

# Multi**media**

INFORMATICA  
& ELETTRONICA  
DI CONSUMO

## Nintendo, per giocare in 3D non servono gli occhialini

Nel marzo del prossimo anno arriverà la nuova console portatile con le immagini in tre dimensioni. L'anteprima italiana: oltre all'esperienza ludica è possibile vedere film e scattare foto stereoscopiche

### La novità

MARCO VENTIMIGLIA

MILANO  
mventimiglia@unita.it

Il 2010 l'anno del 3D: lo scriviamo nello scorso autunno, ed i fatti lo stanno confermando persino al di là delle attese. Infatti, oltre a cose prevedibili, come il dilagare della stereoscopia al cinema ed il proliferare dei nuovi televisori abilitati alla riproduzione in tre dimensioni, ne stanno accadendo delle altre decisamente inattese. E la sorpresa per ora più rilevante porta la firma di Nintendo. Il colosso giapponese dei videogiochi, infatti, non solo ha annunciato l'immissione sul mercato della prima console portatile 3D, ma ha integrato la novità con un particolare clamoroso: per godere dell'effetto tridimensionale non ci sarà bisogno degli occhialini, invece obbligatori per la visione davanti ad una tv o un proiettore. E per cancellare sul nascere ogni manifestazione di scetticismo, l'azienda sta già portando in giro per il mondo i prototipi della sua "Nintendo 3DS", con la tappa italiana che si è svolta pochi giorni fa in un affollatissimo locale milanese.

**Prima di addentrarci** in considerazioni tecniche ed altro, andiamo subito al nocciolo: la console mantiene quello che promette, e l'effetto tridimensionale senza occhialini c'è tutto senza bisogno di particolari accorgimenti, se non quello di posizionarsi davanti al piccolo schermo da 3,5 pollici e non in posizione troppo angolata, fatto peraltro abbastanza naturale dato che stiamo parlando di un device portatile destinato all'intratte-



La nuova console Nintendo 3DS arriverà in Italia nel mese di marzo del prossimo anno

### I titoli in arrivo Un'offerta subito ampia per catturare l'attenzione

■ Gli errori servono, meglio se poi si tratta di correggere quelli commessi da altri. E così Nintendo ha fatto tesoro di quello che è attualmente il grande ostacolo alla diffusione del 3D nell'ambito dell'home video, vale a dire la scarsità di titoli disponibili a fronte di una già consolidata offerta di apparecchi, televisori, proiettori, lettori Blu-ray, abilitati alla riproduzione stereoscopica.

Fra otto mesi, al momento del lancio della nuova console 3DS, sarà invece già pronta una nutrita lista di giochi a tre dimensioni, sviluppati dalla stessa Nintendo o da software house esterne, né più né meno di quanto avviene adesso per i



Il gioco Ridge Racer in versione 3D

tradizionali giochi a due dimensioni. In particolare, non mancheranno le versioni stereoscopiche di autentici titoli di culto quali "Mario Kart", "DJ Hero", "The Sims 3", "Ridge Racer", una nuova avventura di "Professor Layton", "Kid Icarus: Uprising", "Animal Crossing" ed altri ancora.

nimento di un singolo giocatore.

Ad un'occhiata distratta la 3DS non sembra granché diversa dalle altre console Nintendo, ma mai come in questo caso delle piccole differenze estetiche comportano grandi differenze di funzionamento. A device aperto, sulla sinistra del piano orizzontale (quello con lo schermo touch non 3D), è presente un joystick che permette di interagire in maniera nuova con i personaggi e gli oggetti presenti sullo schermo. Sulla destra del piano verticale, quello con il display 3D, è invece posizionato un piccolo cursore che permette di variare l'effetto stereoscopico, fino ad annullarlo completamente. Un'altra novità importante sta nella presenza di una doppia fotocamera esterna (oltre a quella interna che riprende il giocatore), con la possibilità di scattare fotografie stereoscopiche da rivedere sullo schermo del-