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 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 line-up 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 controlle 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

volo. 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 giocarci 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 interessanti vi consigliamo inoltre, se andrete per qualche mercatino 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.

Sparkle 2

Preparate i vostri riflessi e siate pronti ad affrontare complicatissimi rompicapo, arriva ***Sparkle 2***, un **puzzle game** veramente originale che vi terrà letteralmente attaccati allo schermo come un'ape al miele! Già rilasciato per **PC**, **iOS**, **Android**, **Xbox One**, **PS4** e persino **PS3**, questo titolo dal

carattere molto forte, dai toni fantasy/epici, è stato sviluppato da **10Tons** ed è di recente arrivato su **Nintendo Switch**, una console in cui titoli del genere, rivolti ad un pubblico principalmente casual, possono riscuotere un successo inaspettato.



Alla ricerca delle 5 chiavi

Che ci crediate o no, ***Sparkle 2*** ha una storia… eh già! A quanto pare, tanto tempo fa furono create **5 chiavi** per custodire qualcosa di molto prezioso, qualcosa di inimmaginabile: toccherà a noi dunque andare alla ricerca di queste chiavi, usando tutto il nostro ingegno e avvalendoci delle magie a nostra disposizione. Davanti a noi un lungo sentiero, che tal volta si ramifica in incroci che ci porteranno in certi luoghi misteriosi, nel quale ogni giorno dovremmo affrontare un puzzle, ogni giorno sempre più intricato, ogni giorno sempre più vicini ad una delle chiavi.
Il gameplay è decisamente molto simile a quello di ***Actionloop*** o ***Zuma***, che a sua volta richiama molto quello di ***Puzzle Bubble***: un serpentone di sfere colorate verrà incanalato in un corridoio al termine del quale ci sarà una buca che risucchierà tutto il campo da gioco se più sfere cadranno al suo interno, facendoci perdere così la partita. Per evitare tutto ciò dovremmo utilizzare il nostro **Orb Swift**, una sorta di fionda per lanciare delle sfere e crearne dunque una serie di tre o più dello stesso colore; una volta creata la serie le sfere scompariranno e, se riusciremo a concatenare più serie di diverso colore in successione, il serpentone sarà presto disfatto e potremmo procedere dunque al livello successivo.

Sparkle 2 si differenzia principalmente per i suoi power-up che appariranno di tanto in tanto nel campo di gioco e che, attivati lanciando una sfera, sprigioneranno una magia particolare, un **raggio gelato** che spazzerà via grossa parte delle sfere, indipendentemente dal loro colore, o una **pioggia di comete** che libererà il campo dandoci un attimo di tregua; inoltre, un po' come in un **RPG**, alla fine di ogni livello il nostro **Orb Swift** si potenzierà e piano piano riusciremo a ottenere dei power-up permanenti come una sfera speciale ogni 10 sfere, un gameplay meno frenetico ma più lungo o degli

effetti speciali per una serie di un determinato colore. La versione per **Switch** offre inoltre sia la modalità di controllo offerta in mobile, dunque tramite touch screen, sia quella offerta nelle versioni console, ovvero mirando col control stick e lanciando la sfera con un tasto, dando modo di giocare così a una versione decisamente più completa di ogni altra sua apparizione precedente. Il titolo di **10Tons** offre al giocatore una campagna principale di ben 92 livelli rigiocabile, se non altro, in modalità difficile e "nightmare", ma se non vi va di rimettervi alla ricerca delle 5 chiavi ancora una volta potrete comunque passare altre ore con le **modalità Survival**, ovvero una modalità infinita (il classico dei giochi puzzle), una **Challenge mode** che vi permetterà di rigiocare dei singoli livelli a diverse difficoltà, e la **modalità Cataclysm**, le cui sfere arriveranno di continuo senza darvi un attimo di tregua. ***Sparkle 2*** ci vuole dunque spingere a pensare sempre in fretta e, per quanto statico, fuori dagli schemi, vuole regalare così al giocatore un gameplay avvincente, che ci porterà a divorare un livello dopo l'altro senza freno, con una *learning curve* molto gradevole che permette di familiarizzare gradualmente col gameplay e con le novità che verranno introdotte nei livelli (come l'aggiunta di un nuovo colore o un nuovo power-up), e dunque offrendo una difficoltà congrua con l'avanzare del gioco, rendendo il titolo molto accessibile ad appassionati dei puzzle game e non.



In un mondo fantastico dove tutto può accadere

Sparkle 2, per essere un puzzle game, presenta uno stile molto definito e la sua presentazione è singolare e ben riuscita: la **grafica** e le tonalità dei colori sono ben definite, il campo di gioco chiaro e mai confusionario e il design delle sfere, anche se sono delle semplici forme geometriche, è ben realizzato, queste restituiscono in tutto e per tutto quel senso di magia che il titolo ci propone, sono veramente… belle! Mai succederà che in un livello potremo confonderci o assistere a dei bug che rovineranno l'esperienza; ***Sparkle 2*** fila liscio come l'olio e, durante le ore di gioco, ci sentiremo veramente immersi nel mondo fantastico proposto in questo titolo. Insieme ai campi di gioco, alle sfere e alla mappa ci sono anche alcune semplici cutscene che appariranno quando arriveremo in dei luoghi specifici, che consistono, più che in delle cinematiche, in immagini fisse con semplici

animazioni (come delle foglie che volano o qualche fulmine all'orizzonte) accompagnate da una calda voce narrante che ci descriverà lo scenario che ci troveremo davanti, nonché il nostro stato d'animo, e ci comunicherà se in quel luogo specifico è presente una chiave oppure no.
Il **comparto sonoro**, dalla voce narrante alla colonna sonora, è veramente ben curato e molto professionale, quasi quanto quello di un gioco prodotto da una grande casa produttrice. Alla composizione c'è **Jonathan Geer**, veterano che aveva già lavorato al precedente ***Sparkle*** e che è apparso in altri videogiochi come ***Owlboy***, ***Heart Forth, Alicia*** e ***Cook, Serve, Delicious!***; le sue musiche restituiscono quel senso di epico presente in questo titolo e riescono perfettamente a richiamare immagini come foreste, cavalieri e calderoni magici che ribollono, tipiche dello stile fantasy. Presentissima è l'influenza dello stile di **Danny Elfman**, quel fare pomposo seppur pacato e misterioso che tanto può piacere agli amanti delle colonne sonore di ***Edward Mani di Forbice***, ***Batman*** o ***Nightmare Before Christmas***.



Qualcosa manca

Un puzzle game come questo, tuttavia, dovrebbe avere delle caratteristiche che a oggi dovremmo considerare imperative, primo fra tutti il **multiplayer**. È vero, ***Sparkle 2*** ci offre tante modalità che possono offrire diverse ore di longevità, ma il gameplay, seppur molto avvincente, si fa alla lunga ripetitivo, dopo un po' potremmo annoiarci a giocare da soli; il multiplayer è un elemento che spezza del tutto la monotonia dei giochi puzzle e ***Sparkle 2*** purtroppo ne è sprovvisto. Anche la modalità survival acquista poco significato poiché non esiste alcun elemento di competitività, né contro altri, con una tabella dei migliori punteggi online, né contro se stessi, tentando di battere il proprio miglior punteggio, dato che il titolo non ha un sistema di punteggi e dunque, dopo la campagna principale, che dura comunque per parecchie ore, anche se ci sono buoni elementi per continuare a giocare, ci saranno comunque pochi stimoli per affrontarli. È un vero peccato, anche perché in passato altri titoli simili, come ***Actionloop***, presentavano una bella modalità multiplayer e offrivano dunque nuovi stimoli per giocare diverse partite a colpi di intuito con gli amici. Inoltre, come già

detto, sono presenti due metodi di controllo, ma si tenderà spesso a giocare solamente con uno di questi, rendendo difficile il giocare con l'altro sistema; sembrerebbe un problema da poco ma, in realtà, chi si troverà meglio a controllare la fionda tramite touch screen, rischia di limitare la propria esperienza a ***Sparkle 2*** come "portable only" e dunque difficilmente vorrà attaccare la console al dock per giocare sullo schermo di casa. È consigliabile dunque imparare a giocare con i controlli da console ed evitare così dolori al braccio e torcicollo dovuti a uno sguardo allo schermo spesso appoggiato sulle nostre gambe perché, ahimè, il display di **Switch** si estende per larghezza, è una console dura da tenere con una mano sola ed è per questo che titoli come ***Sparkle 2*** si riveleranno difficili da fruire; tuttavia, anche se il gioco non lo permette, sarà possibile tenere lo schermo verticalmente, assumendo dunque una postura più comoda e continuare a giocare come se niente fosse, senza alcuna particolare difficoltà.



Un'occasione in parte mancata

Abbiamo dunque un bellissimo gioco, con un bel gameplay molto accessibile, con un bello stile grafico e sonoro, tanta longevità, prezzo abbordabile sullo store ma con alcuni difetti. Tirando le somme, ***Sparkle 2*** è decisamente un gioco molto valido, che può risultare curatissimo sotto molti aspetti ma al quale è stata dedicata poca attenzione sotto altri. L'assenza di multiplayer e di un sistema di punteggio rende ***Sparkle 2*** un gioco a ¾ (dire che è un gioco a metà non sarebbe corretto) ed è un vero peccato perché con qualcosa in più ***Sparkle 2*** avrebbe potuto dare filo da torcere anche a ***Puyo Puyo Tetris*** e dimostrare che un prodotto destinato al mercato mobile non è affatto da buttare. Si potrebbe finire il titolo senza stimoli, o alla fine dell'avvincente campagna principale o gradualmente durante quest'ultima, dipende dal tipo di approccio del singolo giocatore.
In ogni caso, *Sparkle 2* riuscirà a darvi quel senso di quasi dipendenza tipica dei puzzle game il che, unito anche alla bellissima atmosfera all'interno del titolo, lo rende già un vincitore all'interno della sua categoria. Dategli una chance, non vi deluderà!