

SUBWAR 2050 A1200/A4000/CD32

Subwar 2050 è un simulatore navale sottomarino e come tale si svolge unicamente in fondo al mare, esplorando il territorio in cerca di minerali e oggetti nascosti, facendo attenzione all'abitat sottomarino e a nemici di altre organizzazioni.



L'ESPLORAZIONE STA ALLA BASE DEL GIOCO

Lo scopo di questo gioco è quello di esplorare il fondale marino minuziosamente alla ricerca di oggetti e minerali e dato che ad una certa profondità la luce solare non arrivà più, tutto è buio e si deve procedere con delle torce per illuminare il fondale.

Noi siamo dei piloti di un sottomarino monoposto che parte da una stazione sottomarina appoggiata al fondo e dopo un briefing che ci spiega la missione, dobbiamo esplorare il fondale molto attentamente, cm x cm per trovare quello che cerchiamo



Il fondale non è tutto liscio, ma come sulla terra ferma, ci sono colline, montagne o pianure e vanno esplorate bene, anche negli anfratti bui e tenebrosi.
Ci sono anche balene che ci girano intorno e sottomarini nemici che vanno abbattuti.

ESPLORAZIONE ROVINATA SU AMIGA

La versione Amiga anche in questo gioco rovina la giocabilità per delle scelte che hanno stravolto il gioco a livello visivo e qualitativo rendendo inutile esplorare il fondale, lo scopo principale del gioco.

Nella versione originale il gioco è completamente texturizzato e il fondale usa delle texture di vario colore per simulare l'oscurità degli abissi e il nostro sottomarino, grazie ad una torcia illumina questo fondale e ci permette di andare a cercare gli oggetti e i minerali che dobbiamo trovare e per farlo bisogna letteralmente esaminare ogni cm di fondale e tutti i possibili anfratti.

La versione Amiga, solo A1200 AGA e CD32 non hanno nessuna texture, ma solo poligoni lisci e il fondale sembra un immenso deserto sabbioso a dune.





È molto difficile con una grafica ridotta a nudi poligoni riuscire a trovare quello che cerchiamo soprattutto perché il fondale non sembra nemmeno risentire della torcia che il sottomarino possiede.

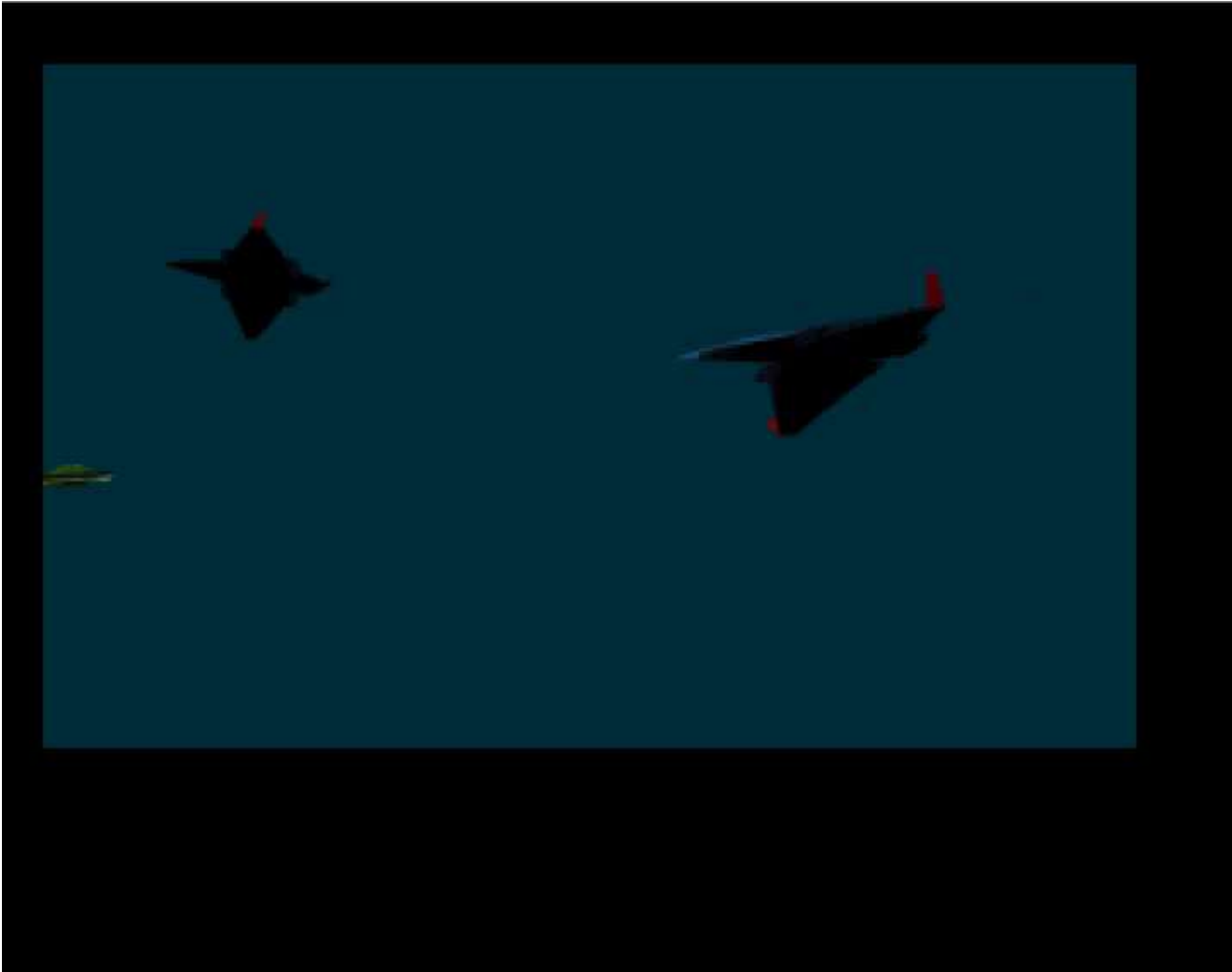
L'effetto oscuro c'è, dato che mano a mano che procediamo sotto di noi il fondale diventa più chiaro e salendo verso la superficie il fondale sparisce del tutto, ma la ricerca minuziosa a poligoni nudi e crudi è un po' frustrante.

Anzi diremo proprio che non c'è esplorazione.

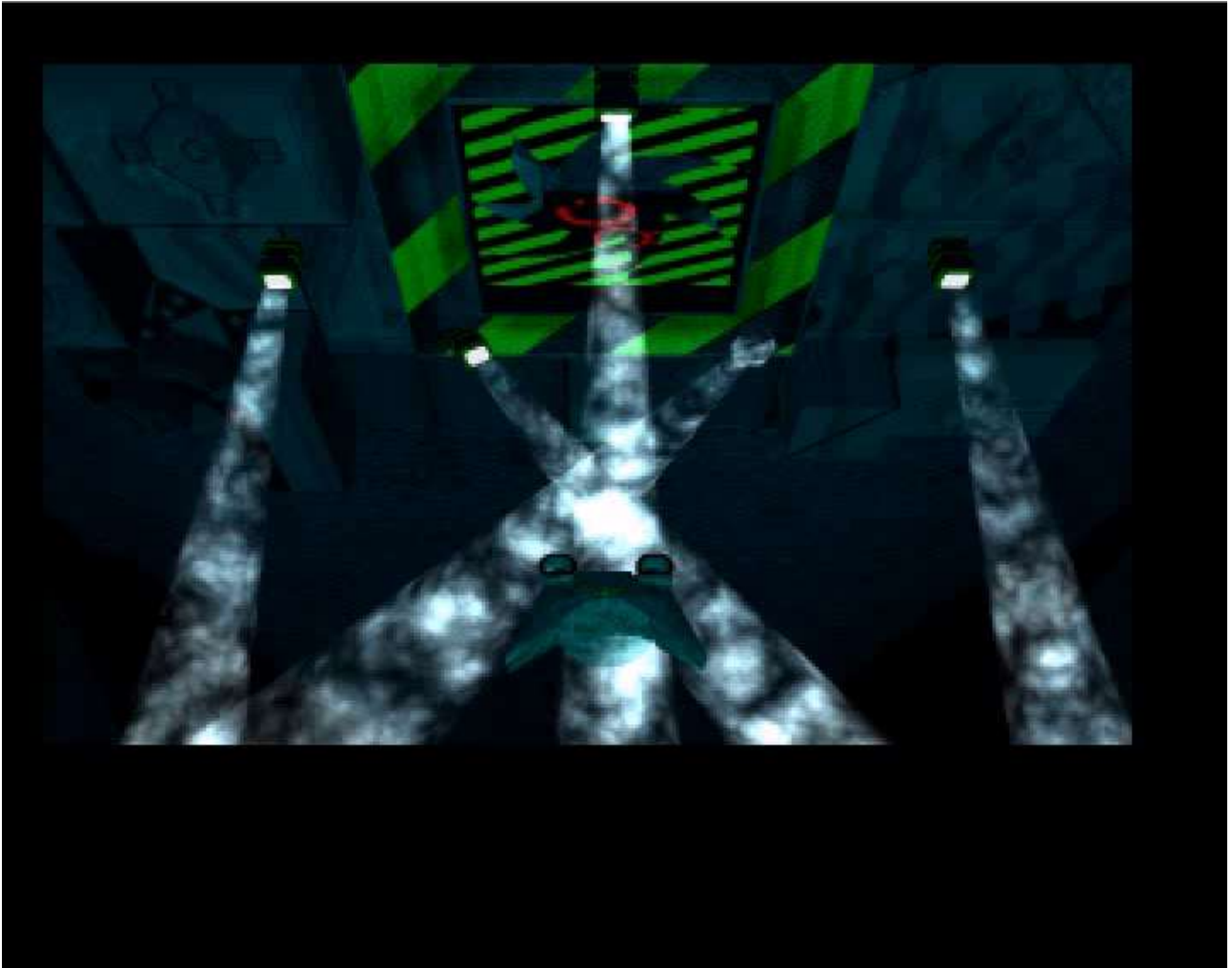


A parte la mancanza delle texture per un gioco AGA, Subwar 2050 rimane lo stesso gioco dell'originale. La musica è fatta davvero bene e viene suonata da Paula in maniera egregia e tutti gli effetti ci danno la sensazione di trovarci veramente a quelle profondità, da soli. Una musica d'atmosfera ci accompagna durante la navigazione e il motivo cupo rende la simulazione molto realistica.

IL CD32 PROVA IL SORPASSO SULL'A1200, MA FALLISCE







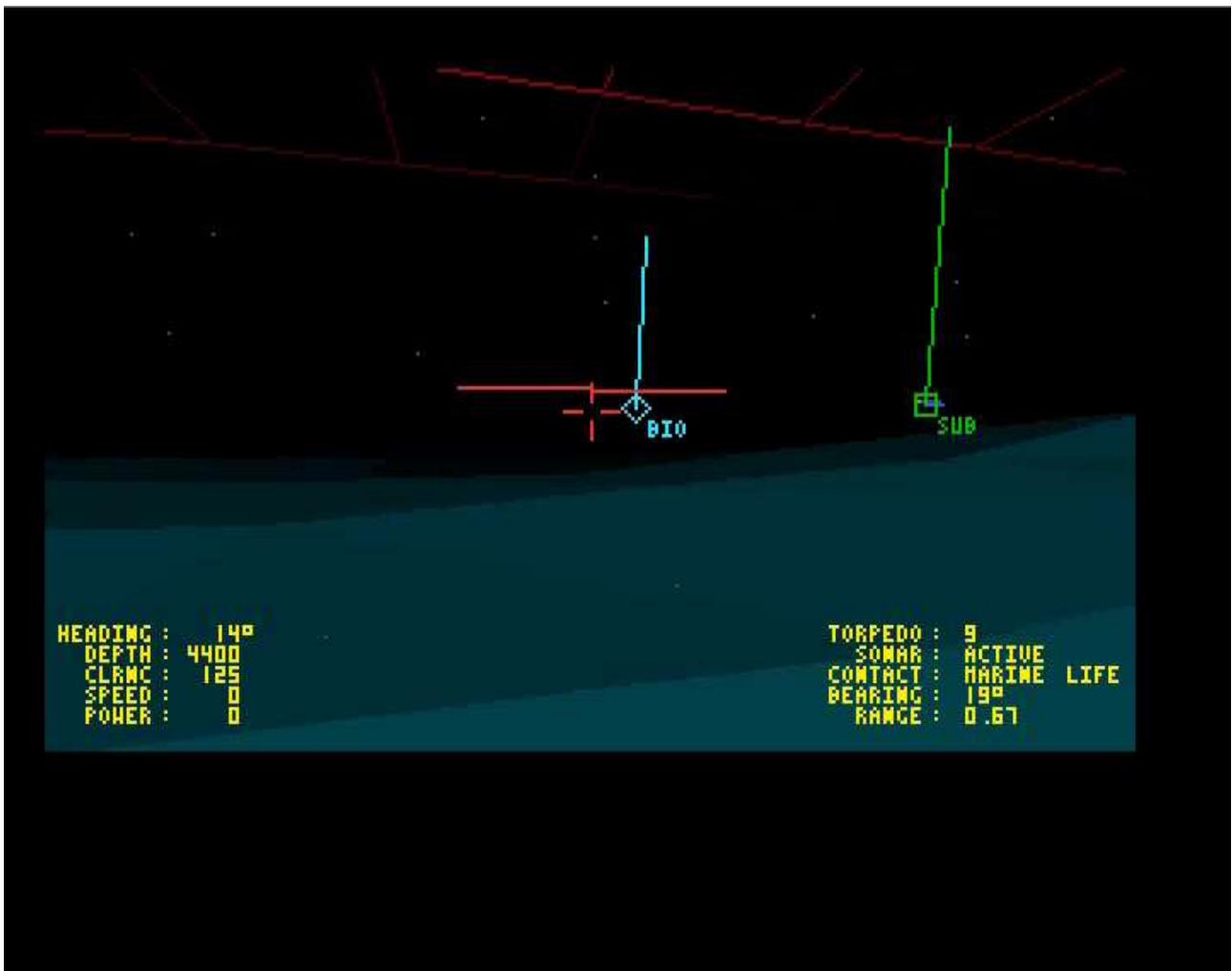
La versione CD32 cerca di sfruttare il gioco su Cdrom usando la stessa introduzione della versione PC e quando avviamo il gioco speriamo di trovarci di fronte alla versione PC. Purtroppo non è così, dato che la versione CD32 con tutto lo spazio disponibile su un Cdrom da 650 MB è identica in tutto e per tutto alla versione A1200.

HEADING : 38°
DEPTH : 4400
CLRM : 125
SPEED : 0
POWER : 0

TORPEDO : 10
SONAR : ACTIVE
CONTACT : CARRIER
BEARING : 13°
RANGE : 0.60

BIO SUB





Gioco totalmente assente da texture di ogni tipo, nessun brush per dare una parvenza di realtà all'ambiente, poligoni rigorosamente lisci anche se come nella versione 1200 è stato usato un po di gourud shading per il fondale per cercare un gioco di luci e ombre.

Il gioco a parte l'introduzione e l'uscita del sottomarino dalla base è identico e il gioco è uguale.

La versione CD32 ha una visuale a tutto schermo senza l'HUD del sottomarino che ci da più visuale intorno a noi, ma cambia poco la sostanza.

Sembra di essere su un fondo sabbioso che nasconde qualunque segreto possa nascondersi qui.

L'AGA E' DAVVERO COSI' LIMITANTE?

Molte sono le conversioni da giochi PC con 256 colori pieni di texture e brush, ma quando arrivano su Amiga si perdono tutti i dettagli.

Sappiamo che l'AGA è planare e questo complica molto l'operazione, ma ci sono numerose buone routine chunky2planer in grado di compensarne l'assenza e peggio ancora su CD32 dove c'è in hardware Akiko che avrebbe permesso un Subwar 2050 identico alla versione PC senza perdere nessun dettaglio.

Microcosm su CD32 che sfrutta akiko non ha nulla da invidiare a giochi PC-DOS molto complessi e pieni di dettaglio.

CONCLUSIONE

Il gioco è bello e si lascia giocare molto bene anche con i limiti di grafica e dettaglio e la musica e gli effetti sonori realistici lo rendono un bel gioco, una bella simulazione navale sottomarina.

