AVenGE

Retro Emulator Vision end Game

#13

SPECIALE ESTATE

EDITORIALE NUMERO 13

E non doveva uscire nessun numero in questo periodo estivo dato che pensavo fosse un estate afosa, la voglia di scrivere non ci sta e si pensa solo al mare.

Che estate invece. Un po' di sole, tanta pioggia, fresco che fanno passare la voglia anche di uscire a rilassarsi in spiaggia.

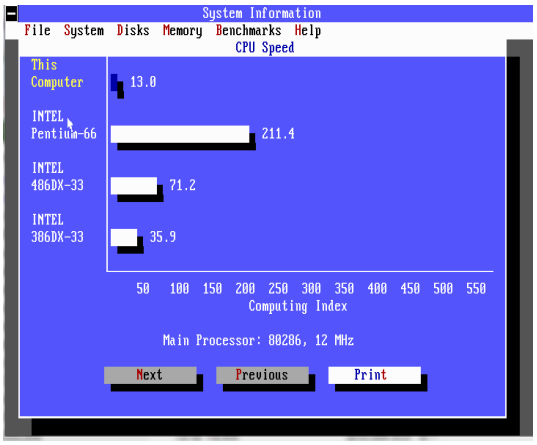
E così ho deciso di fare 1 o 2 numeri speciali estivi con tante recensioni di giochi impostati diversamente dall'impaginazione classica, quindi niente titoli dei giochi in prova, ma il titolo della recensione sarà rappresentato dalla sua immagine e le immagine a corredo.

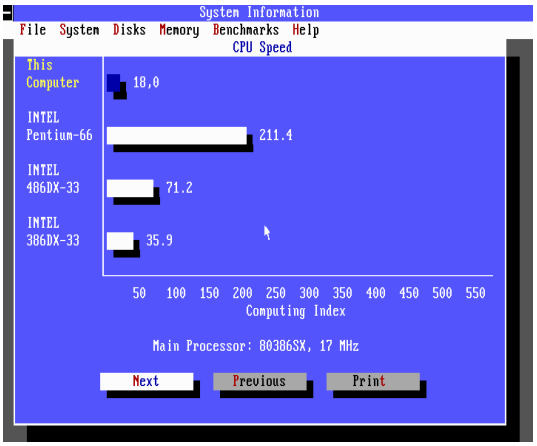
Numero 13 dedicato ad Amiga e PC con diversi giochi principalmente giochi poligonali 3D di vario genere e la scelta di queste due piattaforme è che posso provare entrambi i giochi direttamente e tirarci fuori una bella recensione.

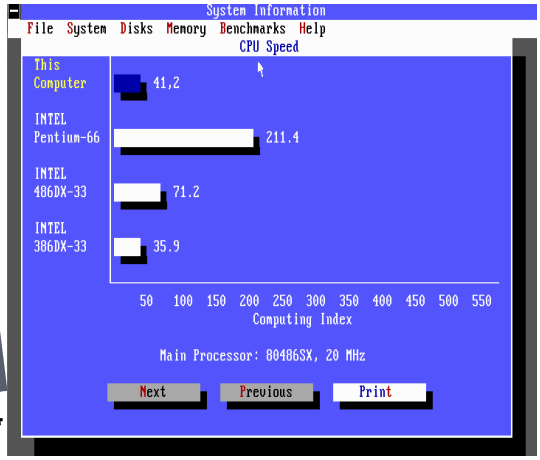
E' vero che posso provare anche le altre piattaforme, ma per certi giochi poligonali Amiga e PC sono le macchine migliori per fare qualche recensione e raffronto.

.

Buona lettura a tutti







Sommario

Zeppelin—Giants of the sky	3-4
Vroom!	5-6
F-15 Strike Eagle II	7-8
Combat Air Patrol	9-10
Red Baron	11-12
Bill Elliot's Nascar Challenge, Virge vs TNT2m64	13-14, 15
Nascar Racing, Microprose Formuna One Grand Prix, Robocop 3	16-17, 18-19, 20-22



Zeppelin: Giants of the Sky è un gioco di strategia aziendale del 1994 della Ikarion software e il giocatore è a capo di un'azienda di trasporti arei e più precisamente di trasporti con i dirigibili Zeppelin.

Questi enormi dirigibili furono prodotti dai Tedeschi e quindi la sede principale dell'azienda e come prima base di partenza per i viaggi è Berlino.

Il gioco prevede tuttavia di poter aprire nuovi uffici nelle principali città del mondo e anche di creare della stazioni di arrivo e partenze per creare una rete di trasporti.

Si tratta di un gioco notevole e che vuole immergere il giocatore nel primo storico viaggio dello Zeppelin e qui lo Zeppelin decollerà per la prima sua volta.

Gestire una azienda di trasporti non è facile, ma in aiuto del giocatore ci sono sei importanti opzioni che permettono la buona riuscita del primo trasporto.

Il gioco prevede tre tipi di Zeppelin ognuno dei quali ha una propria caratteristica, ma inizialmente si potrà usare un solo tipo di dirigibile, il più semplice e quello che ha solo 5 posti per i passeggeri.

La gestione dell'azienda può essere fatta in ordine sparso, ma le se opzioni presenti nel gioco sono impostate nell'ordine corretto.

Quando si decide di iniziare una partita il gioco ci mostra vari profili e una volta scelto quello gradito si sceglie un nome e poi si sceglie il nome del dirigibile.

A questo punto con la prima opzioni di produzione si assumono o si impiegano risorse umane per la riparazione dei dirigibili e per studiare nuove tecnologie da applicare in seguito.

Una volta che si è assegnato il personale bisogna procurarsi il carburante per far funzionare i motori dello Zeppelin e il GAS per la mongolfiera.

La mongolfiera può essere gonfiata con due tipi di GAS: Elio e Idrogeno.

L'azienda ha un certo budget e ovviamente carburante e gas hanno dei costi e quindi bisogna cercare di tenere sempre sott'occhio le spese.

Una volta acquistato il carburante e i gas bisogna riempire i serbatoi del dirigibile e scegliere quale dei due GAS usare per il gonfiaggio.

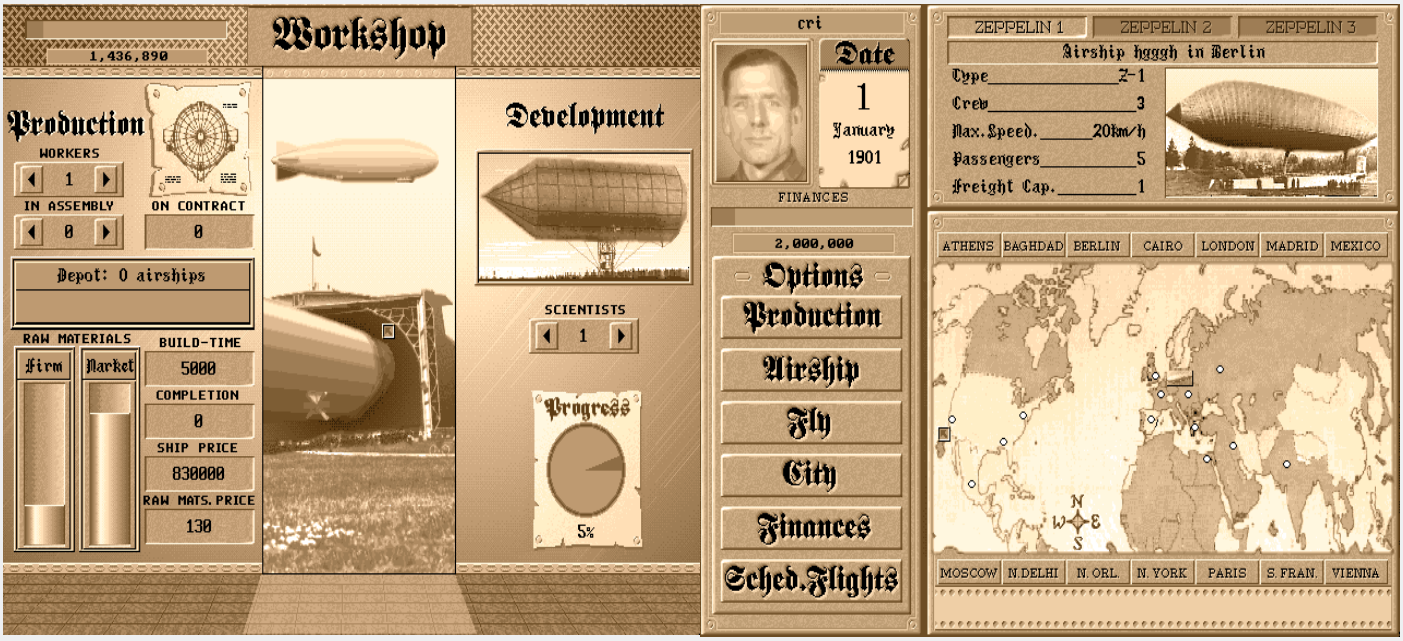
Da questa opzione è possibile anche personalizzare lo Zeppelin con pubblicità che vengono stampate direttamente sul telo del dirigibile, ma queste costano tanti soldi.

Quando si è completata questa fase si può passare al viaggio vero e proprio, quindi cliccando sull'opzione "Fly" bisogna scegliere una delle città che inizialmente sono disponibile e poi impostare una tassa da far pagare ai passeggeri.

Quando si da l'ok, tutti i (pochi) biglietti per i cinque posti disponibili verranno tutti acquistati e lo Zeppelin sarà in attesa di decollo.

Premendo sul calendario inizia il viaggio e ad esempio da Berlino ad Atene sono sei giorni e una volta atterrati ad Atene sarà uno dei successi più grandi della storia dell'aviazione e tutto sarà consacrato dal "London Telegraph" che osanneranno il primo grande volo dello Zeppelin.

E sarà proprio il giocatore che inizierà la favolosa storia di questo dirigibile.



CARATTERISTICHE TECNICHE VARIE

La cosa bella di questo gioco è la scelta dei colori che vuole dare una sensazione di vintage al gioco e quindi anzichè usare il bianco e nero si è scelto di usare una tonalità seppia e con un ricco dettaglio in tutte le fasi di gioco il che lo rende diverso dal solito e per questo molto interessante. Unico rammarico, ma niente di grave è la mancanza di qualche animazione extra del volo dello Zeppelin, ma essendo un gioco strategico non è un elemento essenziale.

La versione PC mostra tutto il suo fascino con 256 colori, o meglio 256 sfumature seppia usati in maniera più che ottimale e anche l'uso dei gradienti sempre negli stessi colori e il tutto non da noia ai font che permettono di leggere perfettamente il testo.

Le immagini statiche sono grandiose come le mappe ricche di dettagli e sempre in tema vintage, ma realizzate davvero bene.

Per quanto riguarda l'audio anche qui una bella melodia suonata molto bene e anche qualche frase parlata.

Per quanto riguarda la versione Amiga questa occupa ben sei dischetti il che rende il cambio disco abbastanza frequente anche per il fatto che le sei opzioni stanno ognuna su un dischetto, ma il gioco è molto bello e questo permette di superare lo stress del cambio disco abbastanza frequente.

Questa versione è meno colorata della versione PC, ma è allo stesso modo molto dettagliata e tutto quello detto per la versione PC vale anche per la versione Amiga e in più questa versione ha un audio di qualità migliore, ma non si discosta molto dalla buona versione PC.

Unica nota negativa della versione Amiga è il fatto di essere su sei dischi e se non si può installare può per alcuni essere abbastanza frustrante cambiare disco in continuazione.

Qui sotto lo screenshot della versione Amiga.



VERSIONE AMIGA: 7

Richiede 1 MB di memoria per funzionare, ma è identica in tutto e per tutto alla versione PC a parte il numero di colori. Se non si può installare su HD, i sei dischi comporteranno un cambio disco un po' palloso..

VERSIONE PC: 8

E' sufficiente un 286/12 e 2 MB di RAM (ma di certo gira anche su configurazione inferiori) e non ha nessun aspetto negativo da segnalare. Ottimo uso dei colori vintage-seppia e una melodia ben fatta e orecchiabile.





Vroom è un gioco di simulazione di formula uno, ma anche se la visuale è quella tipica di alcuni simulatori di guida dello stesso genere, questo è un gioco puramente Arcade e tra le sue caratteristiche c'è anche la possibilità di giocare online contro un amico o creare un server a cui possano partecipare più persone.

Il gioco è davvero velocissimo e forse anche troppo perché questa velocità lo rende un gioco alquanto strano tanto da riuscire a fare curve a 100 km/h e altre volte sbattere contro un palo troppo facilmente.

E' un gioco molto Arcade e di simulazione c'è ben poco, ma il bello è che è molto immediato e una volta finito di caricare si può giocare subito senza configurare nulla.

Le versioni prese in esame sono quella per Amiga e per PC.

La versione Amiga è quella più completa e organizzata come opzioni perché una volta caricato, la schermata principale ci mostra le opzioni di gioco in cui possiamo scegliere se fare una partita Arcade singola, fare un campionato scegliendo le varie opzioni oppure fare una partita multiplayer usando il modem.

Questa versione non è AGA e quindi i colori su schermo sono pochi, i soliti 16 colori, ma ben realizzati e sono riprodotti gli effetti di luce e ombra in maniera perfetta e quindi ogni volta che si possa sotto un ponte, ma anche sotto altre strutture più semplici c'è l'effetto luce e ombra.

Il gioco è un misto di 2D e 3D e la parte poligonale è velocissima, gli oggetti che compongono il fondale in 3D sfrecciano sullo schermo fluidamente e senza mai rallentare su un Amiga 500 di base.

L'audio è presente solo nella schermata iniziale e durante il gioco ci sono solo gli effetti del motore e il ronzio delle macchine che ci superano quindi niente di eccezionale da questo punto di vista, ma resta nella norma.

Ma se dal punto di vista audio e grafica non ci sono problemi, questi invece arrivano puntuali nella giocabilità e che alla fine portano la curva dell'interesse a toccare lo 0 molto velocemente.

La difficoltà è mal calibrata perché nella versione Amiga quando c'è uno scontro con la vettura del computer, quella del giocatore ha un esplosione e l'azione di guida rallenta perdendo molte posizioni e dopo diversi scontri il motore fonde del tutto fermando la macchina che riparte dopo diversi secondo perdendo ulteriormente altre posizioni.

Se fosse una simulazione potrebbe anche andare, ma questo è un Arcade e non è molto tollerabile questo sistema di rallentare l'azione.

Come detto poc'anzi, dopo un po' questo sistema stanca e viene la voglia di giocare ad un vero gioco di F1 come l'ottimo F1GP di Microprose oppure ad altri bei giochi Arcade di questo genere.

La versione PC invece ha un impatto diverso anche se alla lunga stanca anche questa versione.

La versione PC graficamente è fatta molto meglio avendo i 256 colori e schermate decisamente migliori.

La schermata delle opzioni ha un immagine di fondo quasi fotografica con le opzioni in primo piano e anche qui la possibilità di scegliere se fare l'azione Arcade, il campionato oppure giocare in modalità multiplayer.

La versione Arcade PC è davvero tale tanto che durante il gioco se c'è uno scontro la macchina del giocare viene leggermente spinta indietro senza perdere velocità e senza perdere la posizione e quindi cambiando direzione si può superare l'avversario anche dopo uno scontro e il motore non fonde mai.

Se c'è uno scontro diretto contro un palo o un muro ci si ferma, ma meno che la versione per Amiga e l'azione riparte quasi subito senza interrompere troppo l'azione.





Come per la versione Amiga anche questa è velocissima e fluidissima anche su hardware come 286 con 2 MB di ram.

La versione per Amiga però anche con i colori decisamente inferiori alla versione PC sembra abbia un migliore effetto luce e ombra e questo compensa una giocabilità che la versione PC invece ha di gran lunga migliore.

In conclusione però si può dire che per entrambe le versioni la durata di gioco non è molto elevata.

Si che è un buon Arcade, ma dopo un po' stanca e la difficoltà esagerata nella guida, nello scontro o la facilità di uscire di strada di fare addirittura dei salti di centinaia di metri in altezza e per ricadere al suolo lo rende un po' stupidello, senza togliere però che è divertente nelle prime ore di gioco.

Quando si impara a giocare con questo strano sistema, si incomincia a divertirsi, ma una volta completato il percorso o completato un campionato non lo si giocherà più soprattutto quando c'è un gioco come F1GP di Microprose a disposizione o altri giochi simili realizzati decisamente meglio.

VERSIONE AMIGA: 6

La versione Amiga è realizzata bene, ma la macchina non viene sfruttata ne nell'audio ne negli effetti sonori. Grafica e animazioni sono eccellenti e gli oggetti 3D sono fluidissimi.

Tutto questo è rovinato da una giocabilità che mescola Arcade e simulazione in malo modo che fa scappare la voglia di giocare dopo poche ore o dopo aver completato un campionato.

Gira alla perfezione su Amiga 500 di base

VERSIONE PC: 6,5

Grafica a 256 colori e animazioni 3D fluidissime su un 286/12 e schermate statiche quasi fotografiche.

Giocabilità leggermente meglio della versione Amiga, ma la conclusione è la stessa e quindi la sua durata è la medesima.

.



F-15 Strike Eagle II è un simulatore di volo della Microprose uscito tra il 1989 e il 1991 rispettivamente per PC e Amiga, ma non solo per queste, ma in questa recensione verranno trattate solo queste due versioni.

Il gioco è una simulazione di volo completa che in base alla difficoltà scelta può però cambiare in alcuni aspetti.

Scegliendo la difficoltà più facile (Rookie) viene saltata la fase di decollo che viene solo descritta e ci si ritrova in volo sopra il bersaglio o nelle vicinanze e non si può neanche precipitare, quindi l'areo rimane ad una certa altezza dal suolo.

Scegliendo invece ogni altro livello di difficoltà la simulazione è completa in ogni parte anche la fase di decollo anche se a differenza di altri giochi del genere manca completamente la fase di briefing che invece viene fornita in stile Arcade.

Si può dire che questo gioco è simulazione con elementi Arcade che però gli danno una carica maggiore perché rispetto ad altri è molto più semplice e l'azione inizia subito dopo aver scelto lo scenario.

Il gioco prevede ben 6 scenari: Libya, The Persian Gulf, Vietnam, The Middle East, The North Cape e Central Europe.

Sono tanti gli scenari che danno una buona longevità al gioco dato che ci sono anche 4 livelli di difficoltà e quindi ce ne è per tutti.

Prima di iniziare a giocare bisogna scegliere un pilota tra i molti che ci sono già segnati oppure scegliere una posizione e premere "ESC" per creare un nuovo profilo (in realtà scegliere solo un nome a piacere) e poi partire.

Se si muore non si può più usare lo stesso nome scelto e quindi bisogna crearne uno nuovo mentre se sidistruggono 3 arei si viene relegati dietro ad una scrivania con una simpatica vignetta di un pilota che sbadiglia dalla noia.

VERSIONE AMIGA

La versione Amiga è realizzata magnificamente e lo si vede fin da subito con una immagine introduttiva dell'F-15 in azione che sembra una foto e poi dopo aver scelto la lingua desiderata arriva una bella animazione poligonale con lo stesso F-15 su schermo in movimento.

Già da qui si può immaginare cosa mai potrà essere durante il gioco e infatti il gioco è grandioso e pieno di poligoni dovunque si giri lo sguardo.

L'abitacolo del caccia è fatto molto bene e ci sono di default 3 finestre molto importanti: un radar che mostra le postazioni nemiche in rosso, una finestra centrale dove c'è un radar in wireframe che ci mostra l'avversario più vicino e l'ultima finestra invece ci mostra l'immagine dell'areo nemico che si è deciso di attaccare.

Come tutte le simulazioni anche qui possiamo cambiare visuale e ce ne sono tantissime e da queste viene mostrato un maggior dettaglio dello scenario che è molto complesso anche se non sembra tale dall'abitacolo.

In realtà questa versione mostra un dettaglio diverso a seconda se siamo nella visuale principale all'interno dell'abitacolo e la visuale esterna con la camera dietro l'aereo.

Dall'abitacolo il cielo è azzurro, tinta unica, mentre con la visuale esterna e solo quella particolare visuale vengono mostrate tante sfumature nel cielo e lascia un po' confusi. Perché le sfumature del cielo sono solo in quella particolare visuale?

Graficamente è una scenario semplice, praticamente piatto con dei poligoni anche complessi di tanto in tanto che rappresentano le montagne e colline, ma sono molto più complessi dei triangoli dei primi simulatori di volo.

A terra poi ci sono le strutture, le case, le postazioni anti aereo e dall'alto si vedono degli appezzamenti di vario colore, ma quando ci si avvicina si vedono chiaramente le varie strutture.



L'Amiga 500 in versione base riesce a muovere tutto quanto senza problemi e i paesaggi girano abbastanza velocemente (non si raggiunge il massimo frame rate comunque) e con un ottimo dettaglio grafico e buone le animazioni degli altri arei.

Su schermo possono anche esserci delle nuvole semplici ad un solo strato o più strati che si possono attraversare dando l'effetto di passarci in mezzo.

Volando vicino al suolo si possono vedere tutti i poligoni delle varie strutture

VERSIONE PC

La versione PC è decisamente inferiore alla versione Amiga già dalla presentazione che anche su certe configurazione viene anche caricata male e non c'è nemmeno l'intro poligonale animata.

A differenza della versione Amiga qui ci sono solo 4 scenari: Lybia, Persian Gulf, Vietnam e Middle East, mentre gli altri devono essere caricati con dischetto con missioni aggiuntive acquistabili a parte.

La versione PC però può girare anche a 256 colori e quindi avere più sfumature di colore nella grafica, ma anche avendo così tanti più colori la versione VGA/MCGA della versione DOS è molto simile alla versione Amiga e questo denota che quest'ultima è stata realizzata molto bene.

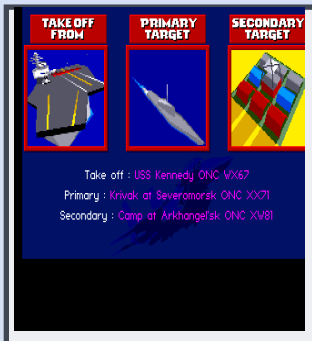
Se si imposta il gioco in EGA ci sono brutti colori, molto poco realistici, ma senza togliere niente al dettaglio che rimane di gradevole dettaglio e identico alla versione VGA.

La grafica però a 256 colori è solo durante il gioco perché schermate statiche, introduttive e di missione sono a 16 colori.

Il reparto audio è abbastanza buono, ma durante il gioco solo gli effetti e che comunque sono ridotti all'essenziale e ce ne sono anche pochi.

Ci sono anche delle differenze tra le due versioni su alcuni scenari e ad esempio è stato provato lo scenario "Libya" su entrambe le macchine con alcune differenze: la versione Amiga parte da alcuni isole al largo del continente e con pochissimo dettaglio nel paesaggio, quindi tutto rigorosamente piatto, mentre la versione PC parte dal continente con il paesaggio ricco di montagne e città.

Sono delle piccolezze, ma perché queste scelte?



VERSIONE AMIGA: 8

La versione Amiga è stata realizzata davvero bene, con un accuratezza grafica a partire dall'introduzione alle fasi di gioco vero e proprio. Bella la musica e buoni gli effetti sonori durante l'azione.

I colori durante il volo sono accurati e precisi. Molto fluido su un Amiga 500.

VERSIONE PC: 7

Grafica durante il volo a 256 colori con possibilità di ridurre il dettaglio e che richiede almeno un 286 a 16 o 20 MHz per non avere problemi di fluidità al massimo dettaglio.

Giocabilità e longevità assicurate da 4 missioni e 4 livelli di difficoltà, ma mancano 2 belle missioni presenti invece nella versione Amiga.



Combat Air Patrol è un simulatore di volo della Psygnosis uscito per Amiga e PC rispettivamente nel 1993 e nel 1995.

Si tratta, nella versione Amiga, di uno dei migliori simulatori di voli mai creati, con un dettaglio mai visto in nessun altro gioco dello stesso genere e con una giocabilità e veridicità molto elevata.

La versione PC invece è completamente diversa durante la fase di volo vero e proprio perché mostra una grafica poligonale texturizzata tipica dei simulatori del periodo e come tale richiedeva una macchina molto molto potente, ma non per questo è meno interessante.

CAP (Combat Air Patrol) permette di fare molte cose: si può settare le opzioni per gestire il livello di dettaglio, si può passare il tempo a imparare a pilotare un areo in varie situazioni, si può fare una missione singola, si può iniziare subito e trovarsi in volo sopra i bersagli oppure iniziare una campagna completa.

La campagna completa come dice il nome porta il giocatore ad affrontare una situazione di guerra dove la prima cosa da fare è scegliere il pilota che vogliamo usare e qui si può scegliere se usare uno di tanti che sono già disponibili oppure crearne uno nuovo.

Una volta scelto il pilota desiderato basta iniziare la campagna con il pulsante opposito e si inizia subito dal giorno 1 con l'operazione "*Desert Storm*".

Prima di iniziare a volare bisogna fare un briefing di missione dove vengono fatti vedere gli scopi della missione, gli alleati e le varie postazioni da distruggere.

Dalla stanza dei briefing è possibile visitare altre stanze e anche la mappa strategica che mostra le forze di terra e aria di entrambe le fazioni per vedere come si svolge l'operazione in corso.

Una volta che si è visto tutto si può passare all'hangar a scegliere gli armamenti migliori oppure caricare automaticamente quelli di default e infine arrivare al ponte di volo della portaerei pronti al lancio.

Dopo aver acceso i monitori, la fionda scaraventa in cielo il caccia e si è pronti alla missione.

VERSIONE AMIGA

La versione Amiga è come detto, una delle migliori simulazioni mai viste per questa macchina e settando tutto al massimo si vede un dettaglio incredibile soprattutto del caccia riprodotto molto, ma molto fedelmente con anche ben visibili tutti gli armamenti.

La grafica è poligonale nuda e cruda anche se ci sono effetti di luce e ombra e c'è il passaggio dal giorno alla notte che ricrea un paesaggio notturno davvero molto bello.

Il paesaggio è però abbastanza piatto, anzi totalmente piatto perché si svolge prevalentemente nel deserto senza nessun tipo di montagna o collina e malgrado ciò è di una lentezza traumatica per chi gioca su un A500 liscio al massimo dettaglio.

In questa situazione è molto arduo giocare e impossibile usare le tante visuali esterne che lo rendono molto molto scattoso, ma aggiustando un po' il dettaglio si arriva a trovare un compromesso per farlo girare bene.

L'Hud dei caccia che si possono usare nel gioco sono di un dettaglio mai visto su Amiga e che riproduce fedelmente quello reale e la difficoltà maggiore di questo gioco è imparare tutti i tasti per riuscire a governare al meglio il mezzo in uso.

L'aereo può contare anche di una mappa ad infrarossi per individuare i bersagli ed è davvero molto utile nelle missioni notturne.

E' presente il parlato digitalizzato durante il volo che riproduce fedelmente i dialoghi tra i piloti e con la base.

Per ultima c'è da citare la presentazione del gioco che sembra uscita da un film cinematografico di ultima generazione ed è bello caricare il gioco solo per vederla.



VERSIONE PC

Questa versione è nettamente diversa dalla versione Amiga e a differenza di altri simulatori di volo uscite per entrambe le macchine, questa ha avuto un restyling completo in tutto e per tutto.

Questa versione non ha lasciato un buon segno positivo soprattutto per il fatto che per un gioco del 1995 essere praticamente muto non è una bella cosa.

La presentazione non è all'altezza della versione Amiga, completamente silenziosa e i pochi effetti sonori si sentono solo durante i menu con dei "beep" generati dalla SoundBlaster per impostare le opzioni e durante il gioco idem, totale silenzio.

In pratica il gioco non è molto compatibile con la Sound Blaster, ma avendo invece una Gravis Ultrasound non ci sono problemi di audio in gioco, ma la presentazione rimane muta..

Dopo la presentazione il gioco è strutturato diversamente dalla versione Amiga dove tutte le opzioni di gioco sono messe come pulsanti su un logo, mentre qui si ha una rappresentazione 3D della portaerei dove partono le missioni con le opzioni che sono rappresentato da punti precisi della nave.

Anche in questa versione si può decidere se affrontare la campagna completa o fare un volo immediato per prendere confidenza con i comandi e anche per ammirare la nuova grafica.

La modalità campagna è esattamente come la versione Amiga, ma qui viene tutto enfatizzato grazie alla nuova grafica 3D e alle maggiori capacità dei processori e schede grafiche disponibile al momento del lancio di questo gioco.

Il briefing è come la versione Amiga anche se la stanza è la copia esatta o quasi di una sala missioni di una portaerei e il video è in 3D a differenza della visuale su Amiga.

Dopo il briefing si può uscire nei corridoi ed entrare o nell'hangar dopo una bella animazione assente purtroppo nella versione Amiga e poi da qui si arriva al ponte di decollo.

La grafica della simulazione a differenza della versione Amiga è totalmente poligonale e texturizzata e ci sono avvallamenti, colline e montagne e non sono poligoni sparsi qua e là nel territorio, ma è tutto un unico paesaggio che da un realismo senza precedenti e oltre ad avere il passaggio dal giorno alla notte c''è anche l'effetto nebbia o il passaggio graduale in mezzo alle nuvole.

Tutto questo però ha un prezzo e richiede tanta potenza per essere tutto fluido e veloce.

Il gioco dovrebbe partire con un 286 avendo configurato il sistema con EMM386, ma inutile dire che non si muove nemmeno con un 486SX a 20 MHz.

Il gioco risulta abbastanza buono su un Cyrix 5x86/120 e presumibilmente anche un su un 486DX2, ma il gioco è di un realismo senza precedenti.

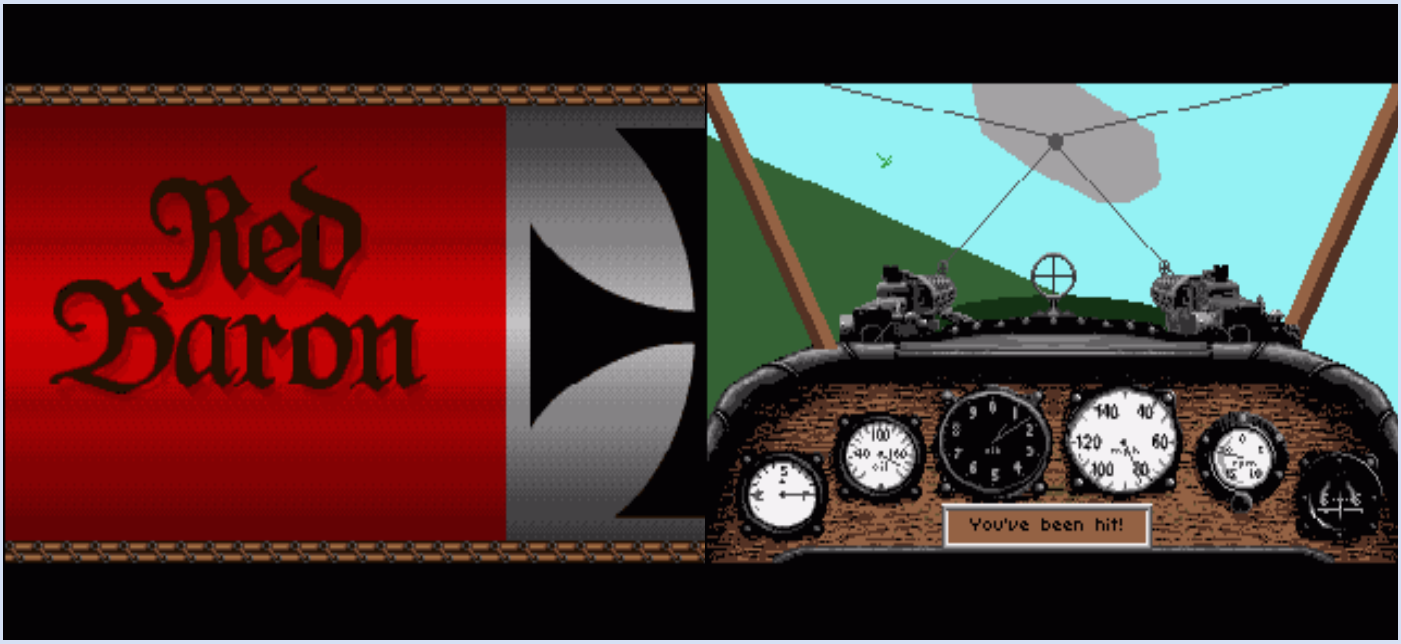
Peccato per il problema dell'audio che supporta poche schede e un motore molto esigente a massimo dettaglio per essere godibile.

VERSIONE AMIGA: 8

Il migliore simulatore di volo su Amiga penalizzato da un motore molto lento sugli Amiga OCS, ma che su A1200 è davvero una goduria anche se il massimo dettaglio richiederà qualcosina di più. Ben realizzato in ogni sua parte e presentazione cinematografica.

VERSIOME PC: 7,5

Non è il miglior simulatore di volo per PC e malgrado una grafica poligonale sbalorditiva e tante animazioni interne, ha problemi di supporto schede audio come la diffusissima Sound Blaster e forse anche un po' meno divertente che la versione Amiga e dulcis in fondo richiede un processore Pentium per giocare al massimo dettaglio.



Red Baron è un simulatore di volo degli anni ‘90 ed esattamente nel 1990 per PC e del 1992 per Amiga.

Quanti di voi avranno desiderato sfidare il famoso Barone Rosso in una sfida area all’ultimo sangue a bordo di biplani o triplani durante la prima guerra mondiale?

Con questo gioco che tra l’altro è dedicato al famoso Barone Rosso sarà possibile rivivere quelle storiche battaglie.

Questo gioco è comunque una simulazione completa in cui è possibile sfidare un grande pilota sia Tedesco che non e tra questi c’è anche il grande Barone Rosso, ma state tranquilli che comunque ci sono molti altri grandi piloti per ogni schieramento.





Si può giocare una singola missione tra le tantissime disponibili oppure iniziare la carriera e cercare di arrivare in fondo, vivi se possibile.

Si tratta di un gioco molto vasto anche nella modalità carriera dato che in questo caso si può accedere a tante informazioni storiche nel momento in cui si comincia questa modalità.

Il gioco è completamente poligonale e quando si vola la visuale principale è all’interno dell’abitacolo del biplano o triplano con una buona riproduzione della strumentazione e il motore fornisce anche una buona fisica di volo di



questi mezzi perchè volare con un triplano o biplano in questo gioco è molto difficile; una ventata o uno stallo potrebbero risultare fatali.

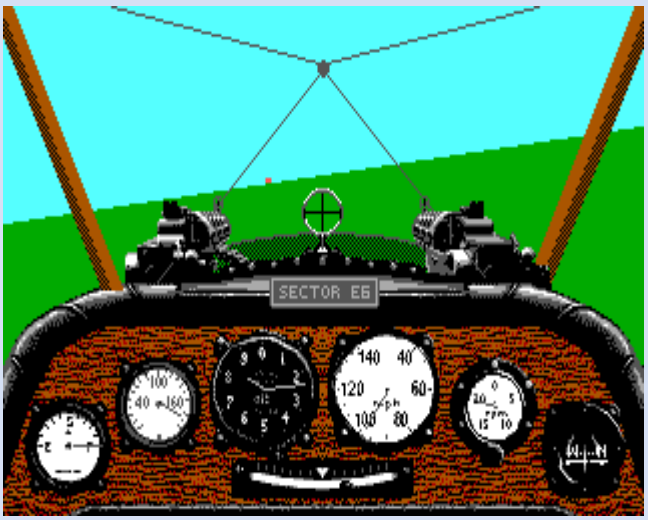
Il gioco non mostra una grafica spettacolare, ma quello che c'è è molto dettagliata sia a partire dai dettagli degli areoplani, dagli oggetti a terra e dal numero di nemici in volo.

I poligoni sono semplici, ma sono ben colorati e aiutano il giocatore durante il volo per trovare la posizione dei bersagli e come punto di riferimento. E anche se il paesaggio è abbastanza piatto c'è tutto il necessario per divertirsi e anche stare a guardare la grafica.

Le due versioni, Amiga e PC sono praticamente identiche in tutto e per tutto, sia come opzioni di gioco, sia come dettaglio durante il volo e anche per giocabilità.

La versione PC è a 256 colori che non fanno gridare al miracolo rispetto alla versione Amiga, ma offrono un dettaglio migliore dell'abitacolo, della strumentazione e dei colori più realistici del paesaggio.

Questo genere di giochi a poligoni da sempre ha messo in crisi i processori perché c'è da muovere una grande mole di dati e di poligoni e quindi per la versione Amiga già con un Amiga 500 di base si riesce a giocare discretamente, ma con qualcosina di più sarebbe già molto meglio, mentre la versione PC a 256 colori è più o meno veloce come la versione Amiga 500 su un 286/12.



Esiste anche una versione del gioco in grafica EGA che riduce il gioco a 16 colori senza però cambiare nulla nel dettaglio o nell'accuratezza della simulazione.

VERSIONE AMIGA: 8

Grafica dettagliata unita ad simulazione grandiosa della prima guerra mondiale e delle numerose missioni singole, sfide agli ACE dell'aviazione e una lunga carriera gli danno una longevità notevole.

VERSIONE PC: 8,5

La versione PC è identica in tutto e per tutto alla versione Amiga, ma grazie ai 256 colori lo rendono leggermente più realistico della versione Amiga e con un numero maggiore di macchine vintage tra i 286 e i 486 si trova la macchina perfetta per giocare ad un grandissimo gioco.



Bill Elliott's NASCAR Challenge non è NASCAR Racing, ma comunque porta il giocatore nel mondo di Nascar e quindi una gara automobilistica in 3D poligonale che cerca di far vivere una giornata indimenticabile sulle piste di questo sport molto pericoloso e allo stesso tempo spettacolare per le vetture coinvolte che vengono costruite appositamente per queste gare e possono anche essere migliorate ulteriormente.

Una volta caricato il gioco e dopo la simpatica presentazione siamo davanti a quattro opzioni principali dove si può scegliere il tipo di macchina da usare, la pista da una lista di otto tracciati, le impostazioni di gioco e infine l'opzione per iniziare a giocare.

Il gioco da la possibilità di scegliere solo tre tipi di vetture, ma prima di ogni gara viene data la possibilità al pilota di fare delle modifiche sia estetiche che interne che comprendono anche parti del motore.

Una volta che si sono impostate tutte le opzioni desiderate, scelto la vettura e il tracciato ideale si inizia a giocare e come detto prima della gara si può fare un ultima modifica alla macchina prima di accendere il motore.

La visuale della gara è in 3D poligonale e l'unica disponibile è quella all'interno dell'abitacolo, ma è possibile usare le visuali esterne durante i replay che sono accessibile durante la corsa o dopo avere distrutto la macchina contro un muro.

Il motore del gioco non è strabiliante, non ci sono tanti oggetti per lo schermo e l'orizzonte è solo l'azzurro del cielo e poche sono le strutture intorno alla pista e magari si pensava che durante la gara che tra l'altro è molto difficile non si avesse il tempo di guardare quello che c'è intorno, ma invece ci si fa caso soprattutto durante un rettilineo.



Per fortuna le vetture degli altri piloti che di devono superare per arrivare primi al traguardo sono disegnate molto bene e sono ben riprodotti loghi e pubblicità varie sulle macchine, ma per il resto è abbastanza scarno.

L'abitacolo della vettura è disegnato abbastanza bene, ma il volante non si muove; c'è solo un cursore che si sposta per dare l'effetto di sterzata e forse ci si aspettava di meglio.

Questo Nascar Challenge è un bel gioco anche abbastanza longevo per il numero di piste, per le tre vetture da scegliere e con la possibilità di fare tre tipi di gare diverse.



Le due versione provate (perché il gioco è comunque uscito per diverse altre piattaforme), quella per Amiga e per PC sono molto simili l'una all'altra anche se la versione PC è fatta meglio, ma non come giocabilità ma come dettagli visibili e alcune caratteristiche del modo di gestire il realismo.

La versione PC offre un mondo più complesso rimanendo comunque abbastanza scarna però ci sono più oggetti a bordo strada come un semplice vialone alberato lungo un rettilineo con una fila di alberi, gli stessi palchi del pubblico sono realizzati meglio, più complessi che fanno capire che quello è un vero palco o anche altri particolari che nella versione Amiga sono stati rimossi o ritoccati in peggio.

Per quanto riguarda il realismo sembra che il realismo nella versione Amiga non esiste anche se viene impostato bene.

Nelle opzioni c'è la possibilità di rendere la macchine indistruttibile oppure danneggiabile come nella realtà e quindi se si sbatte contro un muro la macchina si danneggia in un modo tale che non partirà più.

Nella versione Amiga anche settando questo settaggio come nella realtà, la macchina è indistruttibile e quando si ci lancia direttamente contro il muro a 200 km/h non succede niente, si vedono le scintille, ma la macchina continua a correre come se niente fosse.

Nella versione PC con questo settaggio sbattere contro un muro o fiancheggiarci troppo, distrugge letteralmente la macchina rendendola distrutta.

Nei replay si possono usare le visuali esterne, ma nella versione Amiga il dettaglio non esiste, ha un dettaglio ridottissimo come il livello più basso di dettaglio di 4D Sport Driving (guarda caso sono gli stessi sviluppatori)

Anche la versione PC ha un dettaglio molto basso qui, però la vettura è leggermente più complessa della versione Amiga anche nei replay.

Per quanto riguarda l'audio, la qualità Amiga è superiore, però dopo un po' da noia e diventa un po' ripetitiva, mentre durante la gara è presente solo il rombo del motore o dell'elicottero durante il replay.

E' un gioco completamente in 3D a poligoni solidi, ma molto semplici quindi privi di qualunque ombreggiatura eppure il gioco è scattoso su entrambe le macchina più o meno a parità di potenza.

Su Amiga 500 appena si inizia la gara sembra talmente scattoso che non si riesce a stare in pista almeno giocando con il joystick, ma dopo un po' si riesce a riprendere la guida anche se rimane scattosa, mentre con la tastiera la guida sembra leggermente più reattiva.

La versione non è fluida su un 286/12 con 2 MB di RAM, ma più fluida della versione Amiga.

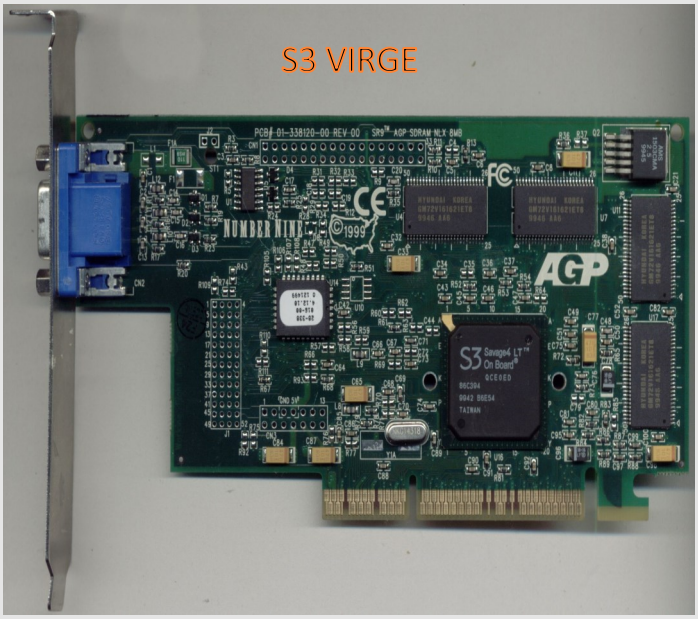
In conclusione è un bel gioco perché tra le tre auto e le otte piste da scegliere la longevità è assicurata e anche se non siamo di fronte a Nascar Racing è comunque quel genere di gioco e questo piacerà soprattutto agli amighisti che non hanno mai avuto il porting di Nascar Racing.

VERSIONE AMIGA : 7

E un gioco di guida Nascar in 3D realizzato discretamente bene con una buona longevità dovuta a tanti parametri su cui intervenire anche se non sono piaciute certe riduzioni grafiche e di gestione del realismo.

VERSIONE PC: 7+

E' un bel gioco anche se su PC ci sono titoli molto migliori di questo, ma che comunque si difende molto bene e va considerato come il padre di Nascar Racing.





Un lettore di REVenGE! Ha chiesto di poter vedere un benchmark tra S3 Virge e TNT2 m64, ma è praticamente impossibile poter mettere a confronto queste due schede che hanno permesso a tantissimi utenti di usare il PC per giocare decentemente a molti giochi.

Il Virge era il primo tentativo di S3 di poter entrare nella corsa delle schede 3D, ma i concorrenti erano molto agguerriti.

Facendo dei semplici rendering 3D con una sola texture le sue prestazioni erano superiori a fare la stessa cosa in modalità software, ma quando si aggiungevano extra ai poligoni caricati (correzione prospettica, filtro bilineare, ecc) non riusciva più a gestirlo e a molti giocatori questo non andava assolutamente bene.

La scheda ebbe un grande successo su MS-DOS e Windows dove aveva delle prestazioni molto elevate e pari alla concorrenza grazie alla veloce DRAM.

Gli unici giochi ottimizzati appositamente per questa scheda furono solo 4: Terminal Velocity, Descent II, Tomb Raider e MechWarrior 2 e questi sfruttano l'hardware 3D dell'S3 Virge in maniera esemplare.

Di questi 4 giochi ho provato personalmente Tomb Raider e giocarci su S3Virge si hanno le stesse prestazioni di una Voodoo1 con circa 30 fps su qualunque PC.

Da un Pentium 166 in poi il framerate si aggira su questi livelli.

Non c'è assolutamente confronto invece con la TNT2m64 di nVidia perché anche se questa scheda è disastrata dai 64bit è in confronto alla scheda di S3 come Giove nei confronti di Mercurio.

La TNT2 anche a 64 bit è una TNT2 con svariate generazione di differenza e in grado di far girare tutto il software Direct 3D e OpenGL senza problemi.

Di comune è che non sono schede video dedicate solo al 3D, ma gestiscono molto bene sia l'accelerazione 2D che 3D (anche se il Virge supporta un 3D molto semplice mentre un 3D completo solo grazie a particolari ottimizzazione personalizzate).

Una Tnt2 a 64bit anche delle più scadenti in commercio riusciva a farsi 60 fps a GLQuake in 1024x768 con un Pentium III a 800 MHz.





Nascar Racing è un gioco di corse Nascar rilasciato nel 1994 da Papyruss e non è mai uscito per Amiga o un altro computer concorrente anche perché il codice usato era troppo complesso per un 68000 e allo stesso tempo molto complesso anche per gli stessi x86 come poi si vedrà alla conclusione di questa recensione.

Il gioco si svolge esattamente come è stato visto in Nascar Challenge, ovvero una serie di corse su macchine costruite e adattate appositamente per questo tipo di gare e che sono soggette a forti testacoda e scontri contro altre vetture.

Non si tratta di corse in stile Desctruction Derby, ma sono gare dure e per vincere spesso si fa di tutto anche spingere l'avversario fuori pista.

Il gioco permette quattro modalità di gioco che vanno dal gioco singolo in cui si gareggia una singola gara scegliendo una pista tra le 9 disponibili, si può partecipare ad in intera stagione, un test di preparazione alla stagione e anche la possibilità di giocare online contro altri avversari.

Le opzioni sono davvero tante e si può modificare il gioco in ogni sua parte e c'è anche la possibilità di modificare le condizione metereologiche impostando il tipo di tempo, la temperatura, la direzione e la forza del vento; altre opzioni permettono di modificare la grafica in base alla macchina che si sta usando e tante altre modifiche.

Sia la gara singola che le altre modalità permettono di giocare seguendo la procedura regolare, quindi iniziare con la pratica, poi la qualifica, il warmup e infine la gara vera e propria, ma ogni sessione prima della gara vera e propria può essere saltata.

In ogni sessione si può accedere al garage dove molto similmente a Nascar Challenge, si può modificare la vettura e questo viene reso più gratificante grazie alla grafica 3D poligonale che esalta anche questa fase.

La gara vera e propria si svolge con visuale interna alla macchina e non sono disponibili altre visuali se non con il Replay dove si può riprendere la scena da diverse angolazion.

Il gioco è completamente poligonale e ogni oggetto presente nel gioco è texturizzato senza lasciare nulla al caso e i dettagli sono fatti così bene che si notano anche durante la frenesia della corsa , soprattutto l'accuratezza con cui sono state progettate le macchine, i loghi, le pubblicità e anche la strada, le sgommate, i segni lasciati per terra oppure le nuvole di polvere quando si fa un testa coda.

Il gioco supporta tantissime schede audio quindi viene incontro a qualsiasi configurazione da questo punto di vista e la grafica può essere impostata in 320x200 o in 640x480 sempre a 256 colori.

Se questo gioco era improponibile per un Amiga lo è stato anche per molti PC e la critica fu abbastanza pesante perché se l'allora un costosissimo 386DX non era in grado di farlo girare cosa poteva mai farlo? In aiuto durante il gioco premendo i tasti numerici si può attivare e disattivare il dettaglio.





Dopo aver letto le tante critiche sull'esagerazione delle richieste hardware per far girare il gioco si è voluto vedere quale fosse la configurazione ideale nel 1994 per far girare bene questo gioco in 320x200, perché la 640x480 era usabile solo dai Pentium.

Su un 386SX/16 MHz con 8 MB di memoria, il gioco non si muove, ma si vedono solo dei fotogrammi durante la presentazione che comunque non mostra tutta la grafica che invece c'è durante il gioco.

Su un 386SX/25 MHz con 8 MB di memoria le prestazioni aumentano in modo sensibile e la presentazione si riesce a vedere anche se ancora scattosa.

Durante il gioco nelle sessioni dove c'è solo il giocatore, la corsa anche a dettaglio massimo gira bene (a parte i replay con le scene esterne che sono davvero scattose) e gira benissimo disattivando tutto il dettaglio e trasformando Nascar Racing in Nascar Challenge.

Con tutto il dettaglio disattivato però non si muove durante la gara con tutte le vetture degli avversari lasciando veramente basito chiunque speri che a questo dettaglio si potesse muovere.

Su un 386DX/33 MHz con 8 MB di RAM e considerato quasi come l'ammiraglia tra i 386DX, il gioco è già molto più veloce e giocabile, ma solo nelle gare dove non ci sono altre macchine.

In questo caso con il dettaglio massimo senza texture sull'asfalto il gioco è molto gradevole con una buona sensazione di velocità.

Con un 486SX/33 MHz e 16 MB di memoria le cose cambiano in meglio e anche decisamente meglio, ma sempre in 320x200.

Con tutto il dettaglio al massimo il gioco è davvero fluido quando in pista c'è solo il giocatore e si notano dei rallentamenti quando si aggiungono altri piloti, mentre il replay è anche questo abbastanza fluido, ma solo se non ci sono altre macchine in pista.

Purtroppo la gara vera e proprio è davvero ingestibile anche su questa macchina, ma disabilitando un po' di dettaglio in corsa si riescono a recuperare frame preziosi.

Solo con un 486DX50 e DX2/66 si hanno ottime prestazioni anche con tutte le macchina in pista anche se ci sono lo stesso dei rallentamenti soprattutto con i replay, ma con questi 486 top di gamma il gioco poteva essere giocato.

Immaginatevi la rabbia di quante persone che dopo aver speso 3 o 4 milioni di PC dovevano giocare con il dettaglio per far girare questo gioco in 320x200 e anche a dettaglio minimo.

Un gioco favoloso sia come grafica, come audio e come giocabilità, ma troppo esigente come risorse hardware.

VERSIONE PC: 7,5

Strabiliante dal punto di vista grafico che lascia esterrefatti dall'accuratezza del dettaglio, ma il gioco però non è poi così diverso da Nascar Challenge a parte la grafica.

Come numero di tracciati disponibile sono molto simili e quindi la longevità è su quei livelli. Le richieste hardware per far girare questo gioco però sono troppo esose per quello che offre.

Nascar Challenge non è Nascar Racing, ma chi ha ancora un 286, 386 o 486 di fascia bassa e media è forse il miglior gioco di corse Nascar.

Raccomandato solo a chi ha computer DOS molto potenti o chi usa DOSBox.





Ferrari Formula One Grand Prix (F1GP da ora) è un gioco di corse di Formula Uno realizzato dalla Microprose ed è forse uno dei migliori giochi di questo genere con questo livello di grafica e dettaglio e complice anche una realizzazione generale davvero ben fatta.

Da questo gioco sono usciti dei seguiti come GP2 e GP3 che hanno migliorato notevolmente il motore grafico, ma questo ha un fascino e una giocabilità che lo rendono un classico della Formula Uno su computer.

E' una simulazione di corse e il giocatore è un pilota di una delle tante scuderie presenti e prima di iniziare la carriera o la stagione, si può provare la gara veloce anche per testare subito il gioco.

Appena caricato, dopo la bellissima presentazione in computer grafica eccellente sia per Amiga che per PC, ci si ritrova un menu veloce dove si può scegliere se entrare nel programma oppure avviare una gara singola.

La gara singola parte da un tracciato casuale o prefissato dal programma e poi subito in pista.

La visuale è all'interno dell'abitacolo realizzato molto bene e già si può notare il notevole livello di dettaglio sia della macchina che si guida, ma anche delle altre macchine e degli oggetti lungo il percorso che già a differenza di Nascar Challenge sono molti di più.

Già dalla gara veloce si possono modificare gli aiuti del computer per la guida, ossia delle impostazioni della vettura come l'aiuto a fare le curve, l'aiuto nell'accelerazione e decelerazione prima e dopo una curva o una chicane, aiuto a scegliere automaticamente la traiettoria ideale da seguire. Questo sistema aiuta i principianti a imparare a giocare e quando si sarà raggiunto un livello di guida buono si possono disattivare tutti gli aiuti oppure scegliere quale tenere e quale disattivare.

Questo rappresenta un altro ottimo elemento che invoglia tutti a giocare a questo gioco, sia il principiante sia l'asso del volante.

Durante la gara si possono modificare le visuali. Premendo i tasti cursori si può vedere una visuale da telecamera fissa oppure con i tasti "page up e page down" o il tasto "canc" si può accedere ad altre visuali come quella posteriore per chi vuole giocare con una visuale esterna che è molto buona e offre un ottima visuale sul tracciato.

F1GP ha anche un ottimo menu per modificare le varie opzioni, creare il pilota dei sogni e partecipare alla carriera.

Dal menu opzioni si può scegliere una fra le tante scuderie disponibile e scegliere se usare il nome originale oppure crearne uno di fantasia oppure anche modificare il nome della scuderia stessa.

Dal menu principale si può accedere a numerose opzioni come quella per abilitare o disabilitare gli aiuti in corsa e scegliere di fare pratica in uno dei circuiti scelti oppure iniziare una stagione che inizia con un ordine prestabilito di gare in cui si può fare una prova libera, una prove di qualificazione, una prova di pre-gara e poi la gara vera e propria.,

Una delle ragione per cui questo gioco è molto bello è l'accuratezza dei tracciati che sono stati disegnati per riprodurre molto fedelmente i tracciati originali con tutte le loro caratteristiche e uno dei tracciati più famosi e più completi è quello di Monaco tra le vie cittadine e infatti ci sarà la famosa galleria, il porto, gli yacth e tante costruzioni tutto intorno.

La grafica del gioco è interamente poligonale in tutto e per tutto e ogni caratteristica, elementi del paesaggio di ogni circuito sono stati aggiunti molto dettagliatamente.





Le due versioni più belle sono quelle per Amiga e per PC e queste macchine sono state sfruttate al massimo o quasi.

Le due versioni sono identiche per tipo di gioco, opzioni, numeri dei tracciati, precisione e dettagli, però ci sono delle differenze che cambiano in meglio e in peggio la simulazione.

La versione Amiga è completamente in grafica 3D molto veloce sia con la visuale interna sia con la visuale esterna che è spettacolare e ricca di dettagli anche se i colori non sono tantissimi quindi 16/32, ma ben amalgamati e ben organizzati.

Su un di sistema base come il classico Amiga 500 con 1 MB di RAM il gioco gira discretamente bene anche con le visuali esterne anche se il meglio lo da con un Amiga 1200 di base dove raggiunge la fluidità che devono avere questo genere di giochi.

La versione PC è un leggermente differente dato che la grafica è tutta a 256 colori che rende il tutto più realistico, più definito nell'abitatolo e la grafica in gioco ha le migliori sfumature, i tracciati sono più dettagliati dando un realismo molto migliore e le immagini statiche e di presentazione dei circuiti sono più dettagliati e mostrano una mappa più vera.

Come per la versione Amiga è tutto in 3D solido senza texture o ombreggiature varie per quanto riguarda la grafica del paesaggio, dei ponti, delle macchine, delle costruzioni, mentre la strada e l' erba a fianco della strada a default sono texturizzati e nell'immagine si vede un manto stradale molto più realistico che nella versione Amiga, tuttavia è possibile disattivarlo premendo il tasto "T", mentre premendo il tasto "O" si può vedere su schermo la percentuale di utilizzo del processore.

Questo valore è importante perché se la percentuale sta sotto il 100% si può aumentare il framerate, mentre se sta molto sopra il 100% lo si può diminuire, mentre invece se indica 100% vuol dire che le prestazioni sono al massimo.

Senza manto stradale il gioco su un 286/12 è molto fluido, molto veloce anche nelle visuali esterne e si gioca molto bene, ed è più fluido che su un Amiga 500 tenendo conto che qui ci sono anche 256 colori e il dettaglio del paesaggio è più complesso.

F1GP è stato il primo gioco di guida ad usare la strada texturizzata dando alla corsa un realismo decisamente superiore rispetto ad una strada completamente piatta e senza sfumature e questo dettaglio pregiudica moltissimo le prestazioni su macchine lente, tanto che su un 286/12 è abbastanza scattoso con la visuale interna e pochissimi frame al secondo nelle visuali esterne.,

Per giocare bene a F1GP con il manto stradale e l' erba texturizzata è necessario un 486SX/25, mentre senza queste texture è sufficiente un 286/16 con 2 MB di RAM.

Si era già visto con Nascar Racing che disabilitare la texture dal manto stradale faceva raddoppiare le prestazioni molto di più che disabilitare altre texture del paesaggio e anche F1GP lo ha dimostrato ampiamente.

Resta il fatto che sia la versione Amiga sia la versione PC regalano grandi sensazioni e invogliano a giocarci e rigiocarci nel tempo sia che siano con o senza texture varie.

VERSIONE AMIGA: 8

E' forse uno dei più bei giochi di Formula Uno per Amiga con un dettaglio grafico notevole e che gira già molto bene su un Amiga 500 di base con il meglio su un A1200 sempre di base. Tantissimi circuiti replicati molto fedelmente che danno una longevità molto lunga.

VERSIONE PC: 9

Idem alla versione Amiga, ma qui c'è un dettaglio più elevato, il manto stradale e erboso texturizzato e un dettaglio ancora più preciso lo rendono un gioco senza tempo e un must su ogni PC.





La Ocean cerca, grazie ad un gioco 3D poligonale, di portare nelle case il film Robocop 3 riuscendoci in parte.

Il gioco segue gli eventi del film che vengono riproposti in cinque scene che sono tra l'altro i cinque livelli in cui è diviso il gioco e che ci si può accedere direttamente giocando alla versione Arcade oppure giocando nella modalità "Movie" accedendo ad ogni scena quando viene completata quella precedente. Ognuna di questo ha delle sequenze di intermezzo per meglio legarle l'una all'altra.

Le cinque scene sono:

F1) **I terroristi attaccano l'OCP**

In questa scena Robocop si trova nella torre dell'OCP e deve fermare tutti i terroristi che ci sono ai vari piani.

F2) **Terrorisimo nelle strade di quartiere**

Robocop deve stanare i nemici trai i vicoli della città e stare attenti ai civili.

F3) **Inseguimento di un camioncino rubato**

In questa scena che poi è la prima della versione "Movie" Robocop deve inseguire un camion rubato e aiutare l'agente Lewis in pericolo.

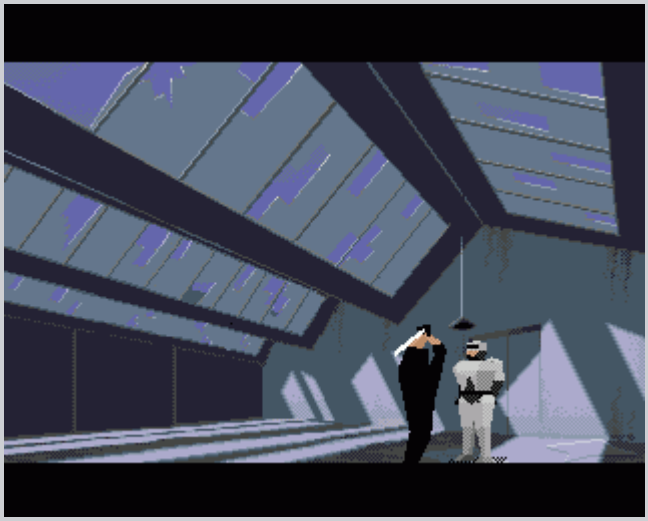
F4) **Robocop vola con il jetpack contro gli elicotteri dei terroristi**

Questa scena è in pratica un simulatore di volo in 3D e bisogna abbattere gli elicotteri dei nemici

F5) **Robocop contro il Cyborg Ninja**

Questa la scena finale contro il nuovo Robot Ninja della OCP.

Se si sceglie di giocare il gioco Arcade si può scegliere liberamente uno di queste scene e cercare di fare più punti possibile, mentre se si gioca all'avventura vera e propria si inizia come nel film e quindi partendo da Robocop a bordo della sua auto che deve andare a salvare l'agente Lewis e poi da qui si accedono alle successive missioni.



La versione per Amiga che si vede in questi primi due screenshot è realizzata molto bene e completamente in 3D molto veloce anche se molto semplice senza troppi fronzoli, ma è molto efficace perché si avanza con gli occhi di Robocop e si usa il suo mirino per individuare gli innocenti e i criminali.

Come si è imparato dal film, Robocop non può colpire gli innocenti e se ne uccide troppi il gioco finisce con la sua morte.

La difficoltà del gioco è che i nemici si mescolano ai civili quindi bisogna puntarli e poi colpire senza uccidere gli innocenti e in certe occasioni è molto difficile perché questi sparano in mezzo alla gente mentre il giocatore non può farlo a casaccio.

Nella versione Amiga però questi scontri sono esageratamente difficili perché i terroristi sembrano vedere attraverso i muri data la loro incredibile precisione. Quando si arriva ad un angolo tra un corridoio e si intravede un mano del terrorista si viene colpiti anche se costui spara attraverso il muro e quindi prima di riuscire a colpire avrà danneggiato molto seriamente il protagonista.

Un altro difetto di giocabilità è che nella seziona "Movie" si muore molto facilmente. Nel film quando l'auto di Robocop esplode lui ne esce fuori illeso e continua la sua azione, mentre nella



versione Amiga se l'auto esplode, Robocop muore e questo alla lunga rende il gioco un po' frustrante anche perché le missioni sono molto difficili complice anche il sistema di controllo non eccezionalmente preciso.

La scena finale, quella contro il Cyborg Ninja è una battaglia in stile Tekken (con le dovute differenze ovviamente) dove il protagonista deve affrontare il suo nemico.

Questa scena è forse una delle peggiori perché anche se graficamente è eccezionale, come giocabilità siamo a livelli di film comico perché si vede il ninja saltellare di qua e di là con un Robocop che deve inseguirlo da ogni parte cercando di colpirlo e se si mette l'autofuoco diventa tutto ancora più comico.

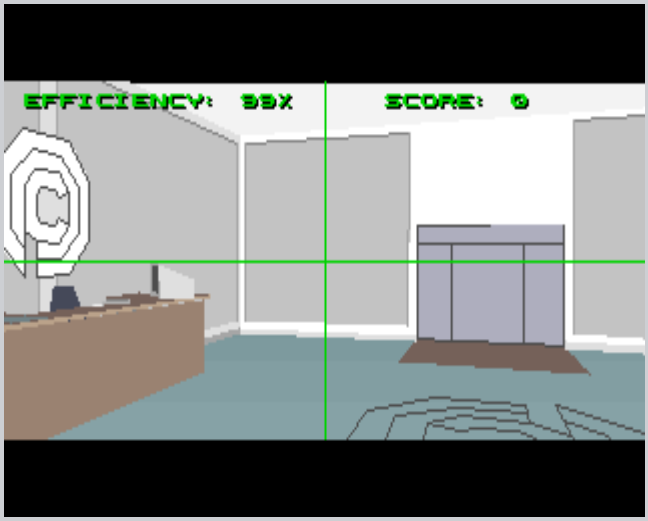
E questa scena crea anche fastidioso problema perché ha un inquadratura fissa e se Robocop esce di scena è difficile riportarlo davanti alla camera e quindi bisogna procedere a tentoni che rappresenta una nota molto negativa ad un gioco che poteva essere fatto come la versione PC, realizzata molto meglio come giocabilità e fedeltà al film.

La versione PC è praticamente identica alla versione Amiga come grafica poligonale, ma è più dettagliata, ci sono più cose su schermo ed è anche disegnata decisamente meglio, ma la cosa migliore però è il realismo basato sul personaggio che la versione Amiga sembra non avere.

Robocop è quasi invulnerabile ai proiettili comuni o a esplosione normali che ucciderebbe un uomo di carne ed ossa, ma non lui e durante il gioco lo si scopre anche se non è immortale.

Giocando alla versione "Movie" il gioco va avanti anche se si rinuncia a giocare.

Se nella prima scena si preme il tasto "ESC" si vede la scena dell'auto in fiamme e Robocop che ne esce fuori illeso in una bella animazione 3D e prosegue con la seconda scena e così via fino ad un certo punto perché rinunciando a troppe missioni si preclude la possibilità di andare avanti.



Questo è sicuramente meno frustrante che la versione Amiga e permette di giocare un po' di più e seguire il film in questo gioco.

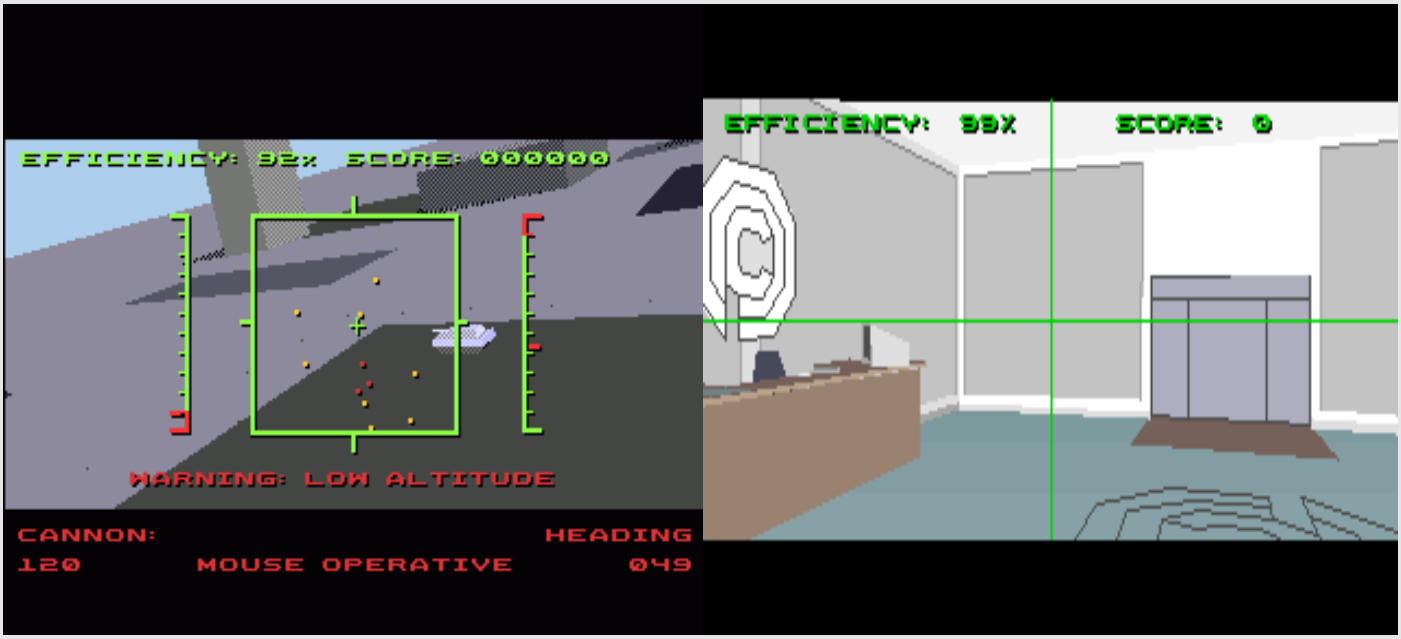
La difficoltà è diversa dalla versione Amiga dato che i nemici non colpiscono se non ci vedono, ma devono essere almeno in linea anche se questi sono mescolati tra i civili e di certo aiuta ad andare avanti senza morire troppo presto.

A differenza della versione Amiga qui non si usa il mouse e quindi le scene di sparatorie sono difficilissime perché non si può puntare facilmente il mirino e quindi si perdono punti corazza molto facilmente, mentre invece la sezione di guida è un po' meglio giocabile che usare il mouse, ma il mouse avrebbe aiutato non poco.

La scena finale contro il Cyborg Ninja nella versione PC è in prima persona e non in terza ed molto difficile e decisamente più realistica e con un impatto molto più serio.

Ma come gira tutto questo su un PC?

Generalmente il gioco gira bene senza problemi con un 268/12 con 2 MB di RAM con qualche problema di scattosità nelle quarta scena del jetpack per la mole di grafica presente dove in pratica diventa una specie di simulatore di volo.



Su Amiga è sufficiente il solito Amiga 500 con 1 MB di RAM.

Ultima considerazione per entrambe le macchine è la musica.

La versione Amiga ha una musica davvero ottima come qualità e sembra proprio una musica da film soprattutto per gli strumenti adottati, ma anche se la musica nelle varie scene cambia, vengono ripetuti certi sample che alla fine fanno sembrare tutto uguale e la musica del primo livello sembra letteralmente copiata da Epic e ascoltandola dopo aver giocato ad Epic la sensazione è quella.

Quindi ottimi campioni audio, ma poca fantasia e soprattutto musica riciclata da altri giochi della DID.

L'audio della versione PC è qualitativamente molto buona, di poco inferiore alla versione Amiga, ma non c'è quella sensazione di materiale riciclato e le musiche sono meglio adattate alle varie scene.

Robocop 3 è tuttavia un' ottima trasposizione del film in video gioco anche tenendo conto della difficoltà di questo porting ed entrambe le macchine riescono a fare un ottimo lavoro che ha soddisfatto sia i giocatori sia la critica.

Una conversione che è stata realizzata magnificamente è quella per Atari ST anche per quanto riguarda l'audio da sempre tallone di Achille per questa macchina con la stessa grafica dell'Amiga anche se leggermente più scattosa, ma un grande porting per tutti gli amanti di questa macchina.

Un gioco che non fa gridare al miracolo, ma che ha al suo interno diversi sotto giochi come una corsa di auto, un simulatore di volo e una specie di piacchiduro in 3D.

VERSIONE AMIGA/Atari ST: 7

Versione realizzata molto bene, molto giocabile sia con tastiera, mouse o joystick e che portano il giocatore all'interno del film con scene davvero ben realizzate a parte forse la scena finale.

Difficoltà un po' esagerata soprattutto per la mancanza di realismo.

Audio da cineteca anche se sembra un po' senza fantasia e riciclato da altre produzioni della stessa casa e quindi qui si poteva fare molto meglio.

La versione ST è identica alla versione Amiga anche di audio e con una grafica dello stesso livello.

VERSIOME PC: 7.5

Un ottima gioco che porta il giocatore dentro il film Robocop 3 grazie ad un realismo basato sul personaggio e condito con una grafica poligonale molto colorata e dettagliata.

Ogni scena è ben condita da musica ben adattata e una difficoltà alta, ma non esagerata come nella versione Amiga.

NEL PROSSIMO NUMERO...	
MidWinter	Lotus 3
MidWinter II	Fighting Bomber
Wing Commander	Gunship
Un VS.. A piacere	
A-10 Tank Killer	
Dune 2	
Legend of Kyrandia	