REV'n'GE! #81

Retro Emulator Vision and Game

0,00 Euro 25 Dicembre 2017 Retro Emulator Vision and Game Volume 3 Numero 12

Falcon 3.0

Uno dei più potenti simulatori di volo mai concepiti

Hellcate Ace

Un ottimo simulatore di volo per il Commodore 64

ALTRE RECENSIONI: Eskimo Games * Mega Phoenix * Winter Olympiad * Winter Olympics * Winter Wonderland * Christmas Eve * Cristoforo Colombo American Cup * City Killer * Mondial Simulation 1990 * Subacquatic Reloaded * Xmas Lemmings 1991 * Xmas Lemmings 1992 * Soccer Manager Plus * Soccer King * Santa's Xmas Caper * 3D Xmas Adventure: Santa's Rescue! * Talking First Dinosar Reader * Interoffice * Demo Maniac v1.17 * Xmas Ludo * Christmas Carol * Cobra Pinball

EDITORIALE NUMERO 81

Eccoci al numero di Dicembre che chiude questo Volume 3 e finalmente la fanzine è pronta ad entrare nel mese prossimo nella sua quarta edizione per raggiungere quel traguardo che mi ero prefissato tanto tempo fa: raggiungere il numero 100.

Essendo ormai una pubblicazione mensile non ci sarà un numero di Natale anche se qualche gioco a tema ci deve stare per forza e se non sarà proprio dedicato a questo evento almeno un qualcosa che ve lo ricorda.

Il multimedia ancora una volta nelle mani di Amiga che probabilmente con questo ultimo volume del 2017 esaurisce tutte le mie scorte di multimedialità, ma per fortuna ci sono anche piattaforme che ne hanno tanto per arrivare tranquillamente al numero 100. Anche questa sezione, come tante altre del passato, è destinata forse a cambiare, ad essere sostituita con qualcos'altro.

Mi auguro che possa essere un buon mese e soprattutto un ottimo Natale sotto ogni punto di vista per voi e per le vostre famiglie e non abbuffatevi troppo di dolci e spumanti. Vi auguro anche un Buon Anno Nuovo perché noi ci rivedremo direttamente il 15 Gennaio 2018.

Buona Natale e Buon Anno

Sommario Numero 81 — Dicembre 2017

3D Xmas Adeventure: Santa's Rescue!	DOS	**23**
Christmas Carol	Amstrad CPC	**19**
Christmas Eve	Oric-1	**12**
City Killer	Commodore 64	**13**
Cobra Pinball	Atmos	**12**
Cristoforo Colombo American Cup	Commodore 64	**13**
Demo Maniac V1.17	Amiga	**33**
Eskimo Games	Atari ST/Commodore 64	**5-6**
Falcon 3.0	DOS	**15-16**
Hellcate Ace	Commodore 64	**11**
Interoffice	Amiga CDTV	**32**
Mega Phoenix	Amiga	**7**
Mondial Simulation 1990	Commodore 64	**14**
Santa's Xmas Caper	Amiga	**22**
Soccer King	Atari ST	**21**
Soccer Manager Plus	Atari ST	**20**
Subacuatic Reloaded	ZX Spectrum 128	**17**
Talking First Dinosaur Reader	Apple II GS	**28**
Winter Olimpiad 88	Atari ST	**8**
Winter Olympics	Amstrad CPC	**9**
Winter Wonderland	CPC/ZX/C64/BBC	**10**
Xmas Lemmings 1991	Amiga	**18**
Xmas Lemmigns 1992	DOS	**18**
Xmas Ludo	ZX Spectrum	**19**

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Il giudizio che do alla fine della recensione nasce generalmente da un globale sulla grafica, audio, giocabilità, longevità e difficoltà, ma può anche essere dato dall'equilibrio tra grafica e giocabilità.

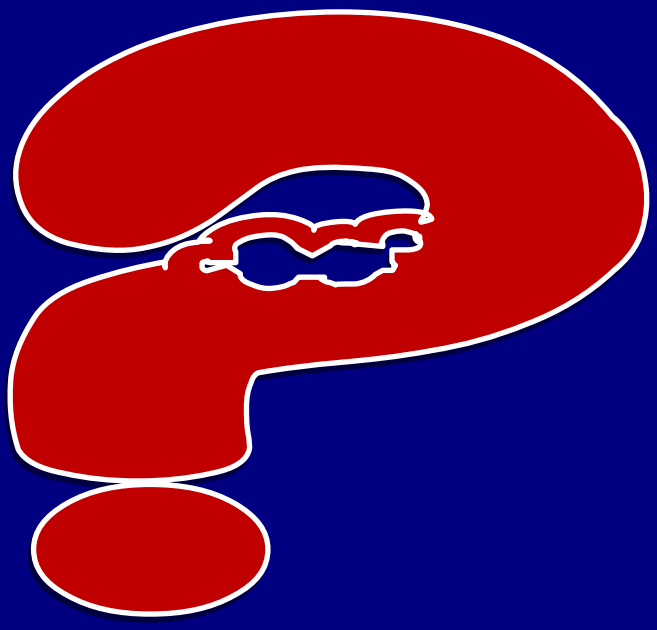
Può capitare che un gioco abbia una grafica sbalorditiva senza giocabilità prendere un voto basso, mentre giochi graficamente brutti avere una giocabilità alle stelle e avere voti molto alti.

Alcune piattaforme che hanno storicamente grafica e audio di alto livello se peccano di qua o di là vengono punite.

Le medaglie sono un po' soggettive e non tutti i titoli se ne meritano una . Ci sono varie cose che determinano la scelta di darle oppure no.



MAIN PREVIEW #82





Commodore 64 (1991, CP Verlag)

Atari ST (1989, Magic Bytes)

Il numero di Dicembre inizia con un gioco che anche se non propriamente Natalizio ve lo può ricordare perché si svolge sulla neve e sul ghiaccio che sono elementi della natura che spesso gli sono associati.

Eskimo Games è un gioco multi evento ispirato a quelli sportivi ed è più basato sull'inverno e la neve che lo sport; infatti un evento è un clone di Cabal, un altro è un clone di Tapper, ecc.

In pratica sono ripresi alcuni giochi



in un ambiente nevoso e ghiacciato e modificata la giocabilità perché, ad esempio, invece di sparare con un fucile dovete usare delle palle di neve; oppure nel clone di Tapper invece di servire delle birre, usate dei gelati.

Gli eventi sono cinque: Operation Snowball, Eggsterminator, Ice N'Igloos, Miami Ice, Barbearian

Questo titolo è uscito in versione 8-Bit solo per il Commodore 64 che perde l'evento finale che un clone di Barbarian, ossia un combattimento tra orsi polari.

Di certo è un gioco che punta molto al divertimento e al sarcasmo visto anche il teatro delle battaglie e delle sfide con l'aggiunta di umorismo ben visibile oppure da scoprire.

E' un titolo che è anche ben realizzato perché ha una schermata di caricamento disegnata molto bene, altre schermate di intermezzo e delle opzioni con una animazioni continua che mostra anche scene in parallasse.

Dal titolo e dalla grafica in generale sembra uno di quei titoli di scarso successo, poco conosciuto, realizzato superficialmente e di una Software House conosciuta, ma non blasonata come altre, ma vi anticipo che non è questo il caso.

Come tutti i giochi multi evento potete scegliere se allenarvi scegliendone uno specifico, iniziare il torneo (anche se non è un titolo sportivo, è strutturato allo stesso modo) e scegliere il numero dei giocatori da 1 a 4.

Il primo evento, Operation Snowball, è un clone di Cabal in cui dovete evitare che i vostri nemici costruiscano una catapulta e dovete colpire con un fucile a palle di neve i vari costruttori che portano il materiale.

A loro difesa ci sono degli eschimesi che vi colpiscono a loro volta con palle di neve con lo scopo di congelarvi.

Potete tenere sotto controllo lo stato



di congelamento con due termometri per vedere in tempo reale la vostra temperatura corporea e quando vi manca per passare al prossimo evento.

Giocando a questo primo livello sembra proprio di essere davanti a Cabal perché sono stati ben riprodotti anche i movimenti con il joystick dato che sparando e muovendovi in una direzione fate una capriola per evitare le palle di neve dei nemici e sullo schermo ci sono dei bonus da prendere.

Operation Snowball è più simile a Operation Wolf, ma con la meccanica di Cabal.

Nel secondo evento, Eggsterminator (il nome inganna perché non è un clone di Exterminator) dovete recuperare delle uova evitando i genitori e prima che si schiudano, diventano uccellini.

Per farlo dovete spostare una carrucola con una fune che vi serve per



calarvi e raccogliere il prezioso bottino.

I vari eventi sono costruiti in questo modo e ognuno di questi ha una grafica molto elaborata (come potete ben vedere dalle immagini), colorata e definita anche nei più piccoli particolari. Ci sono anche tante animazioni molto carine e dei fondali che sono davvero belli e non sempre in questi giochi sono accurati e complessi.



Aggiungeteci anche la musica sempre presente durante i vari eventi che serve molto ad entrare nello spirito di questi e aiuta molto nella giocabilità.
A differenza dei titoli multi evento sportivi non ci sono delle penalità, non ci sono delle qualificazioni, ma solo un punteggio per stabilire un record per i vari mini giochi che hanno un tempo, finito il quale passate al prossimo.
E' una scelta che invoglia tantissimo a giocare più e più volte anche se da una parte la difficoltà è elevatissima e in alcuni eventi è difficile riuscire a capire come procedere nel modo giusto e a completarli nel modo migliore.
Da un altro punto di vista forse non è la scelta migliore perché in quegli eventi che non vi piacciono potreste stare li ad aspettare che il tempo finisce per passare al prossimo.
La longevità è varia e dipende dagli eventi: alcuni sono belli e altri complicati che forse li ignorerete!
Caricarlo per giocarli in sequenza è noioso perché alcuni sono tremendamente difficili da superare, mentre altri lo sono molo meno; per giocarci in questo modo meglio farlo tra amici come sfida perché da soli vi annoierete parecchio.
Vale la pena giocare contro il computer come allenamento perché potete scegliere su quale evento giocare più e più volte e ignorare quelli che sono più noiosi o difficili da completare.
Diversi sotto giochi sono dei cloni più o meno riusciti che in un determinato periodo dell'anno possono piacere perché ricordano la neve, l'inverno e il Natale, ma poi durante l'anno forse non ci giocherete molto.

La versione a 16-Bit presa in esame in questa recensione (e per completare questa pagina) è quella Atari ST che ha un impatto estetico migliore per quanto riguarda i colori, animazioni più curate e le missioni sono complete di sequenze finali che mancano purtroppo nella versione a 8-Bit.
In Operation Snowball, ad esempio, quando venite congelati vedete il nemico che vi spara una enorme palla di neve che vi sotterra e voi vi arrendete con la bandiera bianca.

In generale c'è da dire che questa versione a 16-Bit è un poco più completa nella meccanica di gioco con più umorismo dato che vedete più facilmente le conseguenze di certe azioni, ma dall'altra la grafica non mi convince più di tanto perché si sono persi dei dettagli che nella versione a 8-Bit erano più marcati, più enfatizzati
Per quanto riguarda la giocabilità devo dire che è meglio giocarci con un Amiga o un ST perché in alcuni eventi potete usare il mouse che è molto più veloce e sensibile di un joystick.
Il giudizio globale per la versione ST è che è un po' meglio della versione C64 per il fatto che certi eventi sono più semplici da fare anche grazie ad un controller più sensibile.





Commodore 64= 7,5

E' un gioco molto carino con una grafica davvero ottima per l'uso dei colori, del dettaglio che riproduce molto bene ogni cosa che deve rappresentare.
E' molto difficile e alcuni eventi con il joystick sono impossibili da portare a termine, ma dato che non avete penalità o medaglie da vincere, potete in pratica concentrarvi solo nel gioco che vi piace di più.
Ideale per giocare tra amici, mentre se lo giocate da soli, dopo aver visto i quattro eventi non ci giocherete più.

Atari ST= 7

Questa versione a 16-Bit è ambigua perché la grafica è in parte meglio e in parte peggio del C64.
Lo vedete chiaramente che esteticamente sembra migliore, ma allo stesso tempo manca qualcosa, un po' troppo superficiale soprattutto nella cura dei fondali.
Meglio del C64 alcuni eventi dove grazie al mouse potete fare molto di più, ma la difficoltà forse è mal calibrata anche per il fatto che vincete o perdete, passate sempre e comunque al prossimo evento e questo forse lo danneggia nella longevità.



Amiga, 512k, KS1.2 (1990, Dinamic)

Mega Phoenix è uno Shoot'Em Up a scorrimento verticale che porta il concetto di quel vecchio gioco Coin-Op, Phoenix, negli anni '90 cercando di migliorarlo ulteriormente rendendolo attraente nella grafica super elaborata e con dei boss di fine livello.

In pratica questi giochi sono tutti dei cloni e derivati dall'originale Space Invaders che nel tempo, grazie alle tecniche di sviluppo, sono migliorati molto, ma non sempre viene ricreata la perfezione originale basata sulla semplicità.

Mega Phoenix esalta il gioco originale enfatizzando esteticamente i nemici sempre più potenti e modificando alcune di quelle caratteristiche rendendoli più difficili da superare, ma poi si perde in se stesso dato che è un clone di Space Invaders che è interessante la prima volta dato che ha una struttura diversa, ma poi quando ricominciate tutto da capo le novità che introduce non vi attirano più.



La vostra missione è di distruggere due ondate di alieni; affrontare due ondate di uova che fanno nascere delle astronavi alate e vanno colpite solo nel loro corpo e ogni volta che colpite le ali queste diventano sempre più grandi; affrontare due ondate di enormi uccelli metallici molto resistenti che vi sparano dei colpi che esplodono quando sono vicini alla vostra astronave; affrontare il boss di fine livello che è fortemente corazzato e difeso.

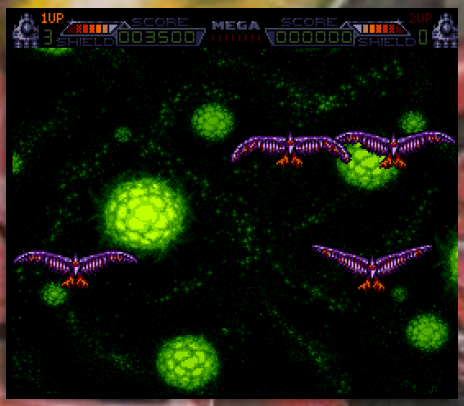
Se riuscirete a portare a termine tutte queste fasi avrete un buon punteggio e poi si ricomincia tutto da capo con una difficoltà più alta.

Esteticamente è davvero bello e in versione Amiga lo è ancora di più perché i particolari sono molto definiti e dettagliati come, ad esempio, le animazioni di queste astronavi alate che sembrano dei veri uccelli che nella fase Mega Poenix sono enormi e occupano quasi tutto lo schermo; bellissimi i fondali che sono sempre molto colorati e vi immergono bene nella profondità dell' Universo.

Peccato davvero per la musica che è di buona qualità solo nella schermata del titolo e durante il gioco ci sono solo effetti sonori molto ben fatti, ma con un po' di accompagnamento in sottofondo avrebbe attirato di più l'attenzione.

La giocabilità va a sprazzi perché in alcune fasi la difficoltà è ben calibrata (addirittura con i Mega Phoenix non avrete problemi una volta capito come affrontarli), mentre in altri sembra impossibile (la fase delle uova che è stata cambiata rispetto all'originale e forse peggiorata come difficoltà).

Le novità estetiche introdotte in questa versione a 16-Bit sono notevoli e fino a quando non lo finirete ci giocherete, ma poi quando ricomincia tutto da capo senza una sequenza finale o l'inserimento di un record non avrete più gli stimoli per continuare.



Amiga= 7,5

La versione Amiga riprende l'originale Phoenix e lo esalta esteticamente grazie alle sue doti grafiche modificando anche le caratteristiche di quegli alieni rendendoli più ostici da affrontare, ma che con un po' di pratica e impegno riuscirete a portare a termine.

Il fatto è che una volta finito e ricominciate tutto da capo senza una fine o la registrazione di un record non avete più delle novità da scoprire e perdete ogni interesse.

E' un titolo da scoprire per la sua grafica di alto livello, ma forse l'originale è più avvincente.



Silver

Atari ST, 512k (1988, Tynesoft)



Winter Olympiad '88 (conosciuto anche come Winter Challenge) è un gioco sportivo invernale multi evento in cui dovete primeggiare nelle sue cinque più importanti gare: Discesa Libera, Biathlon, Slalom, Salto con gli Sci e Bob.
La meccanica di gioco è molto simile a quella già vista (anche su questa fanzine) a Winter Games della Epyx e sicuramente questo dovrebbe aiutarvi a meglio giocare ai vari eventi.

Inutile che vi spiego le varie discipline perché credo che le conosciate tutti, ma brevemente sono



queste: nella Discesa Libera dovete arrivare al traguardo evitando degli ostacoli; nello Slalom dovete arrivare in fondo al tracciato passando in mezzo alle porte; nel Salto con gli Sci dovete arrivare più lontano possibile senza cadere e aggiustando la traiettoria e la stabilità mentre siete in aria; il Biathlon è una corsa di fondo sugli Sci in cui dovete sparare con un fucile di precisione a dei bersagli; il Bob è una corsa di velocità su un tracciato ghiacciato nel quale potete raggiungere velocità elevatissime con il rischio di farvi anche molto male se cadete.

La prima impressione è negativa nella versione Atari ST perché la musica introduttiva è qualcosa di orribile per quanto riguarda la qualità che forse è una delle peggiori che le mie orecchie abbiano ascoltato.

Come in Winter Games dovete scegliere il numero di partecipanti (che potete tranquillamente gestire da soli dato che è a turni, ma potete anche sfidare diversi amici) e scegliere la nazionalità (non potete però ascoltare i vari Inni Nazionali).
Potete decidere di partecipare a tutti gli eventi compresa la cerimonia di apertura oppure personalizzare questa scelta decidendo cosa escludere e cosa fare.

Gli eventi sono sequenziali in base alla lista di personalizzazione iniziale e non ci sono limiti di qualificazione. Anche se perdete, accedete a quelli successivi dato che lo scopo è di vincere almeno una medaglia (oro, argento e bronzo) in ogni specialità e alla fine registrare il record della giornata.
Come ogni titolo di questo genere avete le classiche 3 prove per riusci-



re ad arrivare al traguardo nel minor tempo possibile perché le medaglie sono date in base a questo valore.

Tecnicamente un gran bel gioco perché mostra una qualità estetica curata in ogni aspetto, nella definizione degli atleti che sono colorati molto bene e pure animati fluidamente; i fondali sono eccellenti perché vi immergono bene nelle gare grazie ai tanti elementi tipici lungo il percorso.
Ci sono spesso i cambi di visuale come nelle realtà: si parte da una telecamera fissa inizialmente per poi passare ad un'altra durante la gara e piace molto vedere tutto questo.
La difficoltà è ottimamente calibrata e bisogna fare pratica, ma generalmente non è difficile. Come tutti i giochi di questo genere ci vuole un po' di tempo per diventare bravi, ma vi immerge così bene che ci giocherete anche per quasi tutto il periodo invernale.

Atari ST= 8

Davvero un ottimo gioco sportivo invernale che mostra una qualità ben degna di un 16-Bit grazie all'uso del colore, del dettaglio e della cura estetica unita alla fluidità delle azioni che vi piacerà tantissimo.
La parte negativa è l'audio, forse anche peggio di tanti altri titoli, ma durante le gare starete tranquilli.
Ve lo consiglio perché è bello e ne vale la pena.



Amstrad CPC (1986, TyneSoft)

Winter Olimpics è un gioco sportivo invernale multi evento per l'Amstrad CPC in cui dovete primeggiare in sei gare con, forse per la prima volta, un evento molto particolare che non trovate in nessun altro gioco.

Speed Skating è una gara di velocità su pattini; in Sky Jump dovete fare un gran bel salto e arrivare il più lontano possibile; Cresta Run è un nome che non vi dice niente, ma è sostanzialmente la buona vecchia gara di velocità sul bob; Sky Slalom è una gara di sci in cui dovete arrivare al traguardo passando attraverso tutte le porte; Downhill è la classica gara di molti sport invernali basata sulla massima velocità ma fuori pista dato che dovete evitare tutti gli alberi.

L' ultimo evento è il Curling che è molto interessante come meccanica di gioco e che stranamente se ci fate caso non si trova in quasi nessun videogioco.

Con l'Amstrad non ci si perde in fronzoli o in strane schermate di selezione: si parte subito finito il caricamento con il primo evento (sono tutti in sequenza non modificabili) di cui potete scegliere solo se fare pratica o iniziare la sfida con l'IA.

Winter Olimpics è però quel tipo di gioco che richiede lo smanettamento veloce del joystick a destra e sinistra per vincere le gare di velocità (che sono anche molto lunghe e alla fine di 1 prova su 3 avevo il braccio e le spalle indolenzite, non ce la facevo più) e se non avete un buon controller preparatevi a comprarne un nuovo dopo aver giocato a questo titolo.



C'è una cosa importante sui fare attenzione: dopo aver scelto se fare la gara o la pratica avete una scelta che non è ben spiegata.

Se avete il joystick, ma premente il pulsante "spazio" per avviare la gara sarete costretti a giocare con la tastiera.

Ogni volta che vi appare il messaggio di "premere il tasto spazio/fire" dovete sempre usare il pulsante del joystick se lo avete.

Alcune specialità non potete usare il joystick, ma solo la tastiera (chissà poi perché?), ma comunque non sono tasti impossibili (forse tutto sommato è anche meglio per evitare danni al joystick).

Per quanto riguarda la grafica c'è da dire che è decente, niente di eccezionale e in alcune specialità davvero ai minimi termini, ma la giocabilità c'è tutta (alcune specialità sono lunghe e noiose) e non del tutto così malvagio.

Provatelo perché comunque è un titolo più che adeguato a questo periodo dell'anno.



Amstrad CPC= 6,5

E' un discreto titolo multi evento sportivo che alterna buone specialità ad altre meno belle e un po' noioso dove l'unica cosa da fare è muovere il joystick o i tasti a destra e sinistra per molto (forse troppo) tempo facendovi venire il latte alle ginocchia.
Tutto sommato è comunque un titolo da giocare per alcune specialità interessanti come il Curling.



Amstrad CPC (1987, Incentive)

ZX Spectrum (1986, Incentive)

Winter Wonderland (*e non centra niente con "Alice e il Paese delle Meraviglie"*) è una avventura testo e grafica che è la prima della serie Medallion Graphic Adventure realizzate con il Graphic Adventure Creator.

Voi interpretate un Antropologo che sta per fare una scoperta sensazionale che vi potrebbe dare così tanta gloria da essere menzionato nei libri di storia.

Il vostro amico archeologo, Sergio Kirov, ha scoperto i resti di un'antica civiltà in Tibet che era avanzata come il resto della Umanità e ancora indipendente da essa.

Al vostro arrivo scoprite che Sergio è sparito, ma vi ha lasciato un messaggio di raggiungerlo in areo sul luogo degli scavi. Durante il vostro volo a bordo di un Cessna vi trovate in mezzo ad una tempesta di neve che vi costringe ad un atterraggio di emergenza. Prima di atterrare venite distratti da una strana luce sul terreno tanto che pensate che si tratti dei resti di questa antica civiltà, ma non avete tempo per pensare ad altro. State precipitando!

L'avventura inizia dopo che vi siete schiantati al suolo in mezzo alla neve al freddo e la prima cosa da fare è prepararsi per il viaggio in cerca del vostro amico e di questa scoperta sensazionale.

Devo dirvi subito che questa avventura dipende molto da alcuni elementi casuali, ma per fortuna non influenzano il proseguimento del gioco (a parte una versione).



E' una avventura, come già detto all'inizio, testuale con delle immagini che vi aiutano a capire dove siete e anche per immedesimarvi nella situazione per capire come andare avanti, se cercare degli oggetti o come usarli.

La prima scena è quello dello schianto e siete in mezzo ad una distesa di neve e al freddo. La prima cosa da fare è intuitiva: cercare di proteggersi dal congelare indossando un cappotto e dei guanti.

Il testo e le immagini aiutano in questo senso, quindi a farvi trovare subito il modo di procedere nel migliore dei modi.

Con il solo testo spesso è difficile immaginare una scena di un disastro e le immagini aiutano molto e se queste sono anche ben disegnate ve ne rendete conto ancora di più.

Una cosa molto interessante è la gestione del colore perché a seconda di dove vi trovate cambia lo sfondo: se siete all'interno di una caverna o qualche struttura avete uno sfondo scuro e leggete bene il testo. Se siete all'esterno avete uno sfondo chiaro e il testo è meno leggibile.

Questa è una scelta (spero che sia così) per immedesimarvi a vedere il mondo con gli occhi del protagonista: All'esterno un po' accecati dai riflessi del sole sulla neve, una velatura del cielo come una nebbia polare, mentre negli interni siete al sicuro e vedete bene.



Amstrad CPC= 7

E' una avventura testuale molto carina e che si gioca abbastanza bene con buone descrizioni testuali che vi aiutano a trovare la giusta soluzione con l'aiuto anche di immagini molto ben disegnate.
E' difficile come tutti i titoli di questo genere, ma la sua trama interessante potrebbe invogliarvi ad impegnarvi per scoprire questo misterioso ritrovamento archeologico.

ZX Spectrum= 7

La versione Spectrum è uguale alla versione CPC a parte un paio di differenze grafiche.
E' più curato nei disegni con molti più particolari, ma non ha il cambio dello fondo quando siete all'esterno e all'interno.
Per il resto è identico.

Commodore 64= 7

E' uguale alla versione Spectrum anche nel dettaglio dei disegni.
Ha però un parser un po' lento rispetto alle altre due versioni.

BBC= 7

Vale quando detto per le altre versioni e disegni ben colorati. Parser veloce, ma la soluzione è molto più complicata perché qui ci sono quegli elementi casuali che condizionano la soluzione.



Commodore 64 (1986, MicroProse)

Hellcate Ace è un simulatore di volo militare più orientato verso una giocabilità arcade perché dovete combattere contro il computer in 14 scenari e archiviare 5 vittorie per diventare ACE.
A differenza di altri titoli di questo genere non c'è ne una campagna ne una carriera da fare pur rimanendo legato ad eventi storici della Seconda Guerra Mondiale; gli scenari sono diversi e avete tanti aerei da pilotare che sono adatti per ciascuno di essi.
Quando raggiungete l'obiettivo, ossia abbattere il vostro nemico, viene considerato come la vittoria dello scenario e avanzate di livello e passate ad uno nuovo; se venite uccisi o catturati avete perso e dovete ricominciare da capo; se non completate la missione entro il solito tempo limite o uscite fuori dai confini dello scenario ci sono due esiti diversi: nelle missioni dove è previsto viene archiviata come vittoria, in altre non è considerata sconfitta e continuate,



ma non porta risultati per proseguire.
Dovete cercare a tutti i costi di completare gli obiettivi degli scenari



altrimenti le cose diventano complicate.

Dopo che avete scelto il numero dei giocatori e lo scenario che volete dovete impostare anche la difficoltà (ci sono 14 scenari, ma la scelta è solo per i primi 10 e questo vuol dire che gli altri si sbloccheranno al livello ACE).
L'azione di gioco è molto semplice e i combattimenti sono molto arcade che aiuta nel volo e nel cercare di sconfiggere il vostro nemico di turno.
La visuale è in prima persona in 3D anche se non è poligonale, ma comunque molto ben fatto perché rende bene l'idea.
La grafica del vostro abitacolo è semplice, un po' spartana se volete, ma non è un titolo che punta alla simulazione realistica, ma semplicemente sfruttare questa idea per concentrarsi nelle battaglie contro il computer.
Gli scenari vi servono solo per cercare di raggiungere al più presto il massimo livello di abilità e con questo sistema è divertente e più immediato.
In pratica avete la grafica in prima persona di un simulatore di volo, ma la giocabilità di un gioco di azione di questo tipo solo per cercare di diventare il più bravo.
Niente di più e niente di meno, ma la Microprose, secondo me, ha centrato in pieno l'obiettivo per l'ennesima volta.



Commodore 64= 8

Esteticamente sembra un classico simulatore di volo con la vista in prima persona in un mondo 3D con un abitacolo con varie strumentazioni, ma in realtà il sistema di volo e i combattimenti sono di un arcade e visto lo scopo non può che essere così.
Il modo di volare e combattere assomiglia molto ad un certo Wing Commander.

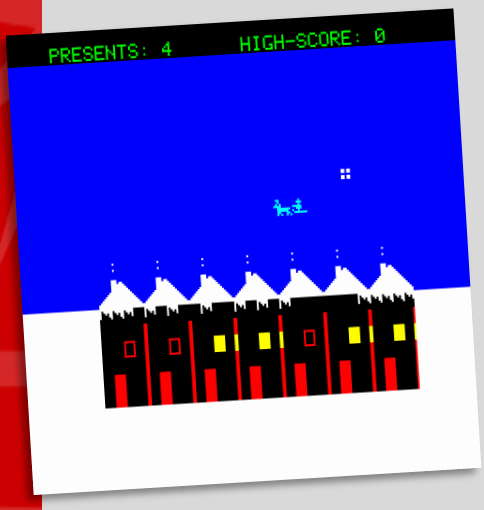
CHRISTMAS EVE

Oric-1 (1983, Pan)

Atmos (1984, Cobra Soft)

In *Christmas Eve* voi interpretate Babbo Natale che è in ritardo nella consegna dei regali e così decidete di partire verso la città e farvi lanciare i regali dai vostri elfi, raccoglierli al volo e poi farli arrivare nelle case attraverso il camino, ovviamente senza farvi vedere da nessuno
Se il regalo raggiunge la destinazione le famiglie si svegliano e incominciano ad aprire i regali.
Ricordatevi che dovete consegnare un solo regalo per casa e se vi sbagliate dandone due, uno di questi non verrà conteggiato.
Non c'è un tempo limite visibile, ma c'è una specie di contatore all'interno delle case e in pratica dovete consegnare i regali prima che la famiglie si sveglino. Se non lo fate avete perso.

Simpatico gioco proprio in tema Natalizio, ma molto difficile perché gli elfi vi lanciano i regali dal cielo e voi dovete velocemente intercettarli e poi posizionarvi sopra i camini e lanciare i regali.
La grafica è semplice, ma fa il suo dovere mostrando le case in un paesaggio innevato e con la musica tipica di Natale ad inizio e fine partita.
E' un gioco con una bella idea, ma forse un po' ostico nei movimenti tanto che spesso non ce la fate a raccogliere tutti i regali e ogni pacchetto perso è tempo che se ne va per consegnare i regali.
Da provare.



Con Riserva

Promosso

Oric-1= 6

Gioco tipicamente di Natale in cui voi interpretato il protagonista assoluto, ma che non offre una grande e durevole giocabilità. Il tempo di fare un paio di partite e poi andrete a cercare qualche titolo più interessante e in questo numero ne trovate diversi sul tema invernale.



Cobra Pinball è gioco per l'Atmos che vi permette di giocare ad una versione digitale del biliardino con una grafica tipica del periodo che molti di voi sicuramente avranno un deja vu con molti altri titoli del genere su Commodore 64.
Devo dire però che questa versione mostra una cura maggiore dei dettagli e una tavola decisamente più curata anche se completamente monocromatica in giallo.
Molto bello invece il pannello di destra ben colorato che vi mostra il nome di questo Pinball e altre varie informazioni con anche dei bei font.

Atmos= 6,5

Un gioco del Pinball che ha un tema che viene abbastanza bene replicato anche nella tavola e che alla fine ha una giocabilità buone e tipica di questo periodo.
Se vi sono piaciuti i Pinball su C64, Spectrum e Amstrad, vi piacerà anche questo.

Angolo Italiano



AMERICAN CUP

Il nome è lungo e non è una gara in barca, ma un titolo dedicato a Cristoforo Colombo che dopo aver avuto le tre Caravelle dei reali di Spagna deve tentare l'avventura attraverso i mari sconosciuti nel 1492.
Non è una simulazione, non è uno strategico commerciale, ma un gioco arcade di azione in cui dovete con le tre vostre navi raggiungere l'America attraverso le insidie dell'oceano e delle condizioni meteo.

Con il joystick dovete puntare la prua delle vostre navi verso Ovest, ma dato che le navi usano il vento per navigare è questo è il vostro nemico dato che soffia in tutte le direzioni e spesso vi porta fuori rotta.
Il vostro scopo è quello di cercare di sfruttare le giuste correnti eoliche per raggiungere il nuovo continente con momenti di pura frustrazione perché il vento soffia sempre in tutte le direzioni e quando state per uscire dall'Europa ecco che un vento vi riporta indietro, poi a nord e di nuovo a sud.
Avete altre limitazioni come un certo numero di persone che durante il viaggio può diminuire e le scorte che non sono infinite.
Risorse materiali limitate e un vento che sembra soffiare per mettervi in seria difficoltà lo rendono molto più difficile di quanto a guardarlo non sembra.



Commento incerto

E' un modo più arcade di affrontare la scoperta dell'America che diventa in effetti una specie di gara per raggiungere al più presto la destinazione prima di perdere uomini e scorte.
E' difficile e frustrante per il vento che soffia sempre in direzioni diverse rendendo la navigazione spesso impossibile, ma fa parte della sua difficoltà.



City Killer

Un gioco molto semplice in cui dovete usare il mirino sullo schermo per colpire i vari bersagli che scorrono a varie velocità sulle piattaforme.
Avete dei colpi limitati, ma in continuazione avete dei bonus che vi riforniscono di munizioni e dovete essere davvero precisi perché questi scorrono velocissimi, quasi non li vedete.

Non c'è nessun tempo limite e non ci sono livelli e non c'è un obiettivo da raggiungere.
Il vostro scopo è solo quello di fare più punti possibili, ma non c'è nemmeno la possibilità di divertirvi con un amico perché la partita termina quando avete finito le munizioni che, tuttavia, potete recuperare in ogni momento.
Questo titolo fa parte di una serie di giochi realizzato con il "The Game Creator".
Per non essere totalmente noioso (e lo diventa dopo 10 secondi) c'è una musichetta carina ad allietarvi mentre sparate ai bersagli.



Giudizio negativo

Tra le medaglie sarebbe medaglia nera perché non è un gioco che vi invoglia a continuare. Non c'è nessuno scopo o obiettivo e zero difficoltà.
Sparare all'infinito per fare punti.

Angolo Italiano



Commodore 64 (1990, Fashion Design)

Anche per questo numero di Dicembre apro questo angolo con la recensione di un gioco manageriale calcistico per il Commodore 64 tutto in italiano che vi riporta al Campionato del Mondo del 1990 con le originali formazioni.

Essendo un titolo tutto Italiano, avete solo la squadra Italia da poter scegliere, ma inizialmente fu previsto una serie di Data Disk per altre squadre che però forse non furono mai realizzati.

Premetto che è il gioco è disponibile solo su disco per i caricamenti che sono lunghissimi (sarebbero stati inaccettabili in versione cassetta) e alle volte vi viene il dubbio se si è bloccato oppure continua a caricare.

Potete decidere di partecipare subito al Campionato del Mondo oppure fare una amichevole, ma per la recensione iniziamo a vedere come prepararvi per questo evento importante.

La prima schermata che vedete è la formazione dell'Italia che è quella del 1990 (potete comunque cambiare i nomi, ma meglio non farlo perché poi nel gioco c'è un database con foto di questi giocatori) e poi dopo aver accettato il sorteggio dei gironi siete pronti per la gestione della squadra in cui potete decidere la formazione, la tattica e vedere il database dei singoli con le loro caratteristiche.



Nella opzione Tattica dovete scegliere il modulo di gioco tra i quattro disponibili e modificare la strategia della difesa e dell'attacco. Ci sono alle fine 4 settaggi per questa impostazione e non potete mettere tutti "**si**", altrimenti non vi fa proseguire.

L'opzione Giocatori è il database con le loro immagini digitalizzate che serve anche per creare delle schede numerate per ciascuno di essi.

L'opzione Formazione serve per scegliere chi giocherà la partita. Chi non viene scelto come titolare farà parte delle riserve.



La partita è godibile perché è vista con una grafica base del campo con degli slider in cui si muove la palla per mostrare chi ha il possesso in quel momento con le informazioni scritte nel pannello relativo.

Non si vedono le azioni più belle e interessanti come altri giochi, ma su un gol viene mostrato sullo schermo l'azione che ha permesso di farlo (e devo dire ottimamente realizzato).

Anche se inizialmente non potete scegliere le riserve, in realtà sono tutti quei giocatori che fanno parte della squadra che non avete scelto come titolari.



Un gioco manageriale del calcio ben realizzato con una grafica praticamente testuale, ma dove è possibile ci sono belle immagini, delle digitalizzazioni molto semplici ma comprensibili.

Ve lo consiglio perché è strategicamente parlando un ottimo titolo e vi terrà con il fiato sospeso durante ogni partita perché vedete in tempo reale se le vostre scelte sono state giuste o sbagliate.

Commodore 64= 9

Che bel gioco manageriale per il C64 che con una grafica di base vi permette di godervi in tempo reale il Campionato del Mondo in base alle scelte che fate.

Esteticamente non c'è nulla, è tutto testuale a parte alcune scene di azione disegnate durante la partita, ma è quello che ci sta sotto che è stato realizzato davvero bene e ogni fase di gioco vi permette di fare tutte le scelte per cercare di vincere questo evento.

Raccomandato agli amanti di questo genere e a tutti quelli che amano il Calcio in generale.



1991, 286, 2 MB (1991, Spectrum Holobyte)

Falcon 3.0 era "il" simulatore di volo militare per PC tra i più attesi perché dava un chiaro cambio con il passato soprattutto nella grafica più accurata e una complessità decisamente superiore.



La novità principale di questo titolo era che usava il co-processore matematico se era presente, aveva paesaggi molto più realistici rispetto al primo Falcon che erano piatti con alcuni triangoli per rappresentare le montagne e le colline.

Il manuale e la scatola riportano come minimo un processore 386DX, ma non è vero perché funziona perfettamente anche con un 286. Il problema è la memoria perché richiede minimo 600k per funzionare e quindi dovrete ricorrere ad un disco di avvio.

Il gioco è stato provato nella versione dischetto (ce ne sono 5 e occupano circa 11 MB di spazio) e all'interno della directory del gioco ci sono dei programmi per creare dei dischetti di avvio in base se avete EMM386 oppure un mouse.

Con un 386DX forse basta 1 MB di memoria, mentre con un 286 meglio averne 2 e comunque caricare dal disco di avvio.

Una volta avviato il gioco e ammirato l'introduzione che vi fa assistere ad un combattimento aereo di breve durata arrivate alla schermata principale dove siete al vostro quartier generale dove potete impostare la configurazione di gioco che va dalla scelta della difficoltà predefinita o personalizzata fino ai settaggi hardware

Durante l'installazione il sistema riconosce il tipo di scheda audio e vi configura i settaggi automaticamente, ma



potete in ogni momento cambiarli, ad esempio, se decidete di cambiarla.

Quando siete pronti a giocare avete due scelte principali: partecipare ad una "*Istant Action*" che sarebbe una missione casuale oppure partecipare alle campagne complete che si svolgono su tre scenari: Israele, Kuwait e Panama.

Le impostazioni per partecipare agli scenari vanno fatte dal monitor che riporta "Squad": scegliere il vostro logo, lo scenario e poi iniziare con un briefing testuale che vi da una prima informazione e vi informa sulle condizioni meteo.

Gli 11 MB che occupa il gioco sono ben spesi perché dal briefing potete accedere ad un database di tutti i veicoli presenti nello scenari in corso (immagini fotografiche e modelli 3D poligonali) divisi tra alleati e nemici per farvi una idea di quello che avete davanti a voi durante il volo.

Potete accedere ad uno dei più pre-



cisi e complessi briefing mai visti nel quale potete modificare il piano di volo, scegliere i piloti che vi aiuteranno, consultare i vari database dei nemici e del territorio.

Ci sono pochi scenari ma avete a disposizione tanti aerei e piloti: 18 aerei e 30 piloti dandovi una longevità per missione decisamente molto alta.

Quando precipitate o siete distrutti non lo dovete considerare come una sconfitta personale e quindi ricominciare tutto da capo perché avete



perso un aereo e un pilota, ma vi restano 17 aerei e 29 piloti a disposizione e introduce un diverso approccio che prende in considerazione la squadra a differenza dei precedenti giochi dove eravate voi da soli contro il mondo.
Non solo missioni casuali, o campagne, ma anche una buona dose di lezioni di volo che vi servono per imparare a pilotare gli aerei nel modo migliore e soprattutto a conoscere le basi per un buon decollo e un buon atterraggio; le due fasi più difficili.



Il decollo non è facile perché rischiate di avere uno stallo fin da subito se non avete una velocità adeguata. Il manuale riporta che dovete raggiungere una velocità di 150 nodi e non superare i 200.
Sotto queste velocità avrete difficoltà a staccarvi dal suolo e devo dire che ho provato l'ebrezza di precipitare dopo essermi staccato da terra per pochi metri.
Falcon 3.0 introduce un realismo davvero accurato che per i fan dei simulatori di volo militare e farà diventare entusiasti chi per la prima volta si trova davanti questo "mostro" di quasi perfezione.

Una volta in volo dipenderà dalle vostre capacità nello scoprire i bersagli e pilotare al meglio per avere ogni volta grandi soddisfazioni. Il manuale come sempre è molto essenziale perché ci sono tante funzioni che a prima vista sono nascoste e non sono chiare.
Questo dettaglio di funzioni, di complessità e di grafica si paga in termini processore perché se è vero che basta un 286 per giocarci, non potete sperare di mettere il dettaglio al massimo che rappresenta il sogno di tutti. Con un 286 di fascia bassa con questo dettaglio è troppo scattoso e quindi dovrete togliere praticamente tutto e settare il dettaglio al minimo per godervelo. E' vero che la scatola vi da un minimo per le richieste hardware per godervelo come si deve, ma il motore è abbastanza scalabile anche per un 286.
Il co-processore matematico viene usato solo nella opzione "Flight Model" per poter attivare il dettaglio massimo senza rallentare le prestazioni e se non ce l'ho avete e impostate questa opzione, viene automaticamente cambiato al livello "Complex" (il manuale dice minimo 487 e Pentium, ma nulla vieta di provarci con una 287).
Questa opzione non riguarda solo e principalmente la grafica, ma il modello di volo che può essere più o meno realistico. Il coprocessore viene usato principalmente per questo scopo.





PC= 9,5

E' sicuramente il simulatore di volo più preciso e accurato che prima di allora non esisteva dato che prevede varie configurazioni per ricreare un modello di volo che può essere reale e basato su un vero F-16 (questo settaggio richiede una x87).
E' il primo ad introdurre paesaggi realistici con avvallamenti più reali anche se nel globale sono comunque un po' isolati dal resto.
La buona cosa è che gira su ogni PC a differenza di cosa riporta la scatola e il manuale.
I teatri di battaglia sono solo tre, ma per ognuno avete tantissimi aerei e piloti a disposizione per cercare di completarli e introduce un nuovo concetto di squadra.
Ci sono sequenze filmate del pilota che sale a bordo dell'aereo e sequenze funebri quando un pilota perde la vita segno che è fatto un lavoro certosino in ogni aspetto per renderlo più vero di qualunque altro titolo prima di questo.

2009, Ubhres Productions

SUBACUATIC R

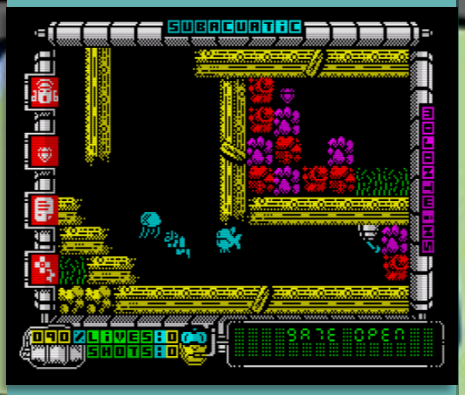
ZX Spectrum 128

the region turns red

Silver



In Subacuatic per amore della vostra ragazza avete superato la fobia del mare e fatto cose incredibili, ma ora in questo seguito (Reloaded), voi, il prode Ferdinando Templeton vi siete innamorati di un polpo con otto tentacoli, molto affettuoso tra le altre cose.
Malgrado questa tenerezza tra voi non è possibile creare una vera, profonda e amorevole relazione e così quando decidete di andare da lei per fare le cose serie, il polpo vi colpisce così forte che vi allontana dalla via del ritorno e pure dal vostro tesoro che



avete con tanta fatica trovato nel primo "Subacquatic".
Il vostro scopo in questo gioco è quello di cercare 4 artefatti che si sono persi nelle profondità del mare e quando li avete raccolti dovete riportarli alla vostra imbarcazione.
Non è facile perché avete una bombola di ossigeno che ha aria limitata (nel pannello in fondo allo schermo avete un contatore che vi informa in percentuale della quantità d'aria che vi resta) e questa diminuisce anche se avete contatti con le creature marine e anche le innocue alghe che forse questa volta sono urticanti.
Non ci sono bonus per recuperare aria, ma dovete farlo nel modo classico: ritornare in superficie e ricaricare le bombole.
Non avete delle vite, quindi dovete gestire la vostra avventura solo con quest'aria a disposizione, ma avete anche un arma per stordire temporaneamente gli animali marini che incontrate e che cercheranno di mangiarvi se possibile (subito però non ce l'avete).

Come il suo predecessore richiede 128k di memoria, ma sono ben usati per la musica durante il gioco e una bella grafica molto colorata e varia per rendere tutto molto più bello e credibile.
Buono anche il sistema di controllo perché è molto realistico dato che essendo in mare il vostro peso vi riporta in superficie e quindi dovete sempre tenere la posizione per non risalire e questo può essere difficile in certe situazione in cui dovete attivare delle leve per aprire dei passaggi con i pesci nei dintorni.
La difficoltà è ben calibrata perché queste creature non si muovono a caso, ma hanno sempre una loro direzione fissa e che voi potete sfruttare per riuscire a passare.

ZX Spectrum 128= 8

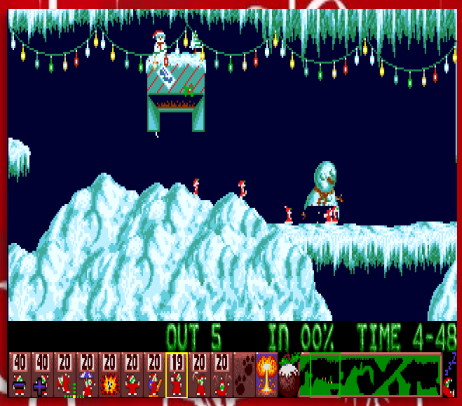
Tecnicamente è un buon titolo che sfrutta bene la memoria per avere musica durante il gioco molto carina e ben realizzata così come una grafica con tanto colore anche se gli sprite in movimento rimangono monocromatici, voi siete anche trasparente e come dettaglio molto poco definito.
La giocabilità è molto buona e fatta per tenervi impegnati costantemente perché oltre a ritornare in superficie se mollate la mano dal joystick ci sono ostacoli letali anche tra le alghe che molto spesso creano passaggi obbligati in cui dovrete dimostrare tutta la vostra bravura nell'usare il joystick come mai avete fatto prima.



X-MAS LEMMINGS

E' l'edizione del 1991 uscita per Amiga dedicata al Natale come promozione per "Oh-No! More Lemmings" con due livelli del nuovo gioco e due livelli Natalizi completamente innevati con ostacoli da superare totalmente dedicati a questo evento.
Questi due livelli speciali hanno anche le musiche di Natale e nella grafica ci sono anche le luci e gli addobbi che spesso trovate in giro per le strade.

Sicuramente è un titolo da riprendere in mano proprio quando si avvicina questo evento molto importante per chiunque e per avere un gioco tranquillo e divertente anche da vedere perché i Lemming si sono vestiti da Babbo Natale,
Non c'è niente da dire sul piano tecnico perché è eccellente sotto ogni punto di vista.
Peccato ci sono solo 4 livelli, ma sicuramente quelli innevati vi piaceranno davvero tanto, ma solo se avete un Amiga con almeno 1 MB di RAM.



Amiga= 9

Il Natale 2017 con i Lemming che per l'occasione si vestono da Babbo Natale per rendere le loro avventure più belle ed emozionalmente più ricche.



XMAS LEMMINGS

La versione 1992 di Xmas Lemmings è un'altra demo gratuita per promuovere "Lemmings" e "Oh-No! More Lemmings" e in questa edizione include ben 4 livelli Natalizi con la grafica piena di neve, luci e addobbi con anche ostacoli da superare totalmente in tema.
Rispetto all'edizione del 1991 questa ha un livello di difficoltà elevata dopo i primi livelli per cercare di renderla più longeva possibile.
In attesa che uscisse il nuovo gioco per molti giocatori questa demo di Natale era una buona occasione per prendere confidenza con un nuovo tipo di difficoltà.

Questa versione è per PC che sfrutta la grafica Tandy, EGA e VGA per coprire la maggior parte delle macchine in circolazione con anche un buon audio (se avete la giusta scheda audio).

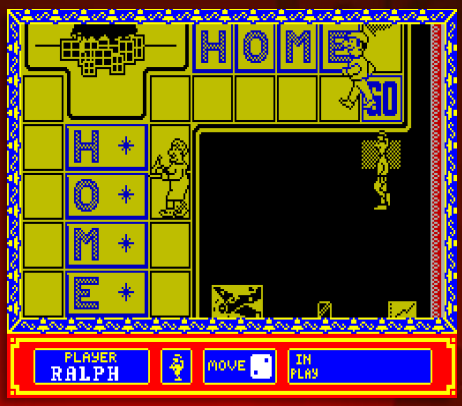


DOS= 9

Anche l'edizione 1992 vanta dei bellissimi paesaggi innevati Natalizi per allietarvi in questi giorni molto belli.
Peccato si è persa questa moda di proporre vecchi classici in versione "Xmas" perché sicuramente oltre a fare promozione servono anche per l'attesa del Natale.



XMAS LUDO



E' essenzialmente un gioco di strategia da tavolo che assomiglia molto al gioco dell'Oca come metodo nel muoversi sul percorso tramite il lancio di un dado; è diverso però nell'obiettivo.
In Xmas Ludo ogni giocatore ha 4 contatori che devono essere spostati dalla camera da letto di partenza su un percorso che gira intorno ad altre stanze da letto.
Ogni contatore deve essere portato nella stanza giusta e per farlo dovete lanciare il dado e in base al numero ottenuto spingere questo oggetto nella posizione indicata.
La difficoltà sta nel fatto che ogni volta che lanciate il dado voi ripartite dalla vostra stanza e dovete raggiungere alla svelta il contatore per spingerlo in base al numero ottenuto.
Non siete da soli perché ci sono altri personaggi in gioco (mamma e papà) che se vi intercettano vi impediscono di spingere il dado e vi rimandano alla vostra stanza in cui dovete di nuovo lanciare il dado e tornare velocemente all'oggetto che aspetta di raggiungere la stanza giusta.

Molto divertente che richiede un po' di tempo per essere capito (ci ho messo un po' a comprendere la sua meccanica di gioco perché subito non è molto chiara e vi consiglio di guardare un po' la demo), ma quando iniziate a giocare vi divertirete moltissimo.
La grafica è tipica della piattaforma, decisamente monocromatica, ma ben definita. Molto male la qualità musicale che fortunatamente può essere spenta!

ZX Spectrum= 7

Divertente gioco di strategia da tavolo simile in parte al gioco dell'Oca e che quando imparate diventa molto divertente e vi farà passare un po' di tempo in allegria anche perché le musiche (mal suonate) sono quelle di Natale.



Christmas Carol

Più che un gioco è un Quiz musicale per vedere se sapete riconoscere le canzoni di Natale che vi vengono proposte.
Avete un tempo di 60 secondi per ascoltare delle canzoni tipiche (ogni canzoni dura qualche secondo perché dovete rispondere correttamente a quante più possibili in quei 60 secondi che avete inizialmente) e passare alla successiva.

Finito il tempo regolamentare vi viene dato un giudizio sulla vostra conoscenza di musica Natalizia.

L'Amstrad CPC suona molto bene questa canzoni dandovi la possibilità di indovinarle quasi subito.
C'è un problema, non di poco conto: è un gioco in Inglese e le canzoni hanno titoli in questa lingua. Molti di voi le conosceranno localmente, ma non sapete però il loro nome originale.
Be, che dire... provateci e magari imparate qualcosa di nuovo e a conoscere quelle canzoni che sentite ogni volta a Natale con il loro nome originale.
Se non sapete il titolo della canzone, potete ascoltarla tutta e alla fine vi viene detto come si chiama. Può essere utile per una seconda volta per sapere di cosa si tratta.
Ovviamente facendo in questo modo consumate tutti quei 60 secondi e riceverete giudizi poco felici.



Amstrad CPC= 7

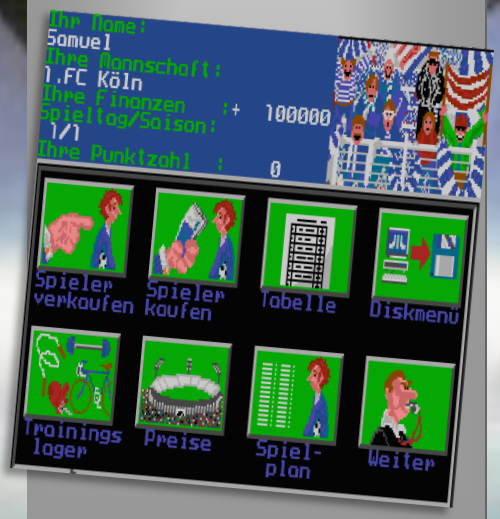
Simpatico Quiz musicale di Natale che però dopo la prima volta difficilmente vi verrà voglia di ascoltare ancora musica da indovinare.
E' un passatempo che però va bene ripassare proprio nel giorno di Natale e se vi dicono di suonare Jingle Bells potete farlo suonare dal vostro fidato CPC!

Atari ST, 512k (1989, Starbyte)



Soccer Manager Plus è un titolo dedicato alla gestione di questo sport in cui dovete prendervi cura della squadra che scegliete nella Seconda Divisione con lo scopo di vincerla e arrivare in Prima Divisione.
Molti giochi del calcio tra gli anni 80 e 90 molto spesso non usavano i nomi reali di giocatori e squadre perché c'erano problemi di licenze e non tutte le squadre erano disposte a concederle, ma questo titolo in particolare nella versione originale (che era in Tedesco) li aveva, ma i giocatori erano divisi a caso tra le varie società calcistiche.
Questa versione per Atari ST è in Tedesco e quindi almeno dal punto di vista licenze sui nomi è tutto a posto anche se per me è stato davvero complicato riuscire a destreggiarmi in questa lingua per capirci qualcosa (e non ci sono riuscito)

Essendo un gioco manageriale le cose da fare sono più o meno le stesse di altri dello stesso genere e le opzioni per fortuna sono anche formate da immagini che mostrano più o meno cosa significano quindi abbastanza facili da comprendere se non capite il testo scritto.
E' un gioco essenzialmente testuale, ma potete scegliere se guardare solo i risultati oppure le scene più importanti della partita (i gol) con una prospettiva a scorrimento laterale.



Avete 8 icone di gestione. Partendo dalla prima in alto a sinistra avete: la gestione vendite dei giocatori; gestione acquisti; la classifica della Bundesliga; le opzioni di gioco (se conoscete l'Inglese sono comprensibili); l'allenamento (dovete scegliere dove farlo e ovviamente dove costa di più è meglio, ma dipende dal vostro budget); la gestione del prezzo del biglietto (dovrebbe essere in Marchi Tedeschi); il calendario e infine la partita.
Non è tanto complicato comprendere



le varie opzioni, ma la loro gestione testuale può portare a farvi sbagliare scelte e compromettere l'andamento della stagione. Si può giocare lo stesso e cercare di fare delle scelte su quello che riuscite a capire; la tattica è molto complicata e quindi meglio lasciarla predefinita mentre invece tutte le altre opzioni sono comprensibili e riuscite tranquillamente a diventare un buon allenatore e direttore sportivo.

Prima di giocare una partita dovete dare la formazione titolare scegliendo 10 giocatori e solo 2 riserve per poter disputare la partita in modo regolare pena una multa in denaro e la sconfitta a tavolino per 9-0.
Devo dire che ho provato ogni soluzione, ma non c'è verso di fare la partita. Ogni scelta comporta la sconfitta a tavolino. Se va bene non pagate la multa.
Controllando in rete alcuni video su



questo gioco conferma la difficoltà di questa scelta. Sembra impossibile procedere con la partita e quindi siete destinati a perderle tutte per 9-0.
Anche facendo le scelte corrette: 10 titolari e 2 riserve non cambia l'esito...

Come gestionale è buono e malgrado la lingua e alcune scelte per la partita incomprensibili vale la pena provarlo per vedere se riuscite a trovare un modo per giocarvela (anche questo fa parte della sfida in un certo modo).
La grafica è solo testuale, ma comunque quel poco che c'è è disegnato bene e comprensibile.
Forse se trovate la versione in Inglese molto rara potreste divertirvi molto di più.

Atari ST= 7

Con Riserva
Promosso

E' un buon manageriale di calcio solo testuale penalizzato per essere solo in Tedesco che lo rende appetibile solo a chi lo conosce molto bene soprattutto per la scelta della formazione prima della partita.

Soccer KING



Un altro gioco di calcio subito dopo quello manageriale e anche questo è solo in Tedesco, ma essendo di pura azione arcade non ci sono problemi ad interpretare le varie opzioni.
L'azione di gioco è a scorrimento laterale su un campo isometrico che ricorda parecchio "Internationl Soccer" da cui trae forte ispirazione.

Voi potete fare una partita amichevole contro il computer, un avversario umano oppure creare un torneo fino ad un massimo di sei squadre.
E' un tipo di calcio arcade molto semplice dato che potete solo passare la palle e tirare in porta; niente calci di rigore, niente scivolate, niente contrasti, niente falli e niente ammonizioni.
Finito il caricamento si avvia subito la partita lasciandovi un po' impietriti perché vi immaginate una sorte di schermata iniziale, un po' di musica e invece subito diretti in campo. Per attivare le opzioni dovete interrompere la partita e alcune scelte le dovete letteralmente scrivere a mano - insomma proprio ridotto ai minimi termini anche nelle cose essenziali.
Non ci sono ne squadre ne giocatori reali, ma avete solo: Computer e Joystick che, tuttavia, potete editarne il nome durante i tornei per essere più credibile.
In pratica in questa selezione dovete fare molta attenzione a come è scritto nella tabella e potete mettere ogni nome che vi pare ma dopo "=" dovete



mettere la lettere "C" per il Computer e "J" per il joystick.

La grafica generale è carina e migliora decisamente il gioco originale da cui trae ispirazione con un buon disegno dei vari giocatori che hanno anche l'ombra, una cosa che molti altri titoli del periodo non mettono quasi mai, e molto curato il pubblico che con una semplice animazione sembra applaudire quando c'è un gol.

Atari ST= 6,5

A differenza dell'originale Hughes Soccer per Atari ST, questo titolo è proprio identico al titolo sopra citato per il Commodore 64 che riprende anche la grafica così come la scarsa giocabilità dovuta al fatto che non avete tiri in porta, ma ogni volta che premente il pulsante di fuoco fate un tiro che può essere un passaggio o uno diretto in porta.
La cosa diversa dal titolo originale è che potete creare un torneo a 6 squadre editabile che lo rende sicuramente appetibile.
Di contro però c'è da dire che la versione a 16-Bit di Hughes Soccer è decisamente migliore di questo sotto ogni aspetto, quindi è da valutare.
In passato questo era il titolo di riferimento al titolo del C64 su Atari ST perché Hughes Soccer sarebbe uscito solo nel 1990. Storicamente questo Soccer King ha un valore storico importante.



Gold

Amiga, 512k (1992, Zeppelin Games)

E' la notte di Natale, le città sono in festa, le strade addobbate di luci, nella case i bambini hanno preparato del cibo per Babbo Natale, ma quando si svegliano scoprono che non è stato mangiato e non ci sono i regali. Cosa è successo?
Mentre è in volo per raggiungere le case dei bambini, perde tutti i regali che si sparpagliano per il mondo e vanno tutti ripresi al più presto anche se questo vuol dire ritardare un pochetto.

Questo titolo per Amiga è un po' diverso dalle versioni a 8-Bit perché è un gioco di piattaforme anziché uno sparatutto a scorrimento.



Il gioco è diviso in livelli e per passare a quello successivo dovete prendere tutti i regali che avete perso e poi andare a cercare l'uscita per il prossimo. Se fosse così sarebbe davvero un passatempo, ma come sapete le cose sono sempre difficili e non avete mai il tempo, nemmeno a Natale, di superare i livelli tranquillamente perché ci sono dei nemici che vogliono impedirvi di far felici tutti i bambini e farvi anche la pelle se possibile.
Per difendervi potete solo lanciare delle palle di neve (per fortuna ha nevicato e continua a nevicare per darvi materie prime infinite) per stordirli temporaneamente.



Se riuscite a recuperare tutti i regali sparsi per i 7 livelli di cui è composto questo gioco, il Natale sarà salvo!

Santa's Xmas Caper è proprio un tipico gioco del Natale sotto una forte nevicata che abbellisce i fondali che sono già decisamente belli e molti di questi sono in tema con questo evento con anche delle belle melodie che vi accompagnano tra i livelli. Non sono musiche classiche, ma generalmente si sente qualche arrangiamento mescolato tra nuove musiche che vi mettono la stessa allegria di un Jingle Bells.
La grafica è di grande livello, molto accurata, dettagliata e fluida nei movimento e nello scrolling come un Amiga vi ha ormai abituato. Ci sono chicche grafiche come lo stordimento dei nemici che rimangono temporaneamente congelati con la palle di neve spiaccicata addosso.
Ovviamente non potete scendere a terra perché non potete farvi vedere dagli essere umani e quindi dovete sempre rimanere all'altezza dei tetti. Se cadete verso la strada perdete una delle vostre 3 vite che sono poche a dire la verità, ma la difficoltà è ben calibrata e vi permette di andare avanti per molto tempo cercando di finirlo con le vostre poche forze.
I livelli sono molto ampi perché non solo lo scorrimento è laterale, ma anche verticale perché salite sulle piattaforme sempre più alto e poi ci sono da fare sincronismi con alcune di queste che collegano l'una all'altra.
Insomma è una idea decisamente poco innovativa perchè riprende una struttura vista e rivista, ma applicata al Natale con la grafica e la musica a tema sembra un gioco tutto nuovo e divertente.

Amgia= 9

Se non vi era tanto piaciuto la versione a 8-Bit rimarrete estasiati da questa versione a 16-Bit che sfrutta appieno tutte le capacità grafiche e sonore dell'Amiga e vi porta un classico gioco di piattaforme arricchito dallo sfondo Natalizio.
Buonissima anche la gestione dei movimenti che vi libera finalmente dalla buccia di banana, dal salto all'ultimo pixel e ogni tanto per nostalgia vi manca un po', ma attenzione che non è facile e le tre vite sono poche.
Da giocare tutto l'anno, ma soprattutto in questo mese che è suo di diritto

3D XMAS ADVENTURE: SANTA'S RESCUE!

DOS, 4 MB, 486 (1996, Pie in the Sky)

Silver

3D Xmas Adventures: Santa's Rescue è un clone di Doom, ma non è violento allo stesso modo perché è in tema di Natale e come tale non poteva che essere così.
Come Doom non è un vero 3D, ma un 2.5D ed è un titolo che è stato creato



da Pie in the Sky Software per promuovere il loro programma "3D Game Creation System".

Voi interpretate un pupazzo di neve che deve salvare Babbo Natale da un Mago di Ghiaccio usando delle caramelle come armi per sconfiggere lui e i suoi schiavi. Avete anche la capacità di rimuovere delle maledizioni magiche che sono state applicate al territorio per riportarlo al suo aspetto originale.
Come clone di Doom avete la sua stessa giocabilità in prima persona, le sue varie armi sono state sostituite dalle caramelle e avete anche un inventario limitato per portare in giro degli oggetti e alcuni di questi possono essere usati solo se sono messi qui come, ad esempio, una ricarica magica di caramelle.

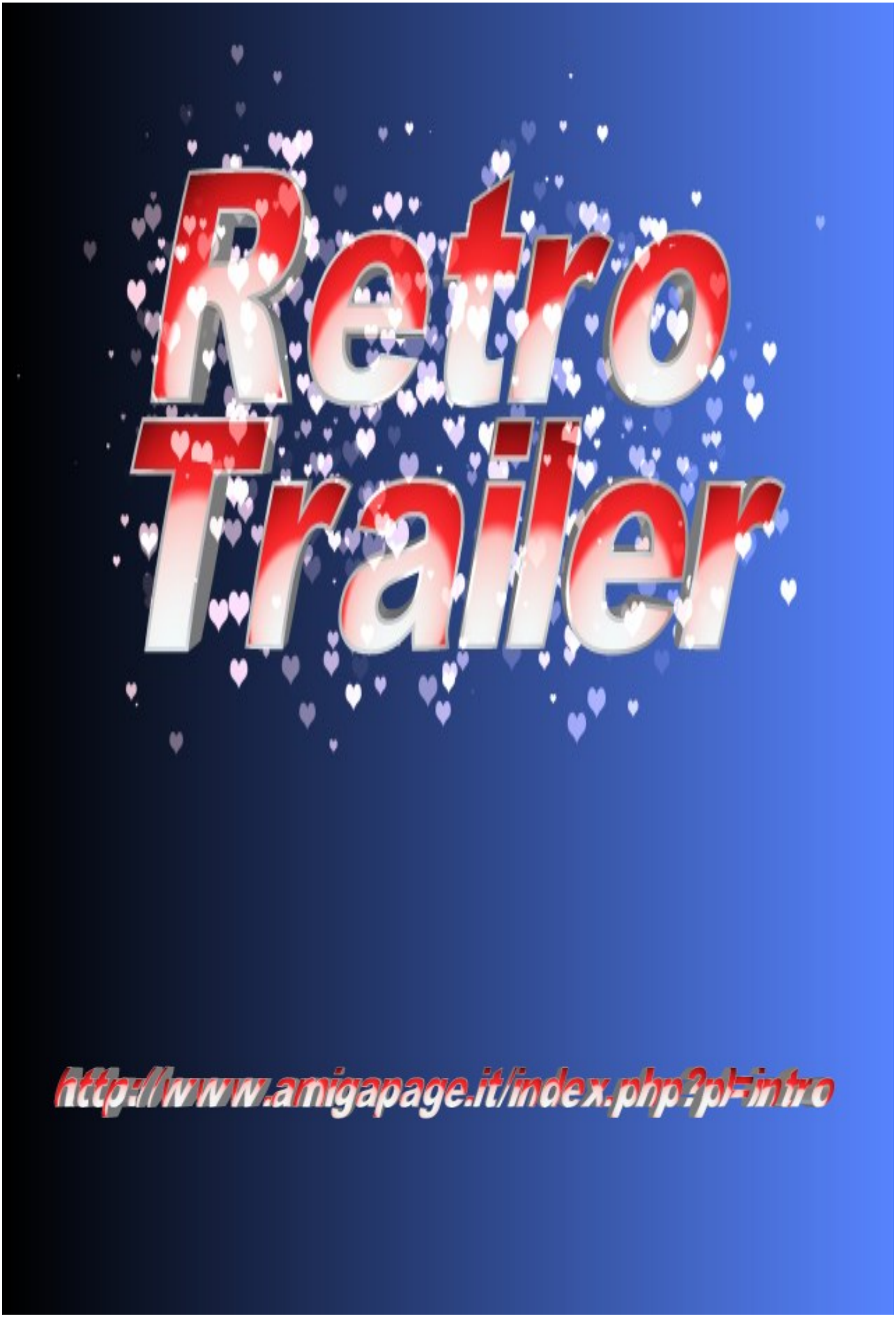
Il vostro scopo è quello di infiltravi nel regno del Mago, liberare Babbo Natale e riportarlo al suo castello; i vari livelli sono sia interni che esterni e ognuno è abbellito di grafica e ornamenti tipici di queste zone.
I vincitori del gioco ricevevano un codice segreto per avere degli sconti sui futuri titoli della Software House e sicuramente era un modo per incentivare le vendite.
Attenzione che oggi non è più valido perché sono passati 21 anni da quando è stato pubblicato il gioco e quindi questo codice rimane solo come un premio di consolazione.
Come hardware richiede minimo un



386 (il gioco si avvia lo stesso anche con un 286, ma al momento di iniziare si blocca con un errore ricercando il processore richiesto) e per la memoria teoricamente può funzionare anche con solo 640k di base, ma ad un certo punto vi chiede la configurazione EMS o XMS.
La cosa migliore è di usare un disco di avvio, come vi suggerisce il gioco stesso, dato che vi fa una serie di domande sul vostro OS e la memoria che avete (se non volete diventare matti a configurare la memoria, fate un disco di avvio suggerito e siete a posto).
Per quanto riguarda l'audio dovete avere una Sound Blaster altrimenti dovrete giocare in silenzio (non ci sono alternative; se sbagliate ad impostare il gioco termina e torna al DOS) e deve essere compatibile (le prime Sound Blaster tipo la 1.0, ad esempio, non le riconosce se cliccate su "avvio Sound Blaster", ma se scegliete "No Sound" durante il gioco avete musica ed effetti sonori!).
Le prestazioni sono scarse dato che con una configurazione molto simile ad un 386DX33 scatta troppo e se è giocabile per i movimenti, non lo è per quando dovete combattere e cercare gli oggetti che vanno presi passandoci sopra e poi premere un tasto per raccoglierli.
E' un titolo del 1996 del resto e le richieste hardware erano in linea con questi tempi. Per giocare come si deve meglio avere un 486SX da 25 Mhz in poi, 4 MB di memoria e una Sound Blaster Pro e 16 per iniziare divertirvi come si deve.

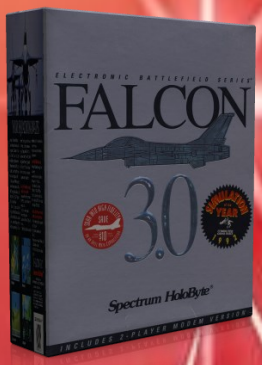
DOS= 8

Un clone di Doom trasformato in un titolo non violento, ma basato sempre sulla sua struttura e le armi sostituite dalle caramelle. Sicuramente adeguato al tema e al suo nome.
Come clone però usa un motore decisamente pesante, forse anche più di Doom tanto che per giocarci come si deve dovete avere almeno un 486.

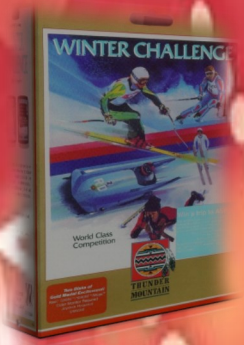

Retro
Trailer
http://www.amigapage.it/index.php?pl=intro

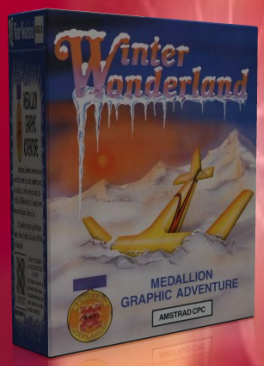
Divertiamoci con i Box













Console Forever

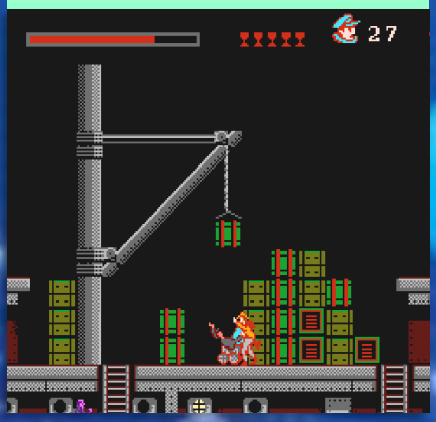




Indiana Jones and the Last Crusade (1990, Taito - NES)

Di questo titolo conoscete molto bene la trama perché riprende le scene principali del noto film con "*Harrison Ford*" e "*Sean Connery*" per trovare il Sacro Graal che dona l'immortalità e impedire ai Nazisti di trovarlo.
La versione Taito per NES è totalmente diversa dalla versione di Ubi Soft dato che questo è un ibrido tra un avventura, una corsa in moto, soluzioni di enigmi e gioco di piattaforme.
Come se non bastasse presentare questo gioco in modo più avvincente che nelle conversioni per i Computer e nella edizione Ubi Soft, c'è anche il fatto che ci sono molte immagini di intermezzo digitalizzate dei due protagonisti.

La qualità musicale del NES forse non è sempre buona, ma in questo titolo non vi deluderà dato che suona il tema di Indiana Jones nella schermata del titolo molto bene, ci sono varie musiche diverse per le varie scene principali e non dimenticate anche vedere scene digitalizzate e di intermezzo tra un livello e l'altro (forse digitalizzate è un po' sbagliato - sono più bitmapizzate, però il risultato è molto buono lo stesso).
La struttura è multi scelta dato che potete decidere quale livello affrontare e avete molte vite a disposizione dato che è molto difficile soprattutto nelle scene di azione con qualche problema di collisione e difficoltà estrema perché capitano avversari che li sconfiggete con un colpo di frusta e altri uguali sembrano invulnerabili.
I livelli che non sono di azione anche se perdete o sbagliate a completarli li passate lo stesso e avete modo di continuare l'avventura (perdete una vita) e sicuramente non diventa stressante come altri giochi dove se non passate un enigma avete finito di giocare (vedi Vijae al Centro de la Tierra).
Buona la grafica molto colorata e dettagliata per ogni scena e belle queste sequenze di intermezzo che riprendono fedelmente quelle viste nel film.
Era questo il tipo di gioco che molti su Amiga, ST, Commodore 64 e altri speravano nella conversione che per fortuna del NES, la Taito ha deciso di fare.



NES= 8,5

**E' il gioco arcade migliore mai realizzato su Indiana Jones e l'Ultima Crociata che riprende bene le varie scene aggiungendo vari sotto giochi di genere diverso che vi piaceranno tantissimo.
Qualche problema sulle collisioni e sulla difficoltà alle volte dannatamente esagerata che vi lasceranno un po' basiti sul perché, ma avete tante vite per riuscire a sbrogliarvela.**



Sid Meier's Pirates! (2007, 2k Games - PSP)

La versione PSP di questo gioco è una via di mezzo tra la versione PC e XBOX che sono uscite rispettivamente due e tre anni prima e ci sono alcuni cambiamenti in meglio nelle sequenze di danza che sono forse un po' più facili; potete andare direttamente voi stessi a caccia dei tesori, mentre nelle altre due versioni era automatico dopo aver attraccato nelle zone indicata dalla mappa; è cambiato il modo di attraccare ai porti che viene fatto allo stesso modo con una griglia che dovete seguire rispetto a prima che era meno vincolante.
Questi sono i cambiamenti maggiori e in più sono state aggiunte molte più missioni per cercare i tesori e anche più locazioni visitabili. Non dimenticatevi anche il supporto multiplayer grazie ad un ottimo supporto Wi-Fi.

La cosa che colpisce subito di questo gioco è la grafica davvero sbalorditiva per chi viene dalla versione classica per DOS e Amiga. Un netto miglioramento estetico per sfruttare questo hardware nel migliore dei modi, però notando che comunque la base del gioco è sempre la stessa e

quindi chi ha giocato in passato troverà molte cose simili e saprà già come destreggiarsi nel migliore dei modi.
Anche le numerose sequenze animate iniziali e di intermezzo trasformano il gioco in un film a tutti gli effetti e le scene di azione lo completano per bene ed è un piacere, almeno inizialmente, stare a guardare tutto quello che succede.
C'è anche una storia che scoprite con la prima scena e una vendetta che dovete fare con calma cercando nel frattempo di diventare sempre più forti.

In generale il gioco è sempre lo stesso: commercio, pirateria, investimenti, missioni e infine la vendetta contro quelli che hanno ucciso la vostra famiglia.





PSP= 9,5



Un gioco che sembra un film grazie alle tante sequenze animate e le scene dove interagite con i vari personaggi per trovare investimenti, marinai e quant'altro sono in 3D in terza persona di qualità ultra fine.
Oltre alle battaglie in mare potete anche usare lo stesso sistema per andare a cercare voi stessi con i vostri uomini i vari tesori che sono indicati nelle mappe relative ed è una caratteristica solo per questa versione.



pagni incluso il Dr. Daniel Jackson.
Graficamente e tecnicamente un gioco molto avvincente con una giocabilità eccellente sotto ogni punto di vista con una difficoltà molto ben calibrata; i livelli sono molto curati sotto ogni aspetto e ci sono tanti livelli di parallasse quando vi muovete e se vi fermate vedete il cielo scorrere a velocità diverse tra i vari strati.
La struttura di gioco sa di già visto e forse molti di voi riconoscere un certo "Aladdin" anche in quelle animazioni in cui perdete una vita, ma non è un difetto perché questo tipo di meccanica è vincente e poi titoli che hanno tanti fan come questo non ce ne sono molti.

Stargate (1994, Acclaim Entertainment - Genesis)

Il gioco in questione è basato sul film cinematografico di Stargate e non sulla serie TV nel quale voi dopo aver scoperto come viaggiare in altri mondi decidete di distruggere questo portale per evitare l'invasione degli alieni sulla terra con una bomba atomica.
La prima cosa da fare era di esplorare questo mondo alieno per verificare l'esistenza di forme vita e poi attivare la bomba.

Nel gioco ci sono i personaggi principali del film, ma voi interpretate il Colonnello Jack O'Neil che deve girare per le varie schermate che rappresentano le varie scene del film per cercare di liberare i civili catturati da RA e anche i vostri com-

Sega Genesis= 9

Per i fan del film e della Serie TV è un gioco da non perdere perché unisce grafica, sonoro e giocabilità uniche e quando iniziate a giocare non smettete più perché è "Stargate". La giocabilità è ottima e la grafica aiuta tantissimo perché ha tanti strati di parallasse quando vi muovete e quando state fermi. Ci sono anche tante sequenze di intermezzo con i volti digitalizzati degli attori del film cinematografico.


Education
Shift

Educational: English



Apple II GS (1991, Orange Cherry)

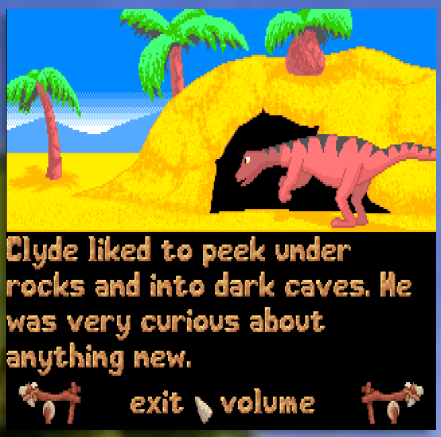
Ancora Dinosauri in questo numero di Natale in un titolo per Apple II GS che non è basato sulla loro reale storia e non è stato creato per farveli conoscere meglio, ma sono stati usati come personaggi per raccontare delle favole e delle storie per insegnare a leggere l'Inglese.
Il programma è formato da 4 eventi che sono delle novelle che hanno una storia da leggere e sono di fantasia perché questi personaggi parlano, vivono in società, coltivano la terra pur sempre nel loro periodo storico reale con le creature tipiche di quel periodo.

La grafica aiuta nella lettura perché anche i font e le opzioni per scrollare il testo sono disegnate cercando di far capire che ogni cosa è stata replicata come se fossero stati usati i materiali del periodo dei Dinosauri come, ad esempio, i pulsanti per scrollare le pagine che sembrano fatti di pezzi di legno e silice che si attivano con un sasso rotondo.
Sono piccolezze, ma ben intonate con il resto della produzione.
Grafica di alta qualità, buoni font per la lettura e anche delle animazioni che rendono queste favole ancora più belle da leggere e vedere.
E' un titolo che può essere considerato al pari di un libro di favole in Inglese che viene abbellito con immagini e animazioni.
Tra le varie novelle c'è una storia-gioco in cui voi con una macchina del tempo andate nella preistoria per vivere una giornata tra queste creature e sarete chiamati ad intervenire decidendo cosa fare con delle scelte che potranno essere giuste o sbagliate a seconda della situazione. Se avrete dato la migliore risposta sentirete il narratore dirvi che avete fatto la scelta giusta.

Non è un gioco e nemmeno un programma educativo in senso stretto perché è a tutti gli effetti un libro di storie anche irreali come quella che vi racconta di un nuovo Dinosauro che è nato dall'incrocio di due specie che nella realtà non sarebbe mai accaduto, ma il bello di questo prodotto è proprio questo.
Lo scopo è farvi leggere e credo che ci siano riusciti in pieno.

A differenza di altri titoli Apple II GS questo titolo è su 3 dischetti e se avete due lettori floppy il gioco dovrebbe richiedere il disco 1 e 3 perché il disco 2 è usato solo per il caricamento.







Apple II GS= 9

E' un libro di favole con protagonisti i Dinosauri in storie fantastiche e avventurose con lo scopo di farvi leggere in Inglese e capire quello che succede.
Non è un titolo multimediale educativo per conoscerli, ma solo per leggere e farvi partecipare ad un viaggio nel tempo interattivo.

Volume 3, Numero 12
Dicembre, 2017

REV'N'GE!



Top 3

Falcon 3.0



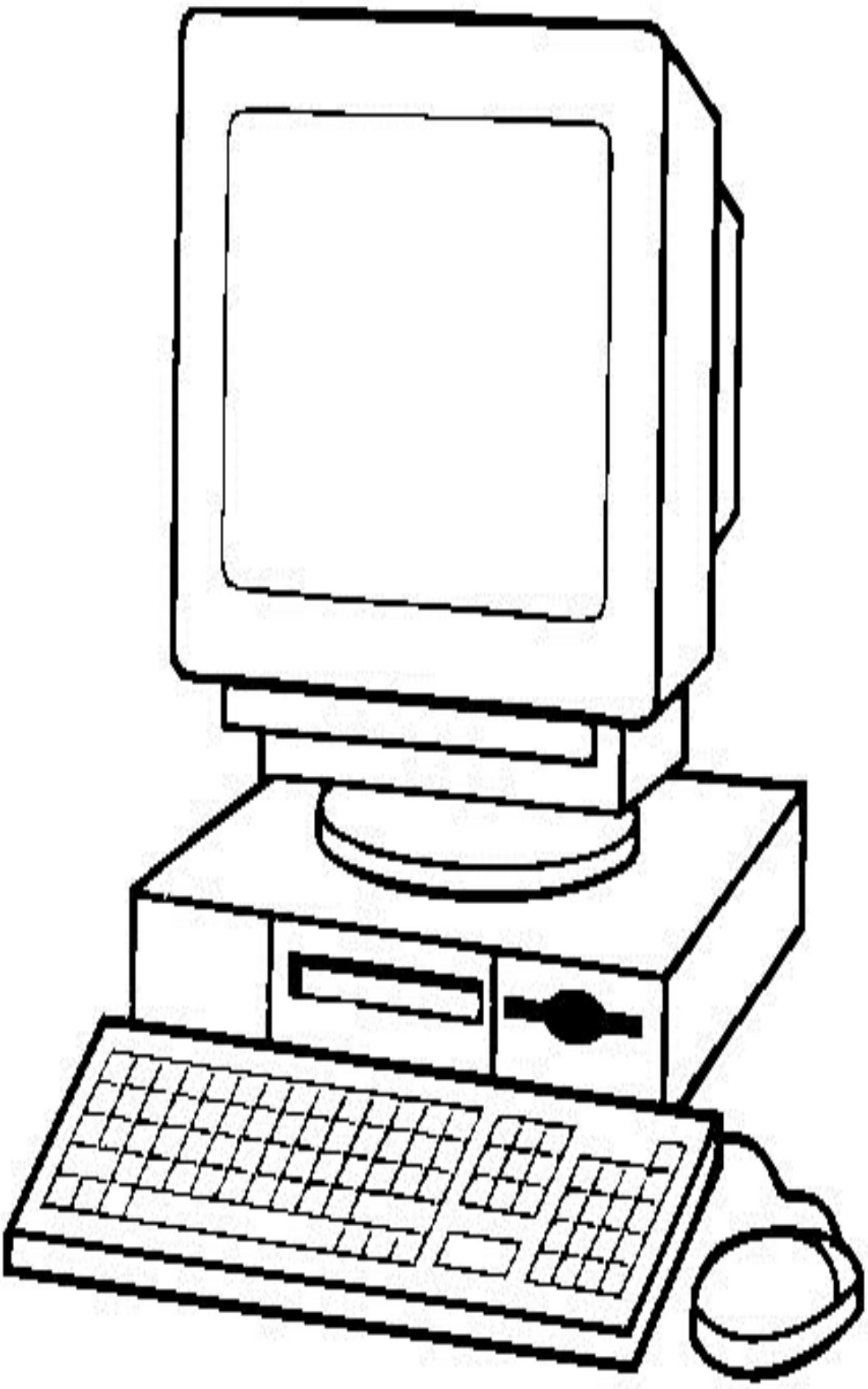
Talking First Dinosaur Reading



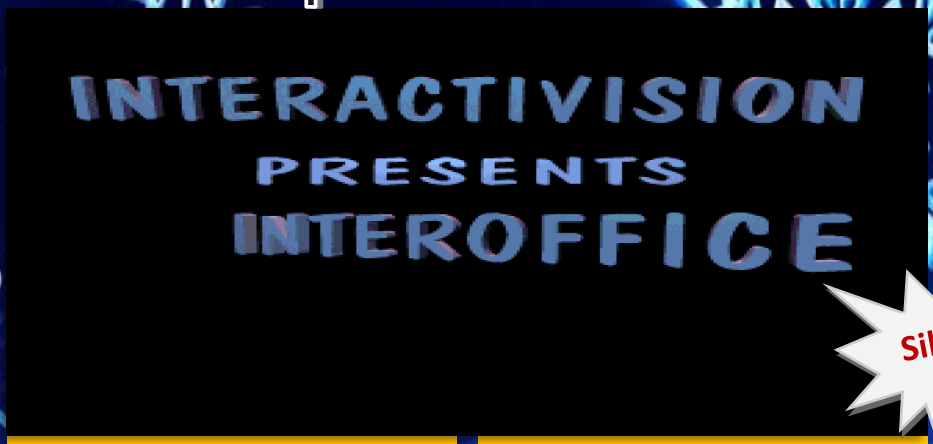
Santa's Xmas Caper




Multimedia
Compilation
Office



Office, Multimedia and Educational



Amiga CDTV

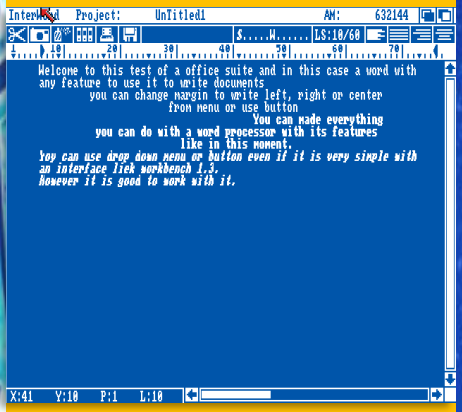
1993, Interactivision

Silver

Interoffice è una suite da ufficio per l'Amiga CDTV che comprende un "Word", un "Spreadsheet" e un "Database" che hanno nomi legati al programma: Interword, Interspread e Interbase.

E' un programma che però è limitato al sistema in cui viene usato perché ha una interfaccia completamente basata sul Workbench 1.3 e di conseguenza usa i suoi stessi colori e ha una limitata quantità di font disponibili.

Interword ha quasi tutte le caratteristiche per scrivere documenti senza



troppe pretese, non avete la possibilità di aggiungere contenuti multimediali come immagini o clipart, ma comunque abbastanza completo per un uso anche professionale.

Del resto chi lavorava con Lotus 1-2-3 può ben capire che l'interfaccia non conta molto, ma quello che potete farci.

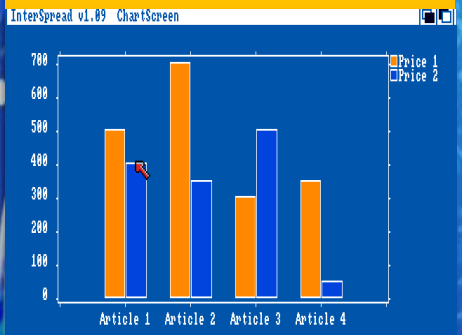
Con **Interbase** potete creare interessanti produzioni anche multimediali come una raccolta di foto da richiamare cliccando con il mouse su un link associato, ma richiede una conoscenza sui database abbastanza elevata perché non è semplice come scrivere un documento o destreggiarsi tra le sue opzioni.

I database hanno spesso voci particolari per la creazione delle tabelle che, in questo caso, è successo un crash di sistema durante la scelta di usare o meno alcune funzioni. Sicuramente



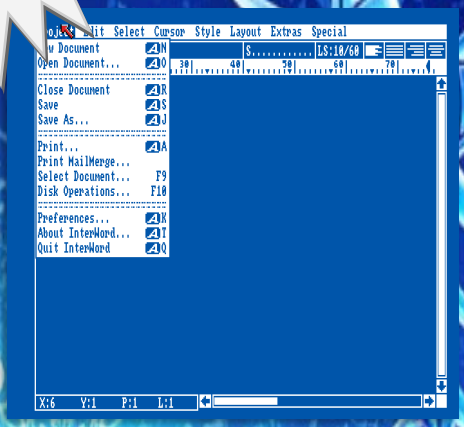
questo Interbase richiede un po' di pazienza per essere usato, ma i risultati finali sono molto interessanti.

Interspread è come dice il nome un foglio di calcolo per creare soprattut-



to grafici di cui potete poi modificare ogni aspetto dal titolo alle impostazioni visive.

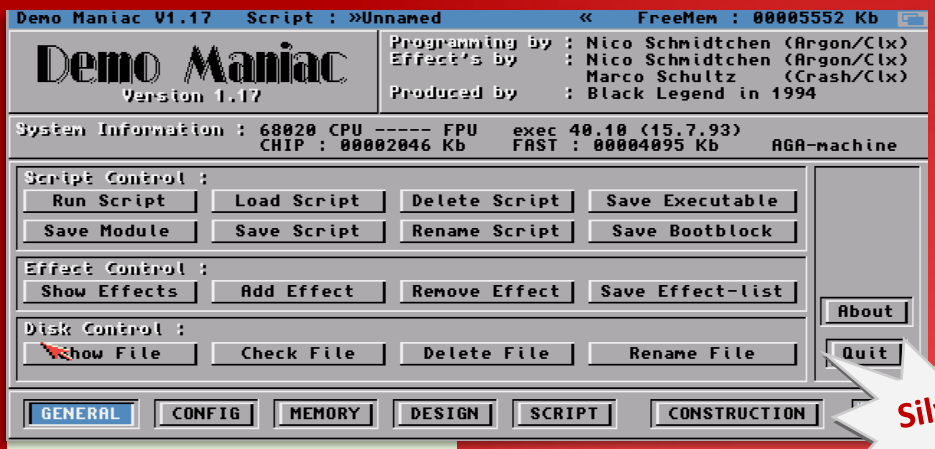
Non è un programma solo dedicato a questo, ma ha tutte le funzioni tipiche che questo genere può offrire come la complessità di inserire dati semplici o attraverso le funzioni matematiche avanzate che poi danno risultati sicuramente apprezzabili e anche trasferire i vostri dati direttamente a Interword.



Amiga CDTV= 8

Un CDTV che con lo spazio di un videoregistratore può essere usato come postazione multimediale, postazione giochi e anche produttività professionale grazie a tre programmi inclusi in una suite da ufficio molto completa e interscambiare i dati per creare documenti complessi e professionali.

L'interfaccia è quella basata sul Workbench 1.3, i suoi colori, i suoi font, ma i programmi sono completi e potenti e anche se due di questi richiedono una conoscenza abbastanza approfondita daranno a chiunque ottime soddisfazioni.

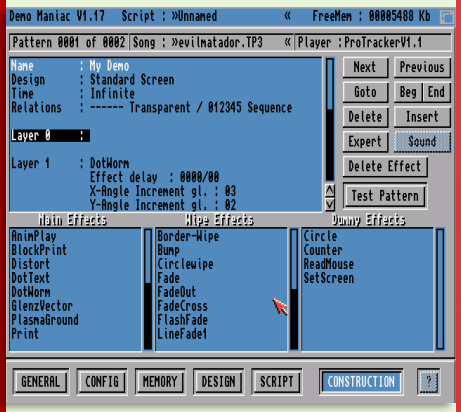


Amiga (A500/A1200)

1994, V1.17 (Black Legend)

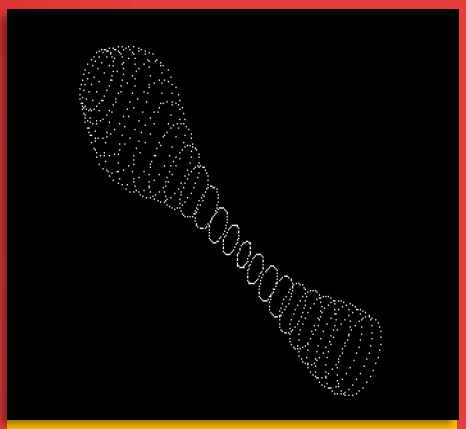
Silver

Demo Maniac è un programma per creare delle demo simili a quella della Demoscene anche senza avere nessuna conoscenza di programmazione, di matematica o musicale.
Il programma vi mette a disposizione una serie di effetti speciali, di effetti di transazione, musica e oggetti da usare per creare delle scene animate e sincronizzate musicalmente per ricreare in casa vostra quelle splendide produzioni che avete visto nei vari Party e scaricate da Aminet.
Il programma non vi permette di avere gli stessi effetti della Demoscene



perché in quel caso si tratta di produzioni create in assember o in C e compilate da veri programmatori, musicisti e grafici, ma avrete comunque ottime soddisfazioni.

Non è tuttavia semplice perché comunque dovete imparare a creare degli script per collegare i vari oggetti e le varie scene per ottenere un risultato decente, tuttavia, per ogni scelta potete vedere un'anteprima.
Va un po' studiato e prima di poter entrare a costruire la vostra produzione dovete creare una base con un pattern iniziale e un design dove aggiungere oggetti e musica.
Ogni cosa che fate la potete testare in



tempo reale per vedere cosa succede ed eventualmente modificare.
Il programma supporta quasi tutti i principali tracker musicali tipici della Demoscene e nei dischetti ci sono tre musiche per iniziare, ma potete comunque importare tutti i moduli che volete usare.

Anche se non sono richieste specifiche conoscenze dovete comunque sapere cosa andate a modificare e quindi la cosa migliore è quella di caricare qualche demo già pronta e studiarvi come sono costruite per crearne una vostra.
La mia che ho creato per questa prova era simpatica, ma molto semplice: un bordo dello schermo e un'animazione "dot" (a punti) che era anche molto bello come effetto.
Le potenzialità sono immense anche se per i limiti dei dischetti non ci sono tanti effetti e tanti oggetti da integrare però ce ne è abbastanza per tentare di emulare un democoder senza esserlo.

Amiga= 8

Creare demo come la Demoscene è entusiasmante soprattutto per chi non è un programmatore esperto e il bello di questo programma è che basta creare degli script non complicati, ma che comunque richiedono tanta pratica e tante prove.
Non ci sono tanti effetti e tante animazioni per i limiti dei dischetti, ma si può compensare mescolando i vari effetti per crearne dei nuovi.
Il potenziale è molto alto, ma bisogna saperlo usare.


Al prossimo incredibile numero
#82
Gennaio 2018