatta perfettamente a questo genere in voga in Giappone, cresciuto esponenzialmente grazie soprattutto a computer casalinghi come i già citati **PC-98**, noto per aver ospitato una miriade di graphic novel a stampo erotico, o il **PC Engine**. Tuttavia parlare di erotismo, per quanto giusto, non è tutto, specialmente per il fatto che ***Oppaidius Summer Trouble!*** tende a riportare (i giocatori più anziani) in estati fatte di divertimento spensierato, nuove scoperte ed esperienze, soprattutto in campo sentimentale e non necessariamente carnale, o per lo meno non nel senso più volgare. A testimonianza di ciò è la lettera che **Norihiko Hibino**, *guest musician* che ha lavorato in passato per saghe come ***Metal Gear***, ***Zone of Enders*** e ***Bayonetta***, ha voluto dedicare allo sviluppo di ***Oppaidius Summer Trouble!*** e allo splendido lavoro fatto da **Vittorio Giorgi**:

«è bello sapere che molte persone in tutto il mondo continuano ad apprezzare questo tipo di contenuti originariamente creati in Giappone. La canzone che ho composto per ***Oppaidius Summer Trouble!*** si intitola “***One Summer Memory***”, ed è un pezzo che rievoca le belle giornate estive. In Giappone le quattro stagioni sono molto distinte fra loro e il godersi la stagione in corso o ripensare a quelle trascorse è una parte molto importante della nostra cultura. Persino una calma mattinata invernale può richiamare un qualche sentimento nostalgico per le stagioni passate in ognuno di noi. Spero che l'ascolto di questa canzone potrà aiutare le persone ad apprezzare qualsiasi stagione in corso e, in particolare, richiamare una bella giornata estiva. Grazie per l'opportunità di essere parte di questo gioco»

Il grosso della colonna sonora stato composto da **Luca della Regina**, compositore dello **SHMUP** italiano in corso di lavorazione ***Xydonia***, mentre i restanti *guest musician* comprendono **Masashi Kageyama** (***Gimmick!***, **Sunsoft**) e **Tsuyoshi Kaneko** (***Segagaga***, ***Yakuza***, ***Thunder Force IV***), entrambi compositori di altissimo rango e apprezzatissimi in tutto il mondo. Inutile dire che il lavoro consegnato è di altissimo livello.

(Da adesso... Solo pensieri innocui... Come due bei cuccioli... Due...)

Tempi migliori

Recensire una **visual novel** dalle nostre parti è molto difficile, principalmente per il fatto che al di fuori della saga di **Ace Attorney** e pochi altri giochi, questo genere non ha mai attecchito veramente, ma ciò non toglie che il lavoro compiuto da **Vittorio Giorgi**, che firma il tutto con il marchio **SbargiSoft**, è senza dubbio di alta qualità già a primo impatto. Sicuramente potevano essere migliorati molti punti come la longevità, e con esso l'aggiunta di più finali, l'interfaccia grafica del menù iniziale e della galleria e la **modalità poker**, ma rimane comunque un validissimo acquisto e un ulteriore titolo indipendente italiano che si aggiunge alla sua sempre più vasta scena videoludica nostrana, disponibile al prezzo di **6,99€** su **Steam**. Chissà se vedremo **Oppaidius Summer Trouble!** presto su altre piattaforme come **Nintendo Switch** o **Sony PlayStation 4**. Se siete interessati alle **visual novel** di stampo nipponico **Oppaidius Summer Trouble!** è sicuramente un titolo da non perdere: un'ottima prima opera per **Vittorio Giorgi** alla quale auguriamo un buon proseguimento di carriera!

[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.



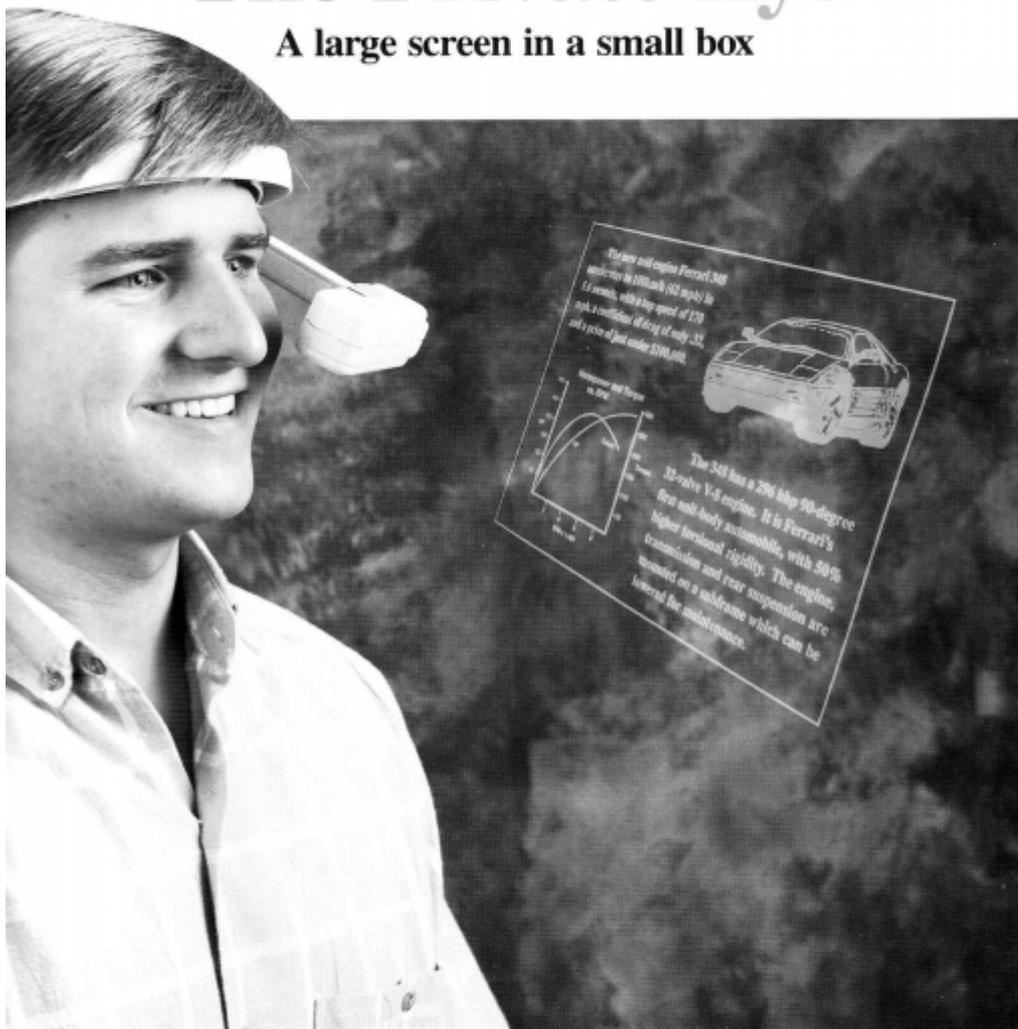
Di lì a poco, **Allen Becker** si mise a lavorare a un qualcosa che potesse funzionare come un **PC** ma che fosse piccolo e comodo da usare in ogni situazione. L'idea era quella di costruire qualcosa composto da due pezzi: un piccolo computerino da attaccare a un piccolo schermo. Ma come fare? I **monitor 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, radiosvegli 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



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 **Shepens 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?



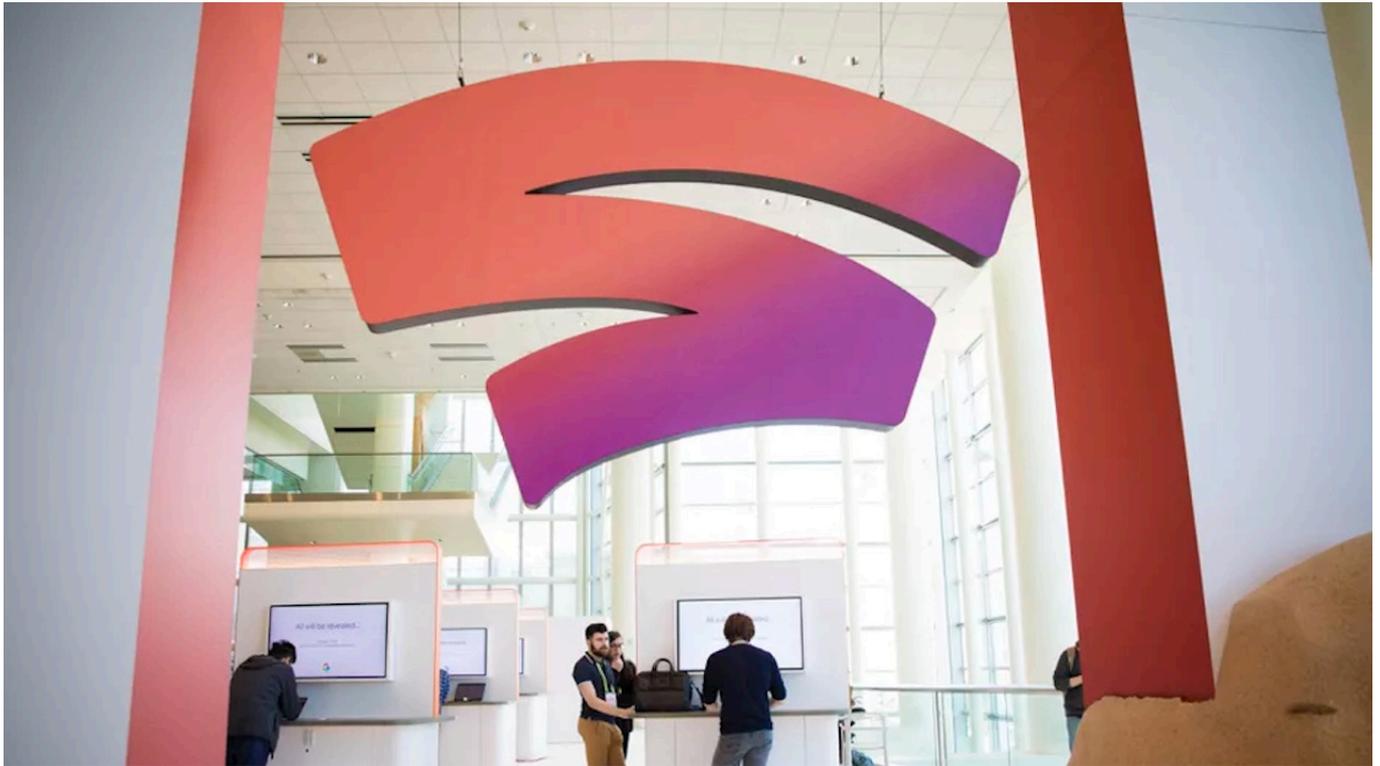
Una domanda sorge comunque spontanea: le compagnie 3rd party potranno offrire in futuro **alternative al Kit VR** con dei controller più versatili per ogni titolo e senza includere software extra? Se così fosse vedremo molti più visori 3rd Party sugli scaffali, possibilmente costruiti con materiali migliori 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.

[Google Stadia vs. The World](#)

L'avvento di **Google Stadia** ha accelerato i tempi verso un futuro atteso da tutti. Del resto il *digital delivery* è sempre più una realtà prossima, con anche **Sony** e **Microsoft** che cominciano attivamente a sondare il terreno, cercando di capire quanto l'utenza sia ancora legata alla copia fisica o se cominci già a strizzare l'occhio al digitale. Gli approcci sono diversi, ma c'è un dato impossibile da ignorare: le console fisiche esistono ancora e l'avvento di **PlayStation 5** e **Microsoft Scarlett** pare procedere costante.

Google, dunque, è stata fin troppo ambiziosa o Sony e Microsoft sono state troppo conservatrici? Analizziamo in dettaglio la situazione.

Forzare il cambiamento



Da quando il servizio Stadia è stato presentato, la domanda è stata una soltanto: riuscirà Google a gestire centinaia di migliaia di videogiocatori contemporanei sui diversi dispositivi? È una domanda importante, fare il passo più lungo della gamba è un rischio che il colosso di Mountain View non può certo permettersi.

Dal canto suo, la presentazione ha avuto successo, lasciando sbalorditi gli addetti ai lavori e meravigliando i videogiocatori che, improvvisamente, hanno visto cadere le catene che li vincolavano a un singolo hardware. L'importante è giocare, poco importa su quale supporto. Del servizio streaming ancora mancano alcuni dettagli, come la **modalità di pagamento** o se serva o meno il possesso di un gioco, ma di certo le luci della ribalta al prossimo E3 saranno sicuramente puntate verso questo nuovo inizio. Le caratteristiche tecniche [ve le abbiamo già raccontate](#), sono sicuramente molto allettanti e capaci di portare il gaming su nuovi livelli, non solo per chi gioca ma soprattutto per chi sviluppa e produce, cambiando per sempre la faccia del mercato: l'aver disponibile tutto, subito e ovunque eliminerà all'istante aggiornamenti e add-on scaricabili e patch, il rilascio di demo e beta, nonché la distribuzione in generale con i publisher che dovranno cambiare strategia comunicativa, forse più diretta e personalizzata.

Il futuro sembra proprio roseo, un futuro arrivato molto presto e capace di prendere tutti alla sprovvista. Tra questi **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**, con lo sviluppo di nuove console in dirittura d'arrivo, in qualche modo già obsolete.

In questo periodo però, si sta sondando il terreno, con strategie diametralmente opposte: **PlayStation Now** è realtà e sembra funzionare abbastanza bene anche nel nostro paese, anche se ancora non vanta una libreria da capogiro. Il servizio Sony ha permesso a molti utenti PC di saggiare finalmente alcuni dei suoi titoli più importati ([Bloodborne](#) su tutti), completamente in streaming, un evento totalmente inedito e fino a poco tempo fa inimmaginabile. **PlayStation 5** è una console fisica, di cui sappiamo già le caratteristiche tecniche, che porta il gaming verso una reale next-gen; a questo punto però, next-gen non è riferito solo alla componente tecnica. Purtroppo **Mark Cerny** non

si è sbottonato su streaming e servizi tangenti, ma le peculiarità della nuova console lasciano ben sperare, pur mantenendo un supporto ottico vista anche la **retrocompatibilità con PlayStation 4**. E Microsoft? Proprio in questi giorni, la presentazione della nuova **Xbox One S All-Digital**, console interamente dedicata al digital delivery. Questa mossa, visto anche il prezzo di **229,99€**, ha lasciato interdetti i più, visto che la stessa console con supporto fisico ha lo stesso prezzo se non addirittura minore. La via della casa di Redmond è dunque diversa, ibrida, presentando ancora la “classica scatola”, quasi per non disorientare l’utenza; una scelta senza dubbio interessante, e tutto questo lascia presupporre come anche Microsoft stia sondando il terreno, in preparazione della sua nuova console.

Il futuro degli altri



Alle 22:00 del 9 Giugno, Microsoft sarà chiamata a rispondere sul campo alla proposta allettante di Google e alle caratteristiche estreme di Sony. È chiaro come la divisione gaming del colosso di Bill Gates abbia imparato dai propri errori, puntando su una maggiore attenzione alla comunicazione e sui feedback della community. Proprio per questo la nuova **Scarlett** (nome ancora in codice della nuova console) è un passo cruciale per il futuro del mercato, facendo saggiare probabilmente le caratteristiche del **Project xCloud**, definito come il “Netflix dei videogame”. Della nuova console si sa poco o nulla: è ovvio che sarà estremamente performante ma non è quello che interessa. Quello che conta adesso è la visione del futuro e l’approccio che Microsoft (come Sony del resto) avrà in questi mesi. Da giugno in poi, infatti, contando che Stadia uscirà a fine anno, potremmo avere un nuovo catalogo di scelta che non si baserà più sulle caratteristiche tecniche o sui titoli esclusivi ma sul tipo e sulla convenienza del servizio offerto. Questo apre un ventaglio immenso di possibilità, fatta di eventuali abbonamenti e fruibilità su diversi dispositivi. A questo proposito **Apple** non è rimasta a guardare: **Apple Arcade** non è ancora stato accostato allo streaming, certo, ma la

presenza di un abbonamento per poter usufruire di titoli esclusivi è quasi certo. Questo aprirebbe il mercato a una concorrenza spietata e, nonostante l'approccio sembra essere ben diverso rispetto a Google, la casa di Cupertino sembra voler entrare a gamba tesa, sfruttando nomi altisonanti come **Devolver Digital**, **Sega** e **Konami**, facendosi via via strada nell'intricato mondo del gaming.

Nintendo rimane per ora in disparte: se è vero che in Giappone è possibile giocare a [Resident Evil VII](#) e [Assassin's Creed: Odyssey](#) in streaming su Switch, non si hanno ulteriori notizie sulle prossime mosse del colosso di Kyoto. Il suo approccio è cambiato radicalmente dopo la mala sorte toccata a Game Cube, cercando via traverse (per lo più di successo) per conquistare il pubblico. Ma adesso il mercato sta cambiando nuovamente e i giocatori, come si evince, sembrano attirati dal nuovo Eden offerto dalle nuove tecnologie.

L'avvento di Google Stadia dunque, sembra aver messo tutti sull'attenti, e fare un passo falso adesso decreterebbe un avvio difficoltoso e un gap difficilmente colmabile negli anni a venire. Microsoft, Sony, Apple e Nintendo, sono pronte a darsi battaglia portando la loro visione del futuro in un mercato che aveva disperatamente bisogno di una reale novità. La novità è arrivata, e non vediamo l'ora di entrare in un mondo che fino a pochi mesi fa sembrava fantascienza.