

## Abbiamo provato la nuova console Nintendo Switch

**Pubblicato:** Martedì 7 Febbraio 2017



Che **Nintendo** avrebbe prodotto una console ibrida che coniugasse le due tipologie di giocatori principali, i pantofolai che giocano sul televisore e quelli sempre in movimento che preferiscono partite brevi sui mezzi pubblici, sembrava una diretta evoluzione e conseguenza dei recenti piani di ristrutturazione aziendale e delle caratteristiche di **Wii U**, la console precedente ([per maggiori informazioni](#)).

Ma che questo significasse anche un cambio di strategia a livello di marketing, da alcuni considerata una pecca delle ultime esperienze sul mercato da parte di Nintendo, non era così scontato.

E sorprende vedere come la compagnia giapponese, a meno di un mese dal lancio, **abbia organizzato a Milano uno showcase pubblico**, dove è possibile provare **fino al 18 febbraio** la console e i giochi di punta di prossima uscita. Abbiamo quindi colto l'occasione e siamo andati a provarla: ecco il nostro resoconto.



## LA CONSOLE

La console appare **compatta**, relativamente **leggera**, piacevole al tatto e dai materiali raffinati. Il passaggio del gioco dalla portatile alla TV e viceversa sembra veloce ed intuitivo: una buona notizia per chi temeva lunghe attese.

Lo **schermo in HD** è **assolutamente di altissima qualità**, al punto che i giochi avevano una qualità visiva decisamente superiore sulla portatile piuttosto che sugli schermi più grandi e dalla risoluzione più alta dei televisori. In particolare in **The Legend of Zelda Breath of the Wild**, titolo di punta della line up di lancio, sotto questo aspetto la differenza è evidente, anche se lo standista che presentava il gioco ha affermato che si trattava di una versione ancora non definitiva.

Ciò che non convince chi scrive è che per ora è la disposizione dei tasti sulla parte destra della console, che riprende il sistema utilizzato sulle console della concorrenza, ma che non raggiunge la stessa comodità e immediatezza a causa del posizionamento dell'analogico destro decisamente decentrato nel tentativo di renderlo simmetrico con quello di sinistra: è capitato molto spesso infatti di premere uno dei tasti d'azione ABXY (tra l'altro decisamente molto piccoli) invece che un altro, sbagliando di conseguenza il comando impartito al gioco.

La situazione migliora decisamente quando si usa il grip battezzato "a cagnolino", grazie ad **un'impugnatura decisamente comoda**. Il Controller Pro venduto separatamente invece non ha alcun problema, risultando il pad più comodo tra quelli utilizzabili.

Particolarità della console è anche quella di poter **utilizzare i comandi della portatile separatamente**, staccando i relativi Joy-con. In questo modo si possono utilizzare i due telecomandi come si faceva con i Wiimote di Wii, sia con i controlli di movimento sia attraverso una disposizione orizzontale, potendo così giocare con un amico già solo con una console.

Se quest'ultima modalità appare decisamente scomoda a causa delle piccole dimensioni del singolo Joy-con e del numero elevato di tasti che ostacolano l'impugnatura, tramite i controlli di movimento

funzionano perfettamente, divenendo una netta evoluzione dei Wiimote grazie ad una precisione mai vista prima, specialmente nella nuova proprietà intellettuale di Nintendo: ARMS.

Altra novità della console e dei Joy-con stessi è l'introduzione della **tecnologia HD RUMBLE**, evoluzione delle normali vibrazioni delle precedenti console. Per capire le potenzialità di questa tecnologia, un buon esempio è il minigioco delle scatole con le biglie del titolo di lancio 1-2 Switch.

Scopo del gioco è quello di indovinare quante palline ci sono dentro alle scatole simulate dai Joy-con. Muovendo i controller, infatti, i vari tipi di vibrazione che vengono prodotti tramite l'HD RUMBLE producono la sensazione che all'interno dei Joy-con stessi ci siano delle biglie. L'effetto è davvero sorprendente.



## I GIOCHI DISPONIBILI

Star dello showcase è stato sicuramente **The Legend of Zelda Breath of the Wild**. Lo stile artistico da animazione giapponese visivamente è una gioia per gli occhi e, come abbiamo detto, sulla portatile rende ancora meglio.

Ciò che si prova approcciando il titolo è una sensazione di straniamento: dopo il risveglio di Link con una scena che ricorda i primi secondi della serie TV Lost, il giocatore viene catapultato in un mondo enorme e vivo senza sapere cosa fare. Soltanto un anziano lì vicino ci darà un obiettivo da raggiungere sulla mappa, che noi potremo decidere di seguire o meno. La parola d'ordine è sicuramente "libertà" in questo gioco. Noi ci siamo subito diretti, evitando il confronto con i nemici, alla ricerca di uno degli oltre 100 shrine, i minidungeon del gioco, dove abbiamo appreso il potere del magnetismo che avrebbe dovuto permetterci di risolvere gli enigmi ambientali. Tuttavia il tempo della demo è finito, impedendoci di completare il minidungeon. Ci ha comunque colpito, durante la nostra sessione, la fisica del gioco, molto realistica.

Gli altri giochi principali presenti allo showcase erano invece dedicati al multiplayer.

1-2 Switch, una sorta di contenitore di demo che mostrano le potenzialità della console, ci ha permesso di approcciare per la prima volta sia l'HD RUMBLE di cui abbiamo già parlato, sia il multiplayer basato sui controlli di movimento, ma con la particolarità che non era necessario l'uso dello schermo per giocare, novità assoluta nel mondo dei videogiochi.

Ci ha colpito in particolare il minigioco del cowboy, in cui i due giocatori si guardavano fisicamente negli occhi simulando un duello western con i Joy-con che svolgevano la funzione di pistole. Scopo del gioco era quindi quello di puntare verso l'avversario la propria arma prima dell'altro giocatore: chi sparava al nemico per primo sarebbe stato il vincitore.

La simulazione è stata particolarmente precisa (il sottoscritto ha perso soltanto per un millesimo di secondo), dimostrando la bontà della tecnologia dei Joy-con.

Tra gli altri giochi multiplayer, da ricordare sono assolutamente **Mario Kart 8**, **Splatoon 2** e **ARMS**. Se il primo è semplicemente il capitolo di corse con i kart dedicato a Mario già presente su WiiU, con ben poche novità da rivelare, diverso è il discorso per gli altri due.

**Splatoon 2** è il seguito diretto del capitolo per WiiU. Si tratta come il precedente di un gioco sparattutto che simula una partita di paintball, con protagonisti dei ragazzini che all'occorrenza si trasformano in calamari in grado di nuotare nel proprio colore sparso per il campo di battaglia. Il gioco ha lo stesso feeling del capitolo precedente, aggiungendo armi, abilità e stage. Ciò che non ci ha convinto è l'uso del giroscopio nella modalità portatile (tecnologia che permette di muovere fisicamente la console per modificare la visuale del gioco), che sfa completamente la mira nelle situazioni più concitate.

Concludiamo la panoramica dei giochi con **ARMS**, nuova IP di Nintendo, in cui si impersonano dei personaggi molto caratterizzati e coloratissimi in scontri di lotta 1 vs 1. Particolarità di questi duelli è che i pugni da scagliare contro l'avversario, oltre a possedere numerose armi, sono allungabili, permettendo di colpire il bersaglio anche dalla lunga distanza.

I movimenti nella demo mostrataci venivano realizzati muovendo fisicamente i due Joy-con (è comunque confermata la possibilità di usare tasti fisici al loro posto): la risposta dei comandi è precisissima, al punto che era possibile deviare durante la corsa il proprio pugno. Meno efficaci si sono dimostrati invece i comandi per muovere nello spazio il personaggio. Ciò che ci preoccupa del titolo è la poca varietà delle situazioni, che potrebbero annoiare presto, se non presenti altre modalità di gioco.

Al di là comunque delle impressioni generali che sono pur sempre soggettive, ciò che è emerso da questa giornata di prova è la passione che traspariva nuovamente nella gente, i sorrisi dei bambini e degli adulti, una sensazione di serenità diffusa come non se ne vedevano dai tempi di Wii. Che Nintendo abbia fatto di nuovo centro?

di [Giovanni Moglia](#)