

# Dusty Rooms: qualcuno sa cos'è il Nuon?

Abbiamo già trattato su **Dusty Rooms** alcune delle console più strane o sottovalutate e che - certamente - non sono rimaste nella mente dei giocatori (o lo sono rimaste per i motivi sbagliati). Oggi, non sappiamo dirvi se ciò di cui stiamo parlando è effettivamente una console, ed è anche per questo che nessuno ne ha memoria. Il **Nuon**, sviluppato da **VM Labs** di **Richard Miller**, non era propriamente una console ma bensì una tecnologia costruita all'interno di alcuni lettori DVD per leggere una serie di giochi 128-bit e, con alcuni film, avrebbe permesso l'accesso a menù esclusivi. Questo esperimento durò pochissimo, tanto è vero che il **Nuon** non appare mai nelle liste delle peggiori console mai costruite. Ma come mai i giocatori non ne sentirono mai parlare e, soprattutto, di cosa si trattava?

movie discs. One thing Toshiba and other manufacturers won't be able to do, though, is sell the hardware at a loss to drive sales; that could keep Project X systems at a higher price than other game systems, although Project X DVD players should cost about the same as other DVD players. It is likely that Project X-enhanced DVD players will be marketed as DVD players, not game machines, so Project X will have an entirely different marketing strategy from that for traditional game machines.

#### COMPETITIVE ANALYSIS:

Project X is so different from traditional game systems that it is difficult to make direct comparisons. The only comparable system was 3DO, but the comparison is unfair, since 3DO was ultimately only a game machine. Multifunction set-top boxes traditionally have not done well, but they've been overpriced and underpowered. We can say this: if Project X can achieve a 30% penetration in the DVD market, it will have active units in more homes than any console ever. And with that level of penetration, development is almost inevitable.

#### THE COMPANY LINE:

One of the criticisms leveled at VM Labs recently was that the company was trying to position Project X as an edutainment platform as well as a game system. Richard Miller, CEO, responds: "Are you kidding?"

Hardcore games with powerful 3D graphics, that is the price of entry. We'd be crazy not to focus on that, and that is our number one focus. All I am trying to say is that because Project X is going to be embedded in the next generation of video entertainment platforms, which are likely to have a much broader demographic and a larger user base, there is an opportunity for publishers and developers to develop new applications, where previously the niche market was just too small. There's an opportunity for companies like Purple Moon to actually get to their audience. So it's an opportunity, but high-performance, kick-ass, 3D titles, that is what we're all about, and that's really where all our attention is."

And what about the lack of dedicated 3D hardware? How much of a liability is that? "Developers don't want polygons, they want MIPS [laughs]. Polygons are all well and good, but if you ask

developers, what they really want is the ability to be able to program each pixel individually with their own routines, their own functions, their own filters, their own effects, and there isn't a platform in the world that lets you do that today. You know, polygons are still great ... [but] don't prejudge what [developers] would like to do. Don't design a 3D polygon engine that says, 'You really want to do your polygons this way.' Let them go and decide for themselves. Our developers are writing their own 3D polygon pipelines. Even though we have provided them with what we think is a pretty good one, they still want to write their own because that's the way they can really differentiate their title."

#### FUTURE PROGNOSIS:

The implications if Project X succeeds are staggering: Game machines in every home attached to a TV could completely change the industry. The Project X business plan is nothing short of brilliant, and with the announcements of hardware partners, it's already working. Will it do as well as hoped? If prices of Project X-enhanced DVDs are kept close to those of regular DVDs, and the company signs one or two more major hardware players (like Matsushita), Project X may have a good shot of reaching critical mass, either in late 1999 or 2000. But in the end, of course, it all comes down to software support.

#### BOTTOM LINE:

If the software is there, if the cost isn't prohibitively high, and if the hardware manufacturers stand behind the system for more than one or two hardware iterations, Project X could succeed. But that's a lot of "ifs," and the only thing that's certain right now is that Project X is a very, very neat idea.



These visuals don't necessarily compete graphically with Dreamcast, but they're not supposed to. They are basically programmer demos designed to show off different engines and techniques

(La tecnologia Nuon fu presentata al mondo come "Project X")

## Contenuti ancora più speciali

La **VM Labs**, come già accennato, era stata fondata da **Richard Miller**, che a un certo punto fu vicepresidente di **Atari**, e con lui, dopo l'esperienza nella leggendaria compagnia americana, si portò dietro diverse persone che lavorarono al **Jaguar**. Come per il **3DO**, la tecnologia del **Nuon** sarebbe stata venduta a terze parti per far sì che potesse essere prodotta e commercializzata. Davvero un bel quadretto! Le stesse persone che portarono alla luce il fallimentare **Atari Jaguar**, seguivano le stesse orme che portarono **Trip Hawkins** all'insuccesso. A primo acchito sembrava che **VM Labs** non aveva idea di ciò che stesse facendo ma per i tempi che stavano per arrivare era una mossa interessante poiché, anche se le compagnie produttrici di hardware non avrebbero guadagnato nulla dalla vendita dei giochi, la tecnologia proposta non era per niente proibitiva e, probabilmente, era il momento giusto.

La tecnologia **Nuon** fu ceduta a **Samsung**, **Toshiba** e **RCA** e messa all'interno di alcuni lettori DVD, formato che nei primi anni 2000 era pronto a esplodere; era più o meno la stessa mossa che fece **Sony** per la sua **PlayStation 2**, ovvero offrire una console ai giocatori e un lettore DVD a coloro che erano interessati soltanto al nuovo formato, con l'incentivo però di ulteriori menù extra accessibili solo dai lettori **Nuon**. Tuttavia, i menù esclusivi non erano nulla di ché infatti, non solo quello che venne proposto fu raggiunto in poco tempo da tutti i lettori DVD concorrenti, come lo zoom durante l'azione, lo storyboard interattivo e la selezione dei capitoli con anteprime in movimento, ma vennero prodotti solo quattro film con le **migliorie Nuon**: questi sono **Le Avventure di Buckaroo Banzai nella Quarta Dimensione**, **Indiavolato**, **Il Dottor Dolittle 2** e **Il Pianeta delle Scimmie** di **Tim Burton**. Già nei primi 2000, nonostante il formato DVD fosse nuovo di zecca, il **blu-ray** era già in fase di sviluppo e dunque nessuno si volle concentrare su una sorta di DVD+ che ben presto si sarebbe rivelato obsoleto e non avrebbe offerto nulla sul piano dell'innovazione; pertanto la **20th Century Fox**, che fu l'unica a interessarsi alla tecnologia, non si scomodò più di tanto per far sì che il **Nuon** spiccasse nel mercato e dunque rilasciò solamente quattro film per niente eccezionali (diciamo che un **X-Men** o un **Fight Club** avrebbe potuto attrarre giusto qualche curioso in più). Perciò, sia gli spettatori più casual che quelli più esigenti, avrebbero lasciato perdere questa nuova tecnologia per i propri film. Tuttavia, cosa proponeva la console in termini di gaming?



## TKO!

Questa macchina, letteralmente a metà fra una console di gioco e un lettore DVD, sarebbe entrata in competizione con **PlayStation** e prestissimo con **PlayStation 2** e dunque aspettarsi una bella lineup di titoli era più che giustificato; in ogni caso, al di là del fatto che addirittura alcuni **Nuon** non avrebbero avuto un lettore di giochi, furono rilasciati solamente otto titoli dal 2000 al 2003, anno in cui la produzione venne interrotta. Molti molti di essi erano disponibili anche per **PlayStation** e le vere esclusive non furono nulla di speciale:

- **Space Invaders XL**: da come ci si può aspettare, non era altro che una riproposizione del popolare titolo arcade, giusto con qualche ghirigori e qualche modalità in più; un gran titolo per mostrare le capacità 128-bit del **Nuon**!
- **Crayon Shin-Chan**: basato sull'adorabile omonimo manga, finì praticamente per diventare il gioco più raro e criptato al mondo! Questo gioco uscì esclusivamente in Corea del Sud e perciò, per via del *region locking* (che è più severo per ciò che riguarda i DVD), è possibile giocare a questo titolo esclusivamente con un **Nuon** sudcoreano... di marca **Samsung**!
- **Merlin Racing**: un titolo a metà fra **Mario Kart 64** e **Diddy Kong Racing** e, come quest'ultimo, ha una modalità storia. Nulla di ciò che ci viene presentato è degno di nota: personaggi per niente interessanti, gameplay disastroso (massimizzato dal terribile controllo per **Nuon**) e mediocrità generale.
- **Freefall 3050**: un virus ha infettato il mare e perciò la civiltà si è trasferita in degli edifici fluttuanti. Nonostante il trasferimento delle città nel cielo, il crimine continua a dilagare e perciò gli agenti di polizia agiscono saltando degli edifici nel vuoto sparando ai criminali in

volò. Il gameplay è molto arcade e le sezioni d'azione terminano in poco tempo; tuttavia, un po' come per il gioco di **Shin-Chan**, questo titolo non è compatibile con tutti i controller **Nuon** e dunque per giocareci dovrete ritrovarvi con quello adatto.

- **Tempest 3000**: così come **Tempest 2000** (a sua volta sequel del classico arcade **Tempest**) finì per diventare il titolo più popolare per **Atari Jaguar**, il suo sequel finì per diventare il titolo più interessante nella libreria **Nuon** (interessante è anche il fatto che lo svilupparono le stesse persone). Il gameplay rimase pressappoco lo stesso del gioco precedente: azione frenetica, *addicting* e accompagnata da della musica techno eccezionale. Nonostante dei lievi rallentamenti, **Tempest 3000** potrebbe seriamente rappresentare l'unico motivo per comprare un lettore DVD **Nuon**.
- **Iron Soldier 3**: un altro sequel di una serie di giochi per **Atari Jaguar**. Anche questo titolo presenta un gameplay interessante e valido; tuttavia è anche disponibile per **PlayStation** perciò, semplicemente, non vale la pena giocarlo qui.
- **The Next Tetris**: una versione del popolare gioco russo che si concentra sulla modalità cascata. Anche questo disponibile per **PlayStation**, **PC** e **Sega Dreamcast**.
- **Ballistic**: il titolo in bundle con i modelli **Samsung**. Il gioco presenta un gameplay simile ad **Actionloop** o **Zuma** (noi, un po' di tempo fa, abbiamo messo le mani su [Sparkle 2](#), gioco molto simile); ancora nulla di che per una console a 128-bit e, ancora una volta, disponibile anche su **PlayStation** e **Game Boy Color**.

(Tutti i giochi sopracitati in un montaggio video dell'utente YouTube [Applemctom](#))

## Si o Nuon?

Comprare un lettore **Nuon**, viste le sue limitazioni coi controller e con la compatibilità dei giochi stessi, comporta un rischio anche se non troppo grande (visti i prezzi abbordabili). È possibile trovarne alcuni sullo store americano di **Amazon**, ma andare alla ricerca dei giochi, ovviamente, è un'altra ardua impresa; se siete interessati vi consigliamo inoltre, se andrete per qualche [mercato dell'usato](#), di controllare bene i lettori DVD in vendita in quanto alcuni potrebbero inaspettatamente presentare il marchio **Nuon** e i proprietari, essendo le sue caratteristiche così criptiche, probabilmente non hanno idea del loro utilizzo (si stima infatti che molti dei lettori venduti siano stati comprati senza avere una chiara idea delle sue capacità). Tuttavia esistono dei siti dedicati al **Nuon** ed è possibile riscoprire questi otto titoli con un emulatore. Come per i computer [MSX](#), [eticamente](#), non arrechiamo nessun danno a nessun developer o produttore in quanto nessuno di questi titoli è reperibile per un sistema recente né nuoceremo alla **VM Labs** che, dopo **Nuon**, sembra sia scomparsa nel nulla.

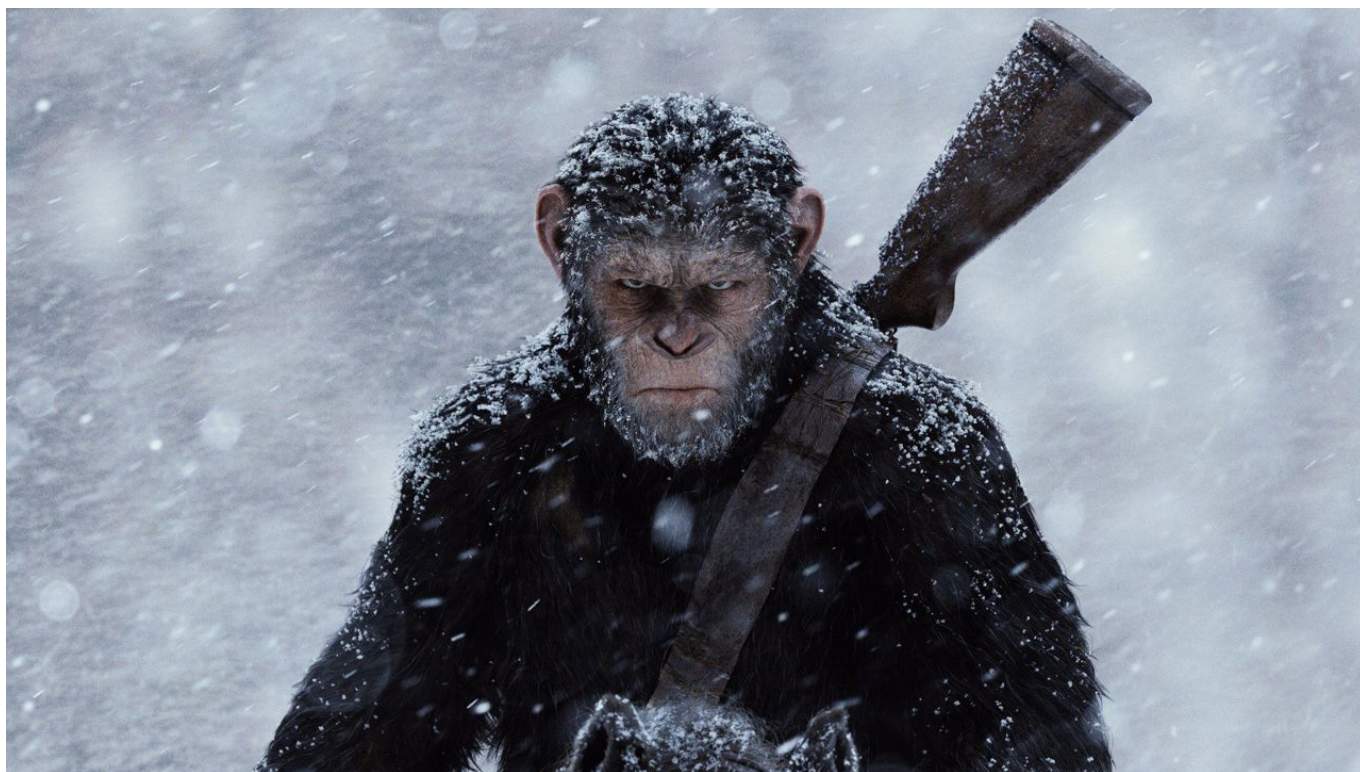
---

## [The War - Il Pianeta delle Scimmie](#)

Quando venne annunciato un **reboot** della saga de **Il pianeta delle scimmie** in molti - compreso me - storsero il naso; del resto ci aveva già provato **Tim Burton** nel 2001 fallendo miseramente: quello che ne venne fuori fu un film senza né capo né coda e con un finale sicuramente

sorprendente, ma con accezione negativa. Il film originale, targato 1968, con protagonista **Charlton Heston**, nel frattempo è divenuto un cult di fantascienza che, con le sue ampie tematiche, colpì il pubblico con uno dei migliori finali della storia del cinema. A esso seguirono **numerosi sequel** che cercarono di approfondire le origini delle scimmie e la scomparsa dell'uomo così come lo conosciamo, definendo una vera e propria mitologia.

Nonostante il titolo originale sia godibilissimo ancora tutt'oggi e i numerosi film ne completano la storyline, perché impegnarsi a creare questa nuova trilogia? Fortunatamente la risposta non si trova soltanto nel denaro.



Dopo ***L'alba del pianeta delle scimmie***, in cui abbiamo visto come i primati, guidati da **Cesare**, abbiano cominciato a prendere coscienza di sé, e ***Apes Revolution***, dove sono state posizionate le basi di questa nuova civiltà, in ***The War - Il Pianeta delle Scimmie***, assisteremo a un vero e proprio punto di collegamento tra la battaglia finale tra primati ed esseri umani e il mondo governato dalle scimmie del 1968.

Tutti e tre i film si presentano come dei blockbuster ben realizzati e soprattutto uno dei pochi tentativi di reboot veramente riusciti.

*The War* è diretto da **Matt Reeves** che, dopo aver guidato molto bene il secondo capitolo, ha usato al meglio tutte le sue competenze per impacchettare un finale perfetto per questa trilogia. Uno dei tanti punti forti del film è appunto la regia, ricca di spunti interessanti e che soprattutto riesce a focalizzare lo spettatore sui momenti importanti della pellicola così come sui personaggi, con tanti primi piani atti a valorizzare l'espressività degli attori, sia umani che digitali, entrando nella loro intimità. L'utilizzo di grandi panoramiche enfatizza le location, dando l'impressione che nulla sia stato lasciato al caso, le scene di battaglia vera e propria sono girate con maestria, non si perde un fotogramma di quello che succede e con una messa in scena che strizza l'occhio ai grandi capisaldi del genere. Anche la fotografia, a cura di **Michael Seresin** valorizza tutti i momenti della pellicola, dando risalto a colori freddi e cupi, a segnalare anche una resa dei conti finale e lontana da lieti fini. Proprio una delle caratteristiche di questa nuova trilogia è **l'utilizzo della CGI per la realizzazione delle scimmie**, di ottima fattura - al punto che potreste dimenticare di star

guardando un film invece di un documentario su *National Geographic* - sono reali, in tutti i loro aspetti, e così come le abbiamo immaginate prima della conquista del pianeta a tutti gli effetti: non sono ancora le scimmie con modi di fare umani, evolute, conservano ancora molte tracce del mondo selvaggio dal quale provengono e solo una manciata riesce a comunicare utilizzando la nostra lingua. La cosa che sorprende è la loro caratterizzazione, più sfaccettata e complessa rispetto alla controparte umana, che vede nel **Colonnello McCullough** (Woody Harrelson) una guida quasi spirituale più che un leader militare. Il Colonnello rappresenta in tutto un'umanità in difficoltà ma che vuole darsi per vinta, piena di paura e angosce di una razza ormai in via d'estinzione. Il dare maggiore spazio alle scimmie risulta una scelta azzeccata dagli sceneggiatori, non solo perché siamo più propensi ad empatizzare con esse, ma soprattutto - ed è una cosa molto interessante - capire come una civiltà scaturita quasi dal caso possa prendere possesso dell'intero pianeta. *The War* ci racconta questo in maniera egregia, collegandosi in maniera perfetta agli avvenimenti del lungometraggio del 1968: tutto ha una sua logica consequenziale e quell'elemento che ha dato il via a tutto segnerà in modo inesorabile il sorgere di una e il cadere dell'altra specie.

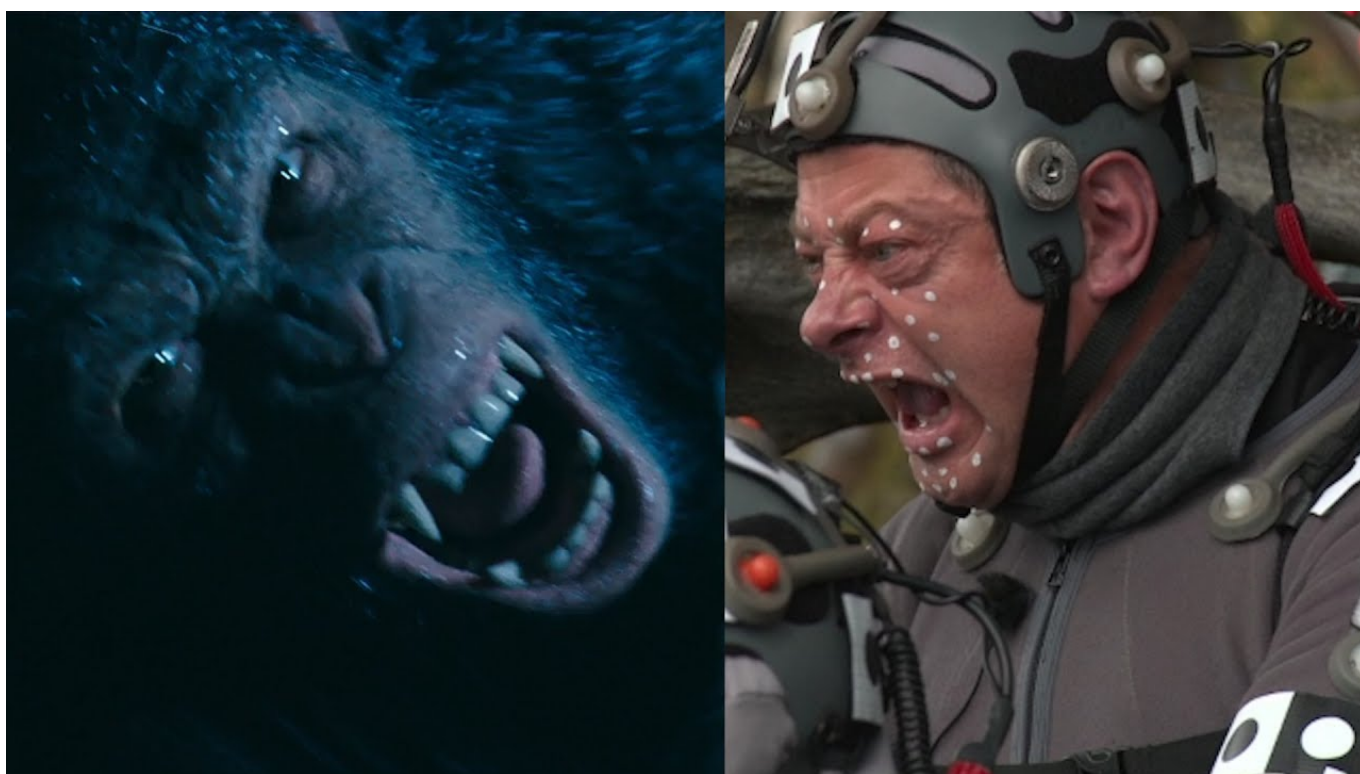
C'è spazio anche per le tante citazioni, evidenti o meno, ai film precedenti (una su tutte **Nova**) e anche a un **comic relief** mai invasivo come **Scimmia Cattiva**, che riesce a spezzare sapientemente la tensione quando serve.

Menzione d'onore anche alle musiche, create per l'occasione da **Michael Giacchino** (vincitore del premio Oscar nel 2010 per *Up*), figura ormai di spicco nel mondo del cinema e TV. Tutte le musiche sono arrangiate in modo da ricordare quelle dei film originali, quasi tribali, e accompagnano perfettamente tutti gli eventi, da quelli introspettivi a quelli più concitati.



Ma veniamo al cuore della trilogia. Nei film ancestrali si è andato sempre più ad approfondire la figura di un leader, quasi una divinità, che secoli prima aveva liberato il popolo delle scimmie dalle mani dell'uomo, regalando sapienza e l'uso della parola: il suo nome era **Cesare**. Nella nuova trilogia vediamo letteralmente nascere questo futuro leader e, tutte le sue vicende saranno in stretta correlazione con il destino dei suoi simili. Nel terzo capitolo di questa saga, vediamo un Cesare molto più consapevole del suo ruolo, un leader politico, uno stratega militare, guida spirituale, quasi

un Mosè del XXI secolo che, come per gli ebrei, tragherà il suo popolo alla tanta sospirata terra promessa. Ma c'è di più: gli eventi precedenti, soprattutto quelli inerenti ad *Apes Revolution*, lo hanno segnato profondamente e i suoi dubbi, paure, tormenti ma anche speranze, sono tutti racchiusi nei suoi occhi e nella capacità di esprimere qualsiasi emozione con un solo sguardo. Cesare risulta essere uno dei personaggi meglio scritti negli ultimi anni ma non sarebbe stato così reale se a dargli le fattezze non fosse intervenuto **Andy Serkis**: il **Gollum** de *Il signore degli anelli* (ma anche **Ulysses Klaue** nel Marvel Cinematic Universe) è infatti riuscito a dare un'interpretazione quanto meno da candidatura agli Oscar. Nella realizzazione di Cesare, Serkis, circondato quasi sempre da green screen e ricoperto da sensori per poi esser ricreato in computer grafica, ha creato movenze, piccoli gesti e soprattutto una voce adatta a un primate evoluto, dando vita a un personaggio reale e credibile. Il suo percorso si concluderà con quest'ultimo film, con un finale semplicemente perfetto.



***The War: il pianeta delle scimmie*** è la dimostrazione di come un blockbuster adatto a un vasto pubblico possa riservarsi una certa autorialità, presentando elementi di alta spettacolarità e intrattenimento senza rinunciare a elementi di grande qualità visiva e di scrittura. Il **Cesare** di **Andy Serkis**, nonostante le fattezze digitali, è uno dei personaggi migliori apparsi negli ultimi anni nella cinematografia mondiale, risultando complesso, carismatico e dalla forte impronta visiva.

Quel che ci regala questo film, nonché l'intera trilogia, è un mondo realizzato con coscienza di causa, non solo creato per accaparrarsi i soldi di fan e curiosi, ma per completare ancora di più la storia «di questa civiltà alla rovescia», come descritto da **George Taylor**, protagonista della pellicola originale nel 1968.