Numero 6 Marzo 2014

AEVENA

Retro Emulator Vision and Game





IN QUESTO NUMERO:

- Avventure Grafiche
- Hardware Amiga: Memorie di Massa (parte 1)
- Recensioni Avventure LucasArts

EDITORIALE NUMERO 6

Ed eccoci al numero 6 che non pensavo neanche di scrivere perché conoscendomi avrei di certo già esaurito la vena o la voglia di andare avanti.

Dopo aver scritto i primi 5 numeri tutti d'un fiato pensavo di aver esaurito gli argomenti e forse da questo punto di vista credo di aver un poco esagerato perché scrivere 5 numeri in quasi 30 giorni è troppo e non si lascia abbastanza aspettativa nel lettore.

Da questo numero in poi inserirò una pagina dedicata all'editoriale e al sommario per dare al lettore un idea di cosa andrà a leggere.

Il numero 6 affronta il tema delle avventure grafiche ed è un argomento immenso perché non basterebbero 100 pagine per riuscire a descriverle o recensirle tutte.

La copertina di questo numero è dedicata all'avventura grafica forse più bella, più giocata e anche più amata da tutti: The Secret of Monkey Island. La copertina tra l'altro è formata da due immagini di due piattaforme diametralmente opposte: un PC e un Atari ST. Ho deciso di creare questo accostamento con due immagini da 16 colori, quindi la versione DOS EGA e la versione Atari ST con gli stessi numeri di colori.

In questo numero sono recensite e analizzate tutte le avventure classiche della Lucas.

Non mancherà in questo numero la sezione hardware che da questo numero in poi non tratterà più ne CPU ne FPU, ma si dedicherà ad hardware in generale e ci saranno, se disponibili, collegamenti ad Amiga.

Buona lettura a tutti

Sommario

Avventure Grafiche	3
Loom	4-5
Indiana Jones and the Last Crusade	6-7
Hardware: Memorie di Massa (parte 1)	8-9
Emulatore Floppy Amiga	10
The Secret of Monkey Island	11-13
Monkey Island 2 - Le Chuck Revenge	14-16
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	17-19
Zak MacKracken	20
Maniac Mansion	21-22
Day of the Tentacle	23-24
The Dig	25-26
Full Throttle	27-28
The Curse of Monkey Island	29-30

AVVENTURE GRAFICHE









Le avventure grafiche sono un genere di giochi che ha da sempre appassionato i giocatori perché non sono arcade, non sono giochi sportivi, non sono dei giochi a piattaforme, ma solo qualcosa che riesce a catturare il giocatore e tenerlo incollato allo schermo.

Nelle avventure grafiche bisogna sempre analizzare l'ambiente che circonda il protagonista, controllare minuziosamente tutto quello che c'è intorno per trovare un oggetto che poi verrà usato in seguito o che verrà combinato insieme ad altri per proseguire nella storia.

In queste genere spesso si deve incontrare altri personaggi con cui interagire per scoprire come si può progredire nell'avventura, ma anche per parlare del più o del meno con chi abbiamo intorno anche se spesso le conversazioni sono state studiate per dare un aiuto a terminare il gioco.

Di solito quando si pensa ad un avventura grafica ci si immagina un gioco punta e clicca con il mouse, ma non bisogna dimenticare che questo genere è molto vecchio e si giocava senza mouse e le azioni venivano spesso richiamate da comandi dati con la tastiera e infatti le prime avventure non erano punta e clicca, ma "*muovi e scrivi*" perché ci si si Spostava con i tasti cursori e poi si usava la tastiera per dare i comandi.

In questa pagina e in copertina ci sono le quattro avventure più conosciute da tutti e da tutti giocate: i due Monkey Island, Loom e i due Indiana Jones.

Ma queste sono solo 4, ma il mondo delle avventure grafiche è enorme e non si può non citare tutte le avventure di Sierra. Westwood, Revolution Software, Dinabyte, Psygnosis, Cryo Interactive, Simulmondo, Cinemaware e tantissime altre che possono senza problemi competere con le avventure Lucas che da sempre hanno avuto un qualcosa in più che le ha fatte preferire a tutti le altre.

E ora è il momento di conoscere questi giochi, questo genere che era molto amato un po' di tempo fa e che oggi sta lentamente perdendo un po' di interesse anche se gli amanti di questo genere hanno e avranno sempre pane per i loro denti

RECENSIONI GIOCHI:

LOOM



Nel 1990 LucasArts realizza un avventura grafica che usa il motore SCUMM e introduce una trama che rapisce il giocatore fin da subito.

TRAMA:

In un mondo antico le varie genti vivono chiuse nei propri villaggi quasi completamente isolati dagli altri e in questo modo ogni villaggio si evolve separatamente e con proprie caratteristiche.

In uno di questi villaggi una maga decide di far nascere un bambino tessendo una trama nel destino, ma ciò non è ammesso. Il destino di questo bambino era di combattere contro Caos.

Quando la corporazione dei tessitori scopre la cosa, la tessitrice maga viene cacciata dal villaggio e il bambino, Bobbin, viene dato in affidamento ad una madre adottiva.

Quando il giovane ragazzo compie i 17 anni, anche la madre adottiva viene accusata dalla corporazione, ma quest'ultima si trasforma in un cigno e fugge e quasi contemporaneamente tutti i membri della corporazione si trasformano in cigni bianchi e fuggono attraverso un varco temporale.

Ora Bobbin è da solo, non c'è più nessuno nel villaggio e deve iniziare un lungo cammino per imparare le arti magiche dei tessitori e sconfiggere Caos.

LA MUSICA ALLA BASE DEL GIOCO

Loom è un avventura diversa dalle altre perché qui non ci sono oggetti da raccogliere, ma bisogna interagire con alcuni oggetti per creare delle note musicali che ci servono per suonare alcune melodie che sono necessarie per fare o disfare delle azioni.

Inizialmente Bobbin non ha nulla, ma già nel villaggio trova le prime note e durante l'introduzione la corporazione suona una melodia che sarà disponibile al giocatore solo alla fine del gioco.

Quando nel gioco si clicca un certo oggetto o si cercherà di fare un azione verrà eseguita una melodia che si dovrà poi ripetere, ma solo se ci sono le note a disposizione.

Le note vanno cercate in gioco e sono associate a degli oggetti colorati. Una volta che sono state raccolte tutte le note si possono ripetere tutte le melodie che si è ascoltato in precedenza.

Dato che il gioco non ha un inventario classico, bisogna prendere nota delle melodie che si ascoltano durante il gioco e questo è facilitato perché non sono troppo lunghe e le note sono colorate, quindi bisogna scrivere su un foglio di carta le sequenze colorate che si vede nello spartito su schermo e che vengono illuminate quando si ascolta una melodia.

E TUTTO IN INGLESE, MA…

Il gioco è completamente in lingua Inglese, ma è un linguaggio semplice e anche per chi non mastica l'inglese è giocabile senza problemi anche perché il gioco usa la musica che è un linguaggio universale.

Anche se non si capisce completamente quello che i personaggi dicono o fanno basta sapere che le azione principali vengono tutte eseguite suonando una melodia che ci viene mostrata a schermo e in più ogni nota è colorata così come le varie combinazioni.

DIVERSE LE CONVERSIONI DEL GIOCO

Loom è uscito per:

- 1990, LucasArts. EGA, MS-DOS
- 1990, LucasFilm Games, OCS, Amiga
- 1990, LucasFilm Games, Atari ST
- 1990, LucasFilm Games, MacOS
- 1990, LucasArts, TurboGrafx 16
- 1992, LucasArts, CD-ROM, VGA, MS-DOS



La versione del 1992 è una versione su CD-ROM con parlato digitalizzato e grafica VGA con tracce audio che risalta l'azione di gioco più di quello che si potrebbe immaginare.

E' vero che anche nella versione EGA, OCS e per Atari ST a 16 colori il gioco non risente della sua grafica, però giocare ad un vecchio classico con grafica e audio moderni è un'altra esperienza di gioco.

RECENSIONI GIOCHI:

VERSIONE AMIGA E ATARI ST

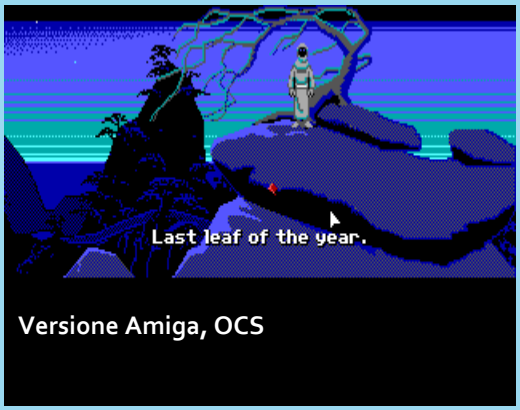
Le versioni per Amiga e Atari ST del 1990 sotto LucasFilm Games sono praticamente identiche a differenza delle sfumature dei 16 colori che nella versione Amiga sono più vivaci, almeno quello che si è riuscito a capire attraverso l'emulazione.

Come si vede da queste quattro immagini, il

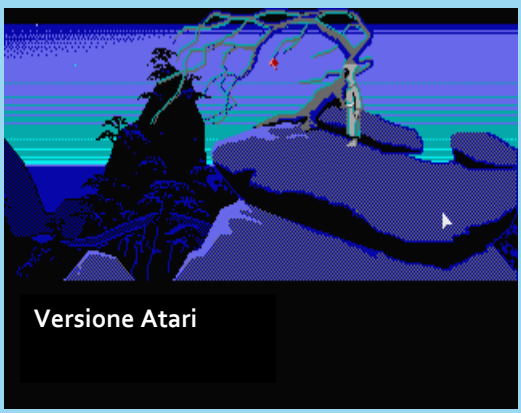


Versione Amiga, OCS


Versione Atari ST



Versione Amiga, OCS


Versione Atari

gioco è praticamente identico, ma la versione Atari ST sembra leggermente più scolorata, ma si tratta comunque di piccolezze che in gioco non ci si fa assolutamente caso.

Entrambi i giochi sono ottimi e da segnalare la versione migliore che è quella per Amiga per via dell'audio che in questa versione è ottimo da ascoltare.

VERSIONE MACOS

La versione per MacOS è identica in tutto e per tutto alle altre versioni ed è a 16 colori anche questa anche se lo schermo è in 640x480 esaltando ancora di più i dettagli di gioco.

IL GIOCO HA AVUTO UN SEGUITO?

Il gioco ha avuto un discreto successo, almeno secondo quanto riporta il suo autore, Brian Moriarty, tanto che si pensò a realizzare ben due seguiti, ma non furono mai realizzati anche se alcuni fan cercarono di realizzare dei giochi, ma mai portati a conclusione.

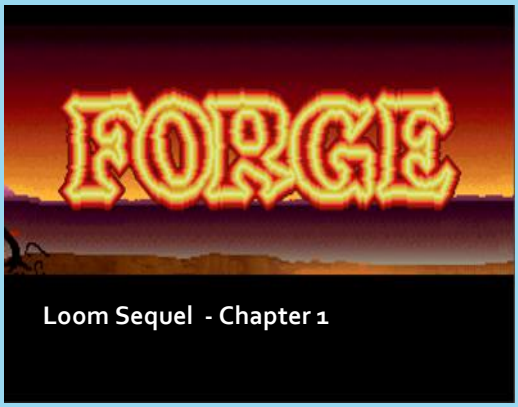
Ultimamente però è uscito un seguito che è a capitoli e fa parte di un progetto "Freeware".

Si tratta di Forge: The Loom Sequel che ha come protagonista uno dei personaggi che Bobbin incontra durante il suo viaggio, Rusty.

Questo è il primo capitolo.

Uscito nel 2013 da Quill O' the Wisp è un gioco che vanta una grafica moderna in DirectX ma che cerca di essere un buon seguito e di dare le stesse sensazione che aveva dato il primo Loom.

Il gioco è completo in ogni sua parte con musica e parlato.



Loom Sequel - Chapter 1





VOTO: 8

Questo è il voto per la versione DOS, Amiga, Atari ST e MacOS

E' un bel gioco che ha una trama molto originale e una modalità di gioco completamente diversa dalle classiche avventure grafiche e permette di giocare anche a chi non conosce l'inglese grazie al linguaggio universale: la musica.

VOTO: 9

Questo è il voto per FORGE che porta una grafica moderna per dare un seguito ad un grande classico. Non ci sono aspetti negativi da segnalare.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE - ADVENTURE



Indiana Jones and the Last Crusade (indy3 da ora) è un avventura grafica punta e clicca classica della LucasFilm e ripercorre gli eventi visti nel film.

TRAMA

Il professore di archeologia viene incaricato di trovare il Santo Graal e di ritrovare suo padre che è scomparso proprio cercando questa stessa reliquia e per farlo viene aiutato finanziariamente da un noto personaggio che poi si rivelerà essere un pericolo filonazista che ha ben altri interessi sul Graal.

Il gioco segue gli eventi più importanti del film come l'incontro con il finanziatore del museo, Donnovan, la scoperta che il padre di Indy è stato rapito. la ricerca di informazioni sul Graal dall'abitazione di suo padre, l'arrivo a Venezia e la scoperta della tomba del Crociato, la cattura nel castello di Brunwald, la fuga con il dirigibile, l'arrivo a Berlino per recuperare il libro sul Graal e infine alla tomba del cavaliere nel tempio della Luna Crescente.

Gli altri eventi visti nel film e che sono più arcade vengono invece visti nell'altro gioco puramente di azione e piattaforme che ha lo stesso nome.

CLASSICO PUNTA E CLICCA

Il gioco è la classica avventura punta e clicca via mouse e un inventario di oggetti da usare e combinare.



Il menu delle azioni e l'inventario è praticamente come quello visto in Maniac Mansion e in questo gioco c'è il comando "*travel*" che permette a Indy di raggiungere le località dove si svolgerà l'azione.

TECNICA

Il gioco è uscito nel 1989 e ha una grafica in EGA a 16 colori e molto scarno come musica dato che questa è limitata all'introduzione e a certi momenti del gioco. Anche gli effetti sono abbastanza limitati, ma fanno il loro dovere.

Per questo gioco è uscita anche una versione a 256 colori che esaltano notevolmente la grafica, ma lasciando tutto il resto invariato, mentre la versione FM-TOWNS di questo gioco per il mercato orientale è notevole.

La grafica rimane a 256 colori, ma la parte audio è come ascoltare tutte le musiche da un ottimo impianto audio e giocandoci sembra di stare davanti alla Televisione durante il film omonimo.

Il gioco è stato tradotto in molte lingue compreso anche l'Italiano nella versione a 256 colori, mentre la versione EGA è abbastanza rara e difficile reperire le varie traduzioni.

LE ALTRE VERSIONI

Le altre versioni esaminate per questa recensione sono state quella per Amiga, per Atari ST e per Macintosh.

VERSIONE MACINTOSH

La versione per Mac è decisamente diversa per quanto riguarda il menu in stile MacOS, mentre per il resto sono 16 colori e niente musica, ma potrebbe essere colpa



dell'emulatore usato.

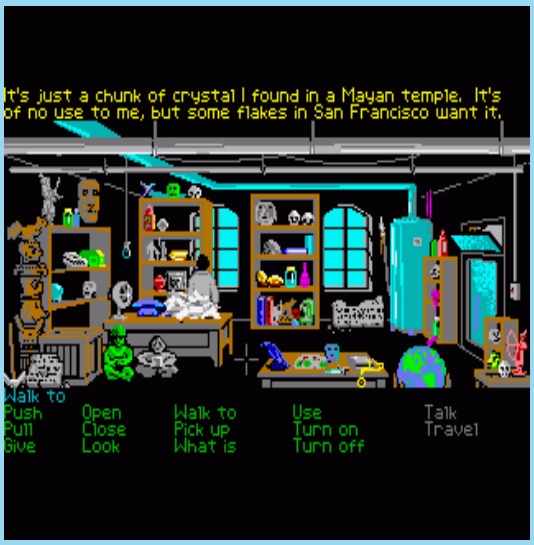
In questo caso è stato usato l'emulatore Mini Vmac che da ai colori un tonalità un po' troppo accesa, mentre su Basilisk II si pianta inesorabilmente.

L'interfaccia come si vede è ben diversa e sembra adattarsi allo stile di MacOS.

VERSIONE AMIGA

La versione Amiga è identica in tutto e per tutto alle altre versioni, ma con un punto in più per quanto riguarda la musica e gli effetti che per quanto rimangono invariati sono di una qualità migliore.

Graficamente siamo sempre a 16 colori OCS scelti da una buona palette e quindi in questi pochi colori si è riusciti a mettere tutto il dettaglio possibile.



La versione Amiga però soffre di un bug o di una scelta che impedisce al giocare di portarlo a termine o almeno se non presta moltissima attenzione a dei particolari.

La scena finale del gioco sta nel fatto che bisogna trovare il Santo Graal tra una serie di Graal sbagliati e questa coppa è casuale e cambia da partita a partita.

Quindi il giocatore deve trovare l'esatta immagine di questa coppa durante il gioco e memorizzarla.

Anche salvando il gioco poco prima della scelta il risultato non cambia.

Si sbaglia scelta, si muore e ricaricando il salvataggio si si potrebbe risolvere, ma diventa anche così tutto casuale un'altra volta.

Si è provato tante versioni diverse, ma il risultato non cambia.

Si è ipotizzato che non funzioni correttamente sotto emulazione, ma le altre versioni emulate funzionano perfettamente e il gioco viene portato a termine.

E' l'unica avventura su Indiana Jones su Amiga che non si riesce a portare a termine.

VOTAZIONE

Versione PC: 8 per la versione EGA

9 per la versione VGA

La versione PC è la versione meglio realizzata perché non ha bug, si gioca bene su qualunque macchina e sui sistemi moderni basta usare DOSBox.

Versione Amiga: 7

Il gioco è quello ed è fantastico giocarci e per via di questo sistema di rendere il Graal sempre casuale gli verrebbe affibbiato un bel 5. Il Paula salva questa versione. Gira solo su macchine OCS

Versione Mac: 6

Anche se il gioco è quello non convince molto la scelta dell'interfaccia comandi che sembra alieno al motore del gioco. Sarà anche innovativo, ma sembra una forzatura. E per ultimo l'assenza totale di musica

Versione Atari ST: 6

E identico alla versione Amiga e alla versione per DOS e in buona fede si pensa che non abbia la fine casuale. Perde 1 punto per l'audio abbastanza pietoso.





HARDWARE IN GENERALE

MEMORIE DI MASSA: HARD DISK E FUNZIONAMENTO SU AMIGA

HARD DISK:

In origine gli Hard Disk erano chiamati "*Winchester*", nome che IBM dava ai suoi Hard Disk ed erano i primi ad essere costruiti. Avevano una capacità di 30 MB e tempi di accesso di 30 ms e ai suoi inventori questo disco ricordava la carabina Winchester che aveva un calibro .30.

Come dice il nome, questi dischi non erano flessibili, ma rigidi e fissi. A parità di superficie un Hard Disk può contenere molti più dati grazie al fatto che la densità di memorizzazione è più elevata e l'assenza di contatti tra la testa della testina e il disco permette a questo di girare molto velocemente traducendosi in una maggiore velocità di trasferimento dei dati rispetto ad un lettore floppy.

Inizialmente limitati a qualche Megabyte oggi siamo arrivati ai Terabyte.

L'Amiga però non poteva gestire Hard Disk (SCSI o IDE) superiori a 4 GB.

ESDI:

Si trattava di una interfaccia non intelligente a livello di unità e fu principalmente sviluppata dai costruttori di Hard Disk Winchester da 5,25" che necessitavano di un tasso di trasferimento molto più alto che quello che offriva l'interfaccia ST506/412 che era usata dalla precedente generazione.

Durante l'installazione dell'interfaccia dell'unità, il controller ESDI deve obbligatoriamente essere impostato in base alle caratteristiche fisiche di questa unità.

I controller ESDI avevano un vantaggio in termine di velocità rispetto ai vecchi controller SCSI.

IDE:

IDE (Integrated Drive Electronics) era l'interfaccia disco più recente quando fu messa sul mercato e il circuito di controllo era integrato nelle schede madri eliminando la necessità di avere un controller a parte.

C'erano due tipi di IDE:

L'IDE sul bus 8 bit degli XT e l'IDE sul bus 16 bit degli AT come quella presente negli Amiga e nei Macintosh di fascia bassa.

Questo modo di gestire l'Hard Disk si trovava anche negli A600, A1200 e A4000.

Le prestazioni sono teoricamente inferiori a quelle di un controller SCSI e si potevano collegare solo 2 (qualche volta 4) Hard Disk, uno come Master e l'altro come Slave (le schede per PC gestivano anche 1 o 2 lettori CD-ROM).

I dischi supportati erano quelli a 2,5" e 3,5" e le loro capacità su PC erano inizialmente limitate a 528 MB e il tasso di trasferimento era al massimo di 4 MB/s.

E-IDE:

Chiamata anche Fast-IDE, Super IDE o IDE Plus, si trattava di una evoluzione dello standard IDE.

Il tasso di trasferimento massimo era di 10 MB/s e questo controller poteva gestire 4 unità (2 Hard Disk, 1 lettore CD-ROM e uno streamer).

E-IDE gestiva gli Hard Disk fino a 8,4 GB e infatti questo controller modificava il bios dei vecchi PC per permettergli di superare il limite dei 528 MB.

ATAPI:

ATAPI è nato da un unione di costruttori come Mitsumi e Toshiba per la gestione del CD-ROM integrando l'EIDE per l'uso normale dei lettori CD-ROM.

PCMCIA:

Creato nel 1989, il consorzio PCMCIA ha pubblicato nel 1990 le prime specifiche conosciute sotto il nome di PCMCIA 1.0 che definiscono le caratteristiche fisiche ed elettriche delle schede PCMCIA:

- una dimensione di 5.4 cm x 8,56 cm con uno spessore di 3.3 mm.
- Un connettore femmina da 68 pin
- Un sistema per garantire l'inserimento e l'espulsione, il collegamento e lo scollegamento a computer acceso.
- Un bus dati da 8 a 16 bit
- Un bus indirizzo di 26 bit (64 MB)
- Un sistema che consentiva al computer host di ridefinire i contatti.

All'epoca, si trattava di realizzare delle schede di memoria RAM, Flash (ram statica), ROM ecc.

In seguito arrivarono le specifiche 2.0.

A livello fisico ed elettrico si mantengono le specifiche della versione 1.0 chiamato Tipo I.

Vengono inventati degli altri modelli di base, il Tipo II nel 1991 per le periferiche tipo schede di rete o schede Fax/Modem e il tipo III per gli Hard Disk o i Modem.

In seguito arrivò la versione 2.1 e la 3.0 avrebbe dovuto supportare un bus indirizzi a 32 bit.

Il Tipo II ha uno spessore di 5 mm e il tipo III di 10,5 mm.

E L'AMIGA?

Con la realizzazione del CDTV, Commodore aveva presentato alla comunità Amiga un primo assaggio di una tecnologia emergente.

Dopo queste prove infruttuose, gli Amiga 600 e Amiga 1200 furono equipaggiati di un sistema molto più intelligente: supportavano le schede di tipo I e II.

Si trattava di un connettore sulla quale veniva collegata una periferica (scheda di memoria, un Hard Disk, un CD-ROM, …).

Su Amiga 1200 si presentava un problema quando si connetteva una scheda di memoria PCMCIA dato che la scheda in questione aveva una RAM a 16 bit che rallentava il sistema oppure nasceva un conflitto tra la periferica sulla porta PCMCIA e una scheda di memoria interna all'Amiga 1200.

Se la memoria su questa scheda era più di 4 MB, solo i primi 4 MB venivano riconosciuti. Questo è dovuto al fatto che l'indirizzo di memoria della porta PCMCIA è 06000000, ossia a partire dal sesto MB di RAM.

Ci sono due soluzione a questo problema:

- Alcune schede di espansione di memoria furono studiate per rimediare a questo problema. Bisognava contattare il venditore per conoscere l'eventuale incompatibilità tra PCMCIA e schede di memoria.
- Se la RAM è su una scheda acceleratrice, questa viene gestita dalla CPU sulla scheda e non si crea nessun problema.

Molte periferiche fecero l'apparizione usando questa ingegnosa porta: Hard Disk removibili, lettori CD-ROM, controller SCSI, schede di memoria aggiuntiva, schede di rete fino a schede audio a 16 bit e schede video.

SCSI:

Lo "*Small Computers System Interface*" è uno standard che descriveva una interfaccia e un protocollo di gestione di unità periferiche (Hard Disk, scanner, CD-ROM, Stampanti, …). Questo standard fu ampiamente usato nel mondo Unix, Macintosh e anche su Amiga.

COME NASCE LO SCSI:

SCSI ha le sue radici nel mondo delle workstation, ma la sua prima apparizione nel mondo dei personal computer avviene poco dopo l'uscita dei primi PC.

Shugart Associates creò una interfaccia che chiamò SASI o *Shugart Associates Standard Interface* e propose che SASI fosse adottato da ANSI per i micro computer, ma durante il lavoro per la ratificazione pensarono che questo processo avrebbe richiesto troppi sforzi.

Una decisione fu di prendere le capacità di ogni interfaccia e creane anche una nuova: nasceva lo SCSI che fu ratificato da ANSI nel 1986.

In seguito fu detto che le specifiche originali non erano così nette e questo incoraggiava i costruttori a creare degli Hard Disk che corrispondevano allo standard ANSI, ma non proprio compatibili con gli altri modelli.

Nel 1991 il comitato ANSI dello SCSI propose delle nuove specifiche più nette e più complete per lo SCSI-2.

Il normale connettore SCSI per un Hard Disk è un cavo piatto da 50 poli con tutti i connettori dispari a terra. I due connettori, il 24 e il 26, potevano essere lasciati staccati.

La lunghezza massima di questo cavo poteva essere di 6 metri, ma era raccomandato una misura più corta.

Fino a 7 periferiche in serie potevano essere connesse a questo cavo ed era necessario un "terminatore del bus" per chiudere la catena.

La maggior parte dei controller SCSI offribs anche un connettore esterno sotto forma di presa Centronics a 50 pin o una presa DB25.

E questo il caso dell'Amiga 3000 o delle schede controller GVP, Trumpcard-Pro, Okatgon e Commodore A590, A2091 e A4091.

SCSI-1:

Lo SCSI-1 fu proposto come standard negli Amiga 3000 ed era presente su numerose schede di espansione (A2091, schede GVP, Trumpcard, ecc).

Uno dei suoi vantaggi era la possibilità di creare una catena SCSI fino a 7 periferiche sullo stesso controller e i dischi supportati erano da 2,5" (rari) e 3,5" o 5" 1/4.

Trassi di trasferimento SCSI-1:

- 3.7 MB/s in scrittura
- 4.3 MB/s in lettura
- 5.0 MB/s teorici

SCSI-2

Questo è un evoluzione dello standard SCSI-1 e presenta gli stessi svantaggi e caratteristiche. La sua ambizione era di assicurare una maggiore compatibilità tra hardware di diversi costruttori e offrire una velocità di trasferimento superiore.

Il controller di questo tipo esisteva su Amiga ed è il caso delle Oktagon 2008 o di certe schede per Amiga 1200.

L'opzione Fast autorizza un trasferimento dati fino a 10 MB/s.

L'opzione Wide permette l'uso del bus a 8 (5 MB/s), 16 (10 MB/s) e 32 bit (20 MB/s). Il cavo usato è a 68 poli.

L'opzione Fast si trovava negli ultimi modelli di schede controller come le FastLane Z3 e A4091 per A3000 e A4000 (queste funzionavano anche su A2000, ma le prestazioni erano limitate alla velocità delle porte Zorro II).

Le ultime schede acceleratrici per A4000 come le Warp-Engine, le Cyberstorm e le GVP 4040 così come le schede 060 per A2000 proponevano un controller FAST SCSI-2 come standard o come opzione.

Le periferiche SCSI-1 e SCSI-2 sono in teoria perfettamente intercambiabili (*alcune istruzioni SCSI-1 sono state soppresse nello standard SCSI-2. Se un controller SCSI usa uno di queste istruzioni avrà dei problemi con le periferiche SCSI-2, ma nella maggior parte dei casi un semplice cambio dell'EPROM o un aggiornamento della periferica è sufficiente a risolvere il conflitto*), ma solo una catena SCSI completamente FAST (controller e Hard Disk) offrono le massime prestazioni dichiarate e ovviamente solo su porte Zorro III e PCI.

SCSI-3:

Il bus SCSI-3 è un altro miglioramento di questo standard e offre nuove possibilità:

- uso di modi a 16 bit su un cavo
- Più di 8 periferiche sul bus
- Possibilità di cavi più lunghi
- Supporto di mezzi più moderni come la fibra ottica

Lo SCSI-3 era previsto solo per il Draco.

Un micro controller Ultra-SCSI-3 era presente in un clone Macintosh prodotto da UMAX e fu dichiarato un tasso di trasferimento di 40 MB/s.

TERMINATORE SCSI

Il terminatore del bus SCSI è una resistenza situata su ciascuna estremità della catena SCSI. Questa resistenza riduce le risonanze e i rumori (a livello elettrico) sulla catena. Questi terminatori sono richiesti per migliorare la configurazione e avere una maggiore affidabilità soprattutto per questi sistemi che hanno tante periferiche collegate.

I terminatori sono attivi. Forniscono una combinazione del segnale necessario al controller che l'interpreterà come: "Fine del bus".

Può funzionare come "*tutto a 0*" o "*tutto a 1*" o "*tutto in stato di Alta Impedenza*" oppure una combinazione tra "*tutto a 0*" e "*tutto a 1*".

EMULARE UN FLOPPY SU AMIGA ORA SI PUO'!





Da ora si può emulare un lettore floppy su Amiga grazie a "Gotek Floppy Emulator".

Hervé Messinger ha proposto una modifica del gotek in questione per trasformarlo in un emulatore di floppy Amiga 880k.

Data la grande richiesta da parte di molta gente che non è in grado di fare questa modifica, Relec, offre questo emulatore con la modifica già integrata da Hervé Messinger.

La modifica dell'hardware del lettore consiste nel saldare i pin e i jumper utili all'installazione del firmware.

Il nuovo micro codice è già installato per poter fin da subito essere usato direttamente su Amiga e quindi non resta che sostituirlo con il lettore floppy dell'Amiga oppure essere usato insieme a quest'ultimo. In questa configurazione il Gotek potrà ricevere futuri aggiornamenti che saranno proposti da Hervé Messinger per migliorare il prodotto. Per quanto riguarda la compatibilità con i file ADF bisogna visitare il blog dell'autore o il forum dedicato a questo prodotto.

Il firmware attualmente è in grado di fare:

- Leggere e Scrivere file ADF 880k
- Supporto per chiavette USB
- Supporto FAT12, FAT16 e FAT32
- Software Amiga per selezionare file ADF sulla chiavetta USB

Tutto è stato testato su un A500 e A600, ma dovrebbe funzionare su ogni modello Amiga.

A richiesta viene venduta una chiavetta USB della capacità richiesta e adattata a questo lettore con tutto il software installato.

Per chi desidera invece prendere il lettore e farsi da se le proprie modifiche verrà proposto un cavo ad–hoc.

Trasformare il Gotek Floppy Emulator in un Amiga Floppy Emulator:

cortexamigafloppydrive.wordpress.com

Il prezzo è stato fissato a 32 Euro

1990, MS-DOS, LucasArts, 16 Colori



The Secret of Monkey Island è forse l'avventura classica più bella e più giocata dalla maggior parte dei giocatori perché mescola avventura, umorismo e racconta una storia di pirati come una parodia divertente ai film di questo genere.

TRAMA

Il giovane Guybrush Treephood vuole diventare un pirata e si presenta davanti a capi pirata per essere sottoposto a delle prove per dimostrare che sia degno di unirsi a loro nell'arte piratesca.

Le tre prove consistono nel trovare un tesoro, rubare un idolo dalla casa del Governatore e sfidare e vincere il maestro della Spada.

Non sono prove facili perché richiedono al giovane pirata di trovare molti oggetti, interagire con diversi personaggi e imparare a usare la spada.

Guybrush scopre tra l'altro che tutti i pirati si rifiutano di salpare e fare i pirati per paura di incontrare il pericoloso pirata fantasma LeChuck morto nella ricerca del segreto di Monkey Island.

Quando finalmente riesce a superare con molta fatica tutte le prove scopre che il governatore Marley è stato rapito proprio da LeChuck e quindi decide di correre in suo aiuto.

Da questo punto inizia la vera avventura e sarà lunga e irta di ostacoli e che porteranno il protagonista a tentare di scoprire il mistero di Monkey Island, ma anche di trovarsi di fronte al pericoloso pirata fantasma.

QUADRUPLA VERSIONE

Per la versione PC DOS esistono quattro versione del gioco.

La prima versione, la più vecchia è quella su 4 dischetti in grafica EGA a 16 colori e che girava sui vecchi XT 8088 e tradotto in italiano da CTO.

La seconda versione è quella sempre su 4 dischetti, ma in grafica a 256 colori anche questa disponibile in italiano e che richiedeva un AT 286.

La terza versione è quella CD-ROM con grafica VGA da 256 colori e musica su tracce audio, ma queste ultime non erano niente di eccezionale perché venivano suonate attraverso un sintetizzatore e il risultato non era molto diverso dalla modalità Roland MT-32 sempre della versione su floppy.



Nel 2009 è uscita una versione speciale di questo gioco anche se solo in Inglese e considerato come un remake.



TECNICAMENTE…

..E' realizzato molto bene e sfrutta anche questo gioco il famoso SCUMM per migliorare l'esperienza di gioco e immergere il giocatore sempre di più nell'avventura.

L'interfaccia utente è come quella vista in Indy3, in Zak e Maniac, quindi con molti verbi a disposizione e un inventario visto come una lista di oggetti.

La versione VGA su floppy è identica, ma ci sono 256 colori.

La versione su CD invece cambia questa interfaccia con meno comandi e con un inventario a icone.

VOTO = 9

Qualunque sia la versione giocata, rimane una delle versioni migliori forse perché quella PC è stata la prima ad uscire e ha un fascino tutto suo.

Trama originale, ricca di umorismo, demenzialità e parodia fanno di questo gioco un must per tutti gli amanti delle avventure punta e clicca.

1991, Amiga, Lucasfilm, 32 Colori |1991, Atari ST, Lucasfilm, 16 Colori





La versione Amiga è stata realizzata molto bene e per la prima volta gli sviluppatori della Lucas hanno sfruttato l'hardware Amiga come non mai anche se la conversione è stata a suo modo abbastanza complicata.

TRAMA

Il giovane e inesperto aspirante pirata Guybrush Treepwood vuole diventare un pirata e per farlo deve superare 3 prove che sono obbligatorie.

Trovare un favoloso tesoro, rubare un idolo nella villa del Governatore Marley e sfidare il maestro della Spada.

Stranamente i pirati dell'isola non solcano più i mari per paura del terribile pirata fantasma LeChuck che ha promesso morte a chiunque osi andare per mare.

Guybrush riesce nell'impresa e supera tutte le prove, ma LeChuck si fa vivo e rapisce il governatore Marley, la donna di cui Guybrush si innamorerà perdutamente durante la ricerca dell'idolo e che cercherà di salvare a tutti i costi.

Inizia così per Guybrush un avventura che lo poterà a sfiorare il famoso segreto di Monkey Island che ha portato molti pirati prima di lui alla morte o alla pazzia.

Riuscirà il buon giovane pirata a ritrovare la sua amata e sconfiggere il perfido LeChuck?

CONVERSIONE CON I FIOCCHI

A differenza delle altre conversioni per Amiga come Zak, Maniac e Indy3 dove la grafica era a 16 colori, qui gli sviluppatori decisero di sfruttare la grafica 320x200 a 32 colori scelti da una palette di 4096 che inizialmente fu ignorata dalla Lucas perché bisognava ricolorare ad-hoc il gioco per una macchina che non aveva mercato in tutto il mondo, ma l'occasione per fare questa operazione venne perché in quel momento la Lucas stava preparando la versione a 256 colori della versione PC e quindi si trovò un po' di tempo per ricolorare la versione Amiga e dimostrare le vere potenzialità della macchina.



Le schermate a 32 colori della versione Amiga sono state ottenute convertendo via software le immagini a 256 colori della versione VGA e molte sfumature si persero in macchie non molto estetiche però il risultato era molto migliore dei 16 colori dell'EGA.



Per quanto riguarda l'audio si pensò di sfruttare al massimo le potenzialità della macchina affidando arrangiamenti e programmazione a Chris Huelsbeck e Rudolf Stember che facevano parte del gruppo Factor 5 noti per le musiche nella saga di Turrican.

Huelsbeck utilizzò il suo formato proprietario di moduli musicali "tmfx" ancora oggi criptato.

VERSIONE ST

La versione ST è identica alla versione PC in EGA a 16 colori e sonoro Tandy.

VOTO = 8,5

Ottima realizzazione tecnica che sfrutta la macchina su cui gira e offre le stesse sensazioni della versione PC che nella versione VGA rimane la versione migliore, ma la versione Amiga non sfigura grazie a questi 32 colori ottenuti in extremis.

Anche la parte audio è riuscita bene.

VOTO ST = 7

La giocabilità è la stessa, ma rovinata forse da un sonoro Tandy e solo 16 colori.

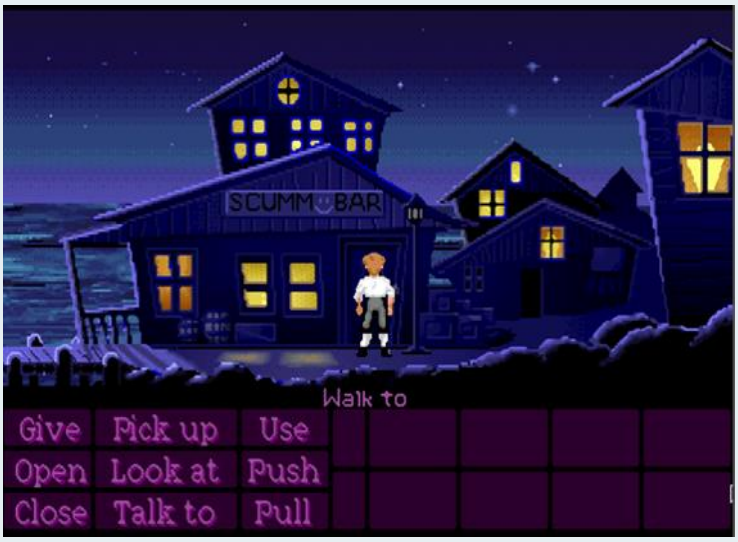
1991, Mac, Lucasfilm, 256 Colori, | 1992, Sega Mega CD

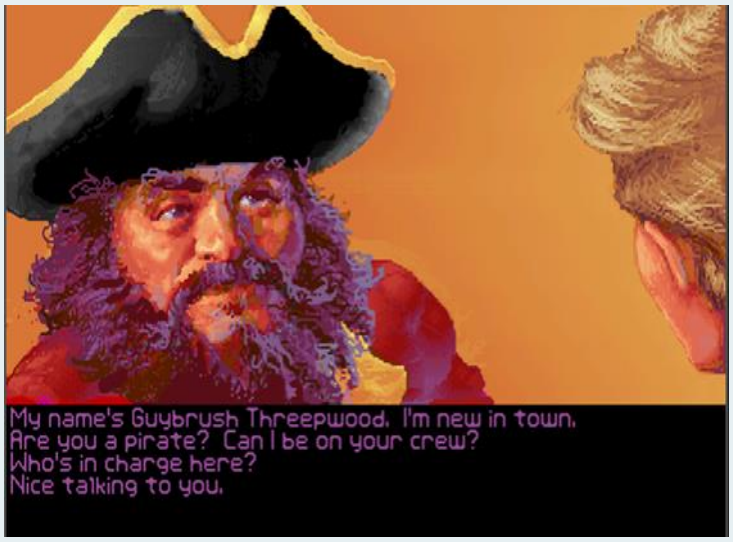


La versione per Macintosh usci stranamente parecchi mesi dopo l'uscita della versione PC e si trovò accavallata con quella per PC su CD-ROM e fu assegnata quindi allo stesso team di sviluppatori.

Per questa ragione esteticamente è quasi identica, quindi con 256 colori e stessa interfaccia utente con l'inventario ad oggetti.

Dato che fu pubblicata in versione floppy l'audio era in emulazione software Roland, ma era possibile attivare un opzione di Anti Aliasing usando la risoluzione di 640x480x256 che i Mac usavano all'epoca e che rendeva il gioco addirittura migliore della versione per PC dal punto di vista estetico.





SEGA MEGA CD

Questa versione è rara e fu realizzata per saggiare il mercato delle console. Il gioco è modellato sulla base della versione PC su CD-ROM, ma la grafica è quella a 32 colori dell'Amiga.

E' difficile immaginare un avventura grafica giocata con un joypad, ma si poteva usare il mouse dell'espansione.

I salvataggi non c'erano, ma c'era un sistema a password che venivano date ogni volta si trovava un oggetto o si arrivava ad un nodo nella storia.

In Italia questa versione era praticamente sconosciuta, ma negli Stati Uniti ebbe un grandissimo successo tanto che la voce ufficiale di Guybrush nei capitoli successivi scoprì il mondo di Monkey Island proprio con la sua console.

1991, LucasArts, PC DOS, 256 Colori



Ed ecco il seguito del primo Monkey Island ancora più epico e ancora più enorme. Un avventura che richiederà parecchio tempo per essere portata a termine con enigmi ancora più difficili del primo capitolo.

TRAMA

Dopo aver eliminato il perfido pirata fantasma LeChuck, Guybrush diventa una leggenda tra i pirati e tutti vogliono ascoltare le sue gesta tranne i pirati che erano fedeli al pirata fantasma e che hanno trovato un rimedio per riportarlo in vita.

Guybrush sbarca proprio su un isola dove è governata da uno dei servitori di LeChuk, Largo LaGrande, che sta compiendo la missione di ripotare in vita il corpo di LeChuck attraverso una magia Voodoo.

Gubybrush continua la sua avventura ignaro che LeChuck non è del tutto morto e che chiede vendetta, ossia la testa di Guybrush Treepwood. La missione di Guybrush questa volta è di lasciare l'isola dove si trova e iniziare nuove avventure piratesche, ma finchè Largo Lagrande è in circolazione nessuno osa lasciare l'isola.

A questo punto Guybrush deve trovare il mondo di togliere di torno questo personaggio.

Tra nuove avventure, nuovi personaggi, nuove demenzialità e umorismi vari inizia un'altra grande avventura che è lunghissima e epica.

LA REALIZZAZIONE

Questa versione si presenta nel classico 320x200 a 256 colori e usa un interfaccia decisamente migliore rispetto al primo Monkey Island, quindi con meno verbi e un inventario a icone che mettono bene in evidenza quello che si sta trasportando e rende più facile usare tali oggetti.





NOTE E CURIOSITA'

Monkey Island 2 finisce in un modo che lascia al giocatore molti dubbi. Grazie a varie interviste e cercando indizi vari emerge che molti utenti si aspettavano una fine diversa per questo gioco.

Tim Schafer disse che Monkey Island 2 era un gioco che si autoparodiava con un umorismo che a molti non piaceva. In pratica il gioco prendeva in giro se stesso e tutti gli altri giochi. specialmente quanto ti aspetti una ricompensa e invece arriva l'esatto opposto.

La fine di Monkey Island 2 era considerata l'opposto di una ricompensa, ma era uno scherzo e a qualcuno non era piaciuto.

Il team di MI2 a 3 mesi dalla consegna non aveva scritto un finale ed erano nel panico perché ci voleva parecchio tempo per creare la grafica necessaria e per fare alla svelta decisero di usare il finale che era stato deciso per il primo gioco.

Il finale del primo Monkey Island vedeva un Guybrush ragazzino lasciare la giostra dei Pirati dei Caraibi, dove aveva immaginato l'intera avventura. Ron Gilbert voleva questo finale e Tim Schafer no e lo convinse e lasciare perdere.

Ron in un intervista antecedente a MI2 disse che voleva riutilizzare quella fine e alla fine fu scelta proprio quella.

Il team sapeva che quel tipo di finale avrebbe precluso ogni futuro sequel e così crearono un uscita di emergenza per creare l'ambiguità: gli occhi di Chucky che lampeggiano di potere Voodoo e Elaine che aspetta Guybursh vicino al buco.

Nella demo del gioco c'era una stanza chiamata "Caverna" che connetteva la cascata di Phatt Island con la casa di Rum Rogers ed era in muratura. Nella versione finale la stanza fu tagliata e il passaggio fu modificato in tunnel di metallo come nella sequenza finale, esattamente come i tunnel di servizio a Disneyland.

1991, LucasArts, PC DOS, 256 Colori



Anche se avessero deciso di creare un MI3 quando MI2 era ancora in via di sviluppo, non sarebbe stato possibile perchè era noto al Team che Ron Gilbert avrebbe lasciato la compagnia.

Ecco perché il finale del gioco è così ambiguo. Funziona di due maniere: si può credere che Guybrush sia un ragazzino oppure credere che non lo sia.

Se un giorno ci fosse stato un MI3 gli sceneggiatori avrebbero detto che si trattava di un incantesimo voodoo di LeChuck su Guybrush come poi è veramente successo.

Il Segreto di Monkey Island per Ron Gilbert alla fine era che Guybrush era un ragazzino in un parco a tema. Non riuscì a usarla in MI1 e in MI2 fu fatta con poco entusiasmo, ma la sua idea rimase sempre quella e se avesse partecipato a Monkey Island 3 l'avrebbe sicuramente riproposta.

Tutto questo non è oro colato, ma questi extra su questo gioco provengono da chi ha intervistato Ron Gilbert, ha avuto contatti con Schafer e Grossman e tutto il team di MI2 e le conclusione sono queste.

Il mistero di Monkey Island 1 e 2 è stato in parte svelato.

Ci sono altre curiosità sullo sviluppo di questo gioco e era vediamo di analizzarle.

CREARE UN AVVENTURA GRAFICA SU PC

In MI2 gli sfondi venivano dipinti con varie tecniche: guazzo, acrilico, matite colorate e pennarelli. Ogni fondale veniva prima disegnato coi pennarelli, poi ritoccato coi pennelli e ulteriormente rifinito con matite colorate. L'ultimo passaggio era nel Mac usato per le scannerizzazioni dove era installato una delle prime versioni di Photoshop. La lavorazione di ogni sfondo richiedeva da mezza giornata a tre giorni.

Gli sprite di Stan sono quelli di MI1 e importati nel nuovo gioco e riciclati spudoratamente.

Programmare il movimento dondolante di LeChuck fu un grosso problema perché lo sprite muoveva un numero irregolare di pixel per ogni fotogramma, rendendo alcuni elementi standard del codice inservibili.



L'infame enigma su Phatt, "*Se questo è 3, questo cos'è?*" è la riproduzione digitale di un passatempo di Tim Schafer e suo fratello e fu inserito all'ultimo in un momento in cui i ritmi dello sviluppo lo permettevano.



1992, LucasArts, Amiga, 32 Colori



VERSIONE AMIGA

Non fare una versione per Amiga sarebbe stato un errore grave per il mercato Europeo, ma contemporaneamente si temeva il difficilissimo porting di un gioco pensato per la VGA di un PC e l'installazione obbligatoria su Hard Disk (praticamente assente nella maggior parte degli Amiga).

Il risultato si fece attendere sei mesi, ma non deluse. Se i possessori di Amiga lisci doveva sopportare un cambio disco titanico, dall'altra parte potevano essere contenti di una conversione che non faceva rimpiangere quella PC.

In meno c'erano alcuni effetti che c'erano con la grafica a 256 colori (come lo scurirsi dei personaggi in ombra e in più c'era invece lo scrolling dei fondali più fluido tipico degli Amiga e spina nel fianco dei PC.

Molti pensano che la versione di Monkey2 per Amiga giri a 32 colori, ma la realtà è più raffinata: la finestra di gioco in effetti ha una palette di 32 colori (scelti da 4096 a disposizione), ma l'interfaccia e l'inventario hanno una palette **fissa** e **diversa**, sempre a 32 colori.



Il trucchetto, molto usato sulla macchina Commodore, si chiama *Palette Switching* e consiste nell'usare il coprocessore grafico **Copper** per cambiare i registri dei colori tra il tracciamento di una riga e l'altra. Il risultato è che nelle fasi di gioco, quando l'inventario è presente sullo schermo, il numero totale dei colori viaggia di fatto tra 40 e 55.

Il bello è che l'interfaccia classica della LucasArts si presta benissimo per il Palette Switching, perché le due aree di schermo sono ben distanti e suddivise orizzontalmente, facilitando la mimetizzazione dello scambio di palette.

Sfortunatamente le macchine base come A500 e A600 risentivano in negativo dei loro 7 MHz, ma su A1200 a 14 Mhz con Hard Disk, Monkey 2 poteva tenere testa all'originale dignitosamente.



Peccato però che Commodore, al momento del lancio di Monkey Island 2 non aveva ancora fatto uscire la nuova linea A1200/4000 e questo costrinse la Lucas a non prendere in considerazione una versione apposita per le nuove macchine con chipset AGA che sarebbe stata anche migliore della versione PC.

A parte i colori che non è una cosa così tragica, nella versione Amiga iMUSE è limitato per ragioni di spazio, dal momento che i file midi (pur modellati su quelli della versione PC) necessitano di wavetable ad-hoc che occupano parecchio spazio sui dischi.

Il risultato è che sono presenti in gioco solo il 10% dei brani della versione originale, i cui arrangiamento, pur superiore nella modalità SoundBlaster/Adlib del PC non è all'altezza del lavoro straordinario di Chris Huelsbech nella versione Amiga del primo Monkey Island.

Questa ottima conversione fu diretta da Tami Borowick, sceneggiatrice e co-programmatrice della versione PC e futura collaboratrice stretta di Gilbert nel team della sua Humungous Entertainment.

VERSIONE FM-TOWNS

Inedita in Italia è identica alla versione PC CD

VERSIONE MAC

E' identica alla versione PC, ma la risoluzione è in 640x480.

VOTO PC: 9

Versione perfetta in ogni dettaglio, dal numero dei colori, ai brani musicali presenti in gioco e giocabilità straordinaria.

VOTO Amiga: 8

Ottima conversione e grande abilità nella realizzazione tecnica. Non raggiunge la versione PC per quello che ha in meno

VOTO Mac: 9+

Identica alla versione PC, ma in 640x480 è tutta un'altra esperienza

1992, LucasArts, MS-DOS, 256 Colori, versione floppy



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (Indy4) è un avventura grafica punta e clicca decisamente più complessa non solo come trama, ma anche come motore grafico regala anche una nuova interfaccia utente decisamente migliore e con un inventario ad icone che migliora sensibilmente la giocabilità.

TRAMA

In questa avventura Indy si trova di nuovo di fronte ai soliti nazisti che cercano in tutti i modi di conquistare il mondo e mettere tutti sotto il loro dominio. Questa volta gli eterni nemici di Indy vogliono il potere dell'immortalità nascosta nella leggendaria città di Atlantide.

Indy dovrà riuscire a fermarli grazie ad aiuto che si rivelerà una sua ex aiutante, Sophia Hapgood, che ha degli strani e nuovi poteri che le derivano da un ciondolo proveniente dalla città perduta di Atlantide.

I due dovranno girare per il mondo e trovare informazioni e personaggi che li aiutino a scoprire se il regno perduto esista veramente e come fare per poter fermare i nazisti prima che riescano a impossessarsi di questo poderoso potere.

E' un avventura lunga e non è lineare perché è possibile giocarla in tre modi completamente diversi anche se il finale sarà sempre lo stesso.

Un'altra caratteristica di questa avventura è che ci sono elementi di sarcasmo, frecciatine tra i due protagonisti che rendono l'avventura più realistica soprattutto per i personaggi che mostrano un po' quello che si può vedere durante un film di Indiana Jones.

La trama originale e coinvolgente unita a un po' di umorismo che rende tutto quanto più interessante.



TECNICAMENTE E'….

...Eccellente.

Anche questo gioco sfrutta iMUSE e lo fa in modo praticamente perfetto.

La musica cambia con il cambiare dello stato d'animo del protagonista, cambia in base all'azione o in base agli eventi dando più realismo anche dal punto di vista audio.

Parlando di grafica si è di fronte ad un gioco praticamente senza punti deboli che mostra un'avventura complessa e lunga come questa tutta a 256 colori che sicuramente piace anche oggi.

Come detto all'inizio di questa recensione c'è stato un cambio anche per quanto riguarda l'interfaccia utente dove ora è più ordinata e ha un inventario ad icone che permette al giocatore di vedere bene cosa Indy e Sophia stanno trasportando facilitando molto la soluzione degli enigmi.

LucasArts non contenta dell'ottimo risultato con la versione floppy realizza una versione su CD-ROM che non stravolge il gioco, ma aggiunge il parlato digitalizzato e anche se la voce di Indy non è di Harrison Ford, la sensazione è che la voce sia la sua.

TRE GIOCHI IN UNO!

Indy4 introduce uno svolgimento multiplo del gioco.

Il giocatore in un precisato momento del gioco potrà decidere di affrontare l'avventura in tre modi diversi: una modalità cooperativa insieme a Sophia che sarà più lunga e complicata perché dovrà essere gestita da entrambi, una modalità di azione in cui Indy andrà da solo e ci saranno dei combattimenti, ma Sophia troverà il modo di mettere nei guai se stessa e Indy.

La terza modalità è la modalità di ingegno dove l'azione sarà sostituita dal risolvimento di enigmi e sarà anche questa giocata solo da Indy, ma Sophia troverà sempre il modo di creare problemi anche non giocando attivamente nel gioco.

In pratica si può giocare a tre giochi in uno anche perché gli scenari di gioco cambiano a seconda della modalità scelta.

La parte finale del gioco o lo scontro finale sarà sempre lo stesso, ma è un sistema che piace anche oggi e quest'avventura è sempre attuale.

VOTO = 9,5

Un gioco perfetto che anche nel 2014 piace come piaceva nel 1992.

Da avere a tutti i costi nella propria collezione.

RECENSIONI GIOCO AMIGA

1992, LucasArts, Amiga OCS, 32 Colori



Indiana Jones and the Fate of Atlantis (indy4 da ora) per Amiga è stato l'ultimo gioco della LucasArts per questa piattaforma dato che aveva deciso di non produrre più nulla per questa macchina.

Come regalo di addio alla comunità, LucasArts converte il gioco anche per Amiga, ma solo per gli Amiga OCS e realizzando un avventura degna del loro nome. Dal punto di vista di gioco, di interfaccia e di giocabilità ha mantenuto quasi tutto dell'originale per PC anche se purtroppo ci sono delle pecche anche abbastanza gravi che verranno esaminate presto.

Questo fu l'ultimo gioco della Lucas per Amiga perché Commodore ignorò la necessità di aggiornare per tempo le proprie macchine e Amiga non riusciva a stare al passo con queste avventure e in generale con giochi sempre più complessi e lunghi.

TRAMA

In questa avventura Indy si trova di nuovo di fronte ai soliti nazisti che cercano in tutti i modi di conquistare il mondo e mettere tutti sotto il loro dominio. Questa volta gli eterni nemici di Indy vogliono il potere dell'immortalità nascosta nella leggendaria città di Atlantide.

Indy dovrà riuscire a fermarli grazie ad aiuto che si rivelerà una sua ex aiutante, Sophia Hapgood, che ha degli strani e nuovi poteri che le derivano da un ciondolo proveniente dalla città perduta di Atlantide.

Da queste premesse Indy si rende conto che questa volta sarà un'avventura del tutto nuovo e un poco mistica soprattutto per la sua nuova compagna di avventura.



TECNICAMEMTE E'...

...Stata una conversione molto complicata.

La versione Amiga ha uno scrolling decisamente più fluido della versione PC che risulta scattosa, ma a causa di uno stile con molti gradienti e poca varietà cromatica, la conversione risulta più sporca.

I colori su schermo sono 32, ma con la tecnica del Palette Swithcing quando si gioca e l'inventario è presente su schermo ci sono dai 40 ai 55 colori.

Per quanto riguarda l'audio, in Atlantis c'è sempre una musica in sottofondo, ma l'IMUSE su Amiga continua ad essere limitato e i problemi di spazio causati dagli strumenti campionati continuano ad essere un problema. Per risolvere questo problema, vengono mandati in loop determinati brani scelti per ciascuna sezione del gioco. E' inutile dire che dopo un po' diventa abbastanza irritante e ripetitivo.

Il gioco è stato modificato per partire da floppy, ma i cambi disco sono peggiori di quelli visti in Monkey 2, quindi è necessario avere un Hard Disk.

TRE GIOCHI IN UNO

Il gioco è lo stesso e le tre modalità di gioco ci sono anche in questa conversione, ma anche qui ci sono dei problemi che forse sono dovuti alla macchina su cui gira questo gioco o una scarsa ottimizzazione.

Nella modalità cooperativa ci sono dei rallentamenti anche abbastanza fastidiosi e nella modalità azione difficilmente su un Amiga 500 si potrà portare a termine il gioco per via di una lentezza davvero incomprensibile.

Durante uno scontro tra Indy e un nazista l'azione diventerà talmente lenta che l'eroe viene sconfitto e non c'è verso di superare questo punto per tale lentezza.

La modalità cooperativa con Sophia ha dei bruchi rallentamenti, ma si riesce a portare a termine, mentre non ci sono problemi con la versione Ingegno.

I 7 MHz dell'A500/600 sono insufficienti per alcune sezioni, mentre su A1200 non ci sono problemi.

VOTO = 8

Il gioco c'è tutto, ma tecnicamente è realizzato un po' superficialmente e ignorando completamente le macchine AGA che avrebbero reso la conversione perfetta!

Oggi si sa come è andata veramente la storia e quindi questo gioco su Amiga ha un valore aggiunto notevole.

INDIANA JONES 4 SU ALTRE PIATTAFORME

1992, LucasArts, Macintosh 68k e PowerPC, FM-TOWNS, 256 colori



Ci sono state altre conversioni del gioco, ma questa volta non è stato convertito per Atari ST, ma la cosa è anche ovvia perché l'Atari ormai era morto da tempo e non c'era più niente da portare, ma molti credo saranno stati curiosi se la loro macchina fosse stata in grado di far girare questo gioco dato che su Amiga sono riusciti malgrado tutti i limiti a fare un lavoro egregio.

E' uscito anche per Macintosh sia in versione 68k che PowerPC e disponibile sia in versione floppy che CD-ROM.

E' scontato dire che la versione per MAC è identica in tutto e per tutto alla versione PC come gioco, ma graficamente è superiore perché gira in 640x480 contro i 320x200 della versione DOS.

Non si parla spesso dei giochi per Mac semplicemente perché per la maggior parte dei giochi sono identici alla versione PC come colori e audio a parte la risoluzione di alcuni.

La versione FM-TOWN come per Indy3 è tutta un'altra cosa perché a parte la grafica, il sistema audio è da cinema o televisione e spesso non viene mai preso in esame, ma l'audio è in grado di esaltare un gioco oltre quello che è in realtà.

Le versione FM-TOWNS dei vari giochi spesso sono più belli da giocarci, ma non perché hanno una grafica mostruosa o una giocabilità superiore alle altre versioni.

Il reparto audio fa la differenza.



Poter giocare ad un gioco dove c'è un sistema audio degno del migliore impianto Hi-Fi da tanti punti in più rispetto ad un gioco per PC o per Amiga su floppy, ma anche su CD-ROM.

La versione CD di Indy4 aggiunge il parlato che gli da un valore aggiunto notevole, ma non è paragonabile all'esperienza di gioco che si ha con la versione FM-TOWNS.

VOTO = 9

La versione per Mac è identica in tutto e per tutto alla versione per PC e in più vanta una grafica in 640x480, ma non raggiunte quel mezzo punto in più della versione PC che è la versione meglio realizzato sotto ogni punto di vista.

1988, LucasArts, C64, Amiga, PC, Atari ST, Apple II, FM-TOWNS



TRAMA

Quattro persone, Zak, un giornalista di un giornale scandalistico e tre studentesse di Yale, Annie Larris, Melissa China e Leslie Bennet, stanno cercando di distruggere una macchina degli alieni che sta lentamente distruggendo l'intelligenza delle persone.

REALIZZAZIONE

Come Maniac Mansion e Indy 3 anche questo gioco usa un interfaccia con moltissimi verbi e un inventario mostrato come una lista.

Le versioni per Amiga, Atari ST e PC sono in 320x200 a 16 colori.

La versione PC presenta un sonoro riprodotto anche tramite le schede a tre canali PCjr e del Tandy, riproposto anche nella versione ST con qualche ritocco.

La versione Amiga ha un sonoro digitalizzato favoloso, con un arrangiamento eccezionale del tema originale eseguito da Brian Hales tramite moduli.



Ridotto anche in questa versione il disk-swaping rispetto a Maniac Mansion.

La versione FM-TOWNS è da shock!

Questa versione mostra un gioco a 256 colori e l'FM-Towns era una macchina simile ad un 386 con in più dei chip dedicati alla grafica e al sonoro.

L'inventario di questa versione permette di vedere simultaneamente ben 10 oggetti.

CURIOSITA' VARIE

Il gioco fu realizzato in soli nove mesi, dall'ideazione al prodotto finito, con un budget di 100.000 dollari.

Mattew Kane scrisse un programma che permetteva di collegare una tastiera MIDI al Commodore 64, usandolo come sintonizzatore. Creò delle patch per diversi strumenti musicali per poter ascoltare il risultato mentre lo creava.



I grandi capi volevano che il gioco fosse molto più difficile di come era perché doveva durare di più e in secondo luogo prima dell'era internet la Lucas faceva tanti soldi con gli Hint Books e quindi più difficile era e più ci guadagnava.

L'idea che ci fosse una scultura su Marte venne da alcune foto scattate dalla sonda Viking 1 nel 1976.

Nella stesura originale il nome del protagonista era Jason ed era già un reporter e il registro del gioco era ironico, ma non demenziale e dopo un meeting con Ron Gilbert furono cambiate alcune cose:

1) Il nome del protagonista fu cambiato in Zak MacKracken, trovato per caso sfogliando un elenco telefonico della Marin County.

2) Il giornale per cui lavora diventò un tabloid scandalistico poco attendibile

3) Fu ideato il titolo del gioco

Lo Zak in copertina è un semi ritratto del giovane Steve Purcell.

Annie Larris è il nome della moglie di David Fox.

Su Marte viene trovato un oggetto che serviva per un altro gioco e nel gioco ci sono i poster di "*Rescue on Fractalus*" e "*Maniac Mansion*" rispettivamente nella stanza segreta degli alieni e nel banco dei pegni. Nella versione FM-TOWNS il poster di Rescue è sostituito da quello di "*Indiana Jones and the Last Crusade*".

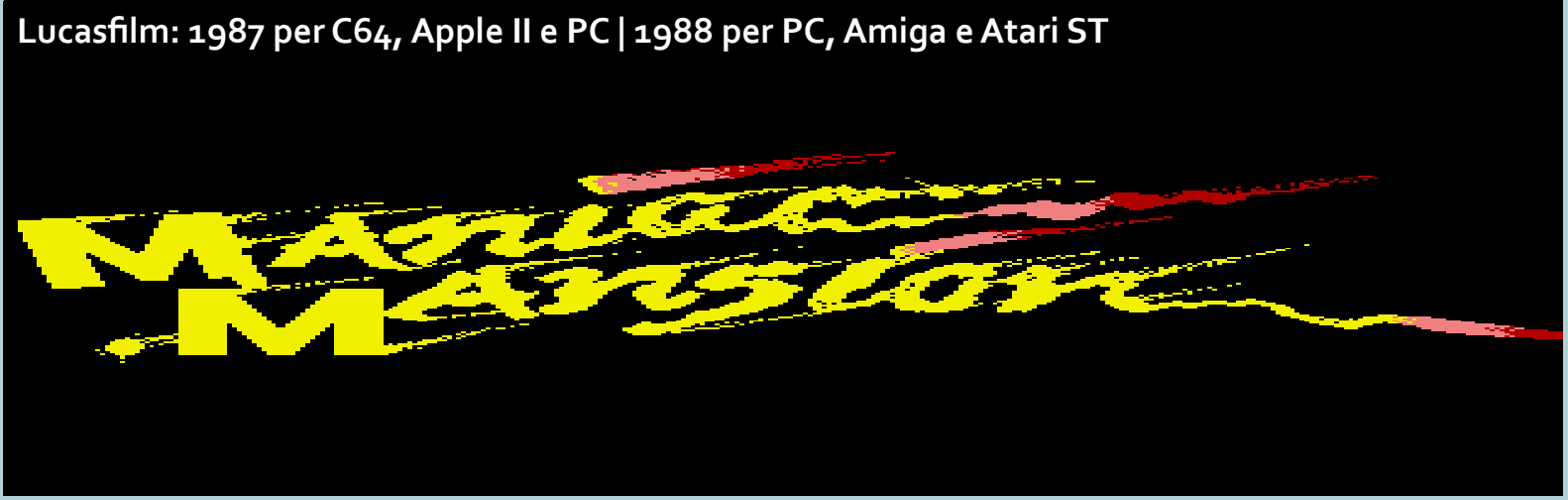
Melissa e Leslie ascoltano i *Razor and the Scummetters*, la band della Razor vista in Maniac Mansion.

Il numero di telefono nella compagnia telefonica si può usare a casa di Zak e risponderà l'esperto di marketing di Maniac Mansion

VOTO= 8

Un gioco belle in tute le versioni che è stato realizzato e sfrutta bene le caratteristiche di ogni macchina.

Lucasfilm: 1987 per C64, Apple II e PC | 1988 per PC, Amiga e Atari ST



TRAMA

Il gioco comincia quando la fidanzata del protagonista, Dave Miller, viene rapita dal dottor Fred Edison e quindi decide di andare a salvarla facendosi aiutare da due suoi amici che vengono scelti da una rosa di sei personaggi.

La li in poi il gioco si evolve il maniera diversa a seconda dei personaggi scelti e la trama è una parodia ai film Horror di seconda categoria e la scritta durante l'introduzione: "vent'anni fa, oggi.." fa capire che il gioco si svolge alla fine degli anni sessanta.

TECNICAMENTE

Questo gioco è stato portato su varie piattaforme tra il 1987 e il 1988.

Nel 1987 esce per Commodore 64/128, Apple II e DOS, mentre successivamente nel 1988 esce la versione 320x200 per DOS, Amiga e Atari ST.

Nel 1990 esce una versione per NES e nel 2005 esce una versione fatta dai fan proponendo questo gioco a 256 colori.

ANALISI DELLE VARIE VERSIONI

La versione del 1988 in 320x200 ha uno stile migliorato, più dettagliato e con nuove orchestrazioni del tema originale. L'edizione PC presenta un sonoro riprodotto tramite scheda PCjr e Tandy riproposto per l'Atari ST.

La versione Amiga ha un suono straordinariamente superiore a tutte le altre versioni grazie agli arrangiamenti dei moduli di Brian Hales e buoni effetti digitalizzati, ma rovinata da uno swap dei dischi osceno per chi aveva un solo lettore floppy e non aveva l'Hard Disk.

In italiano c'è solo in versione PC, pubblicata nel 1990.

La versione NES è uscita nel 1990 da parte di Jaleco ed è una versione fatta molto bene e malgrado la grafica sia stata modificata è quella più ricca della versione per Commodore 64 e in più ogni personaggio ha un proprio accompagnamento musicale.

La versione Giapponese ha i personaggi con lineamenti orientali e la struttura di gioco è un po' diversa perché i personaggi parlano di più dando maggiori indizi e lo porta ad essere meno frustrante.

La versione del 2005 realizzata dai fan ha avuto un successo notevole con più di 200.000 download nelle prime settimane e offre un gioco a 256 colori con l'interfaccia di Day of the Tentacle e musiche continue durante il gioco.

CURIOSITA'

Per il gioco si sono ispirati al cinema horror di *Reanimator*, *la Mosca* e in particolare *Creepshow*. La pianta carnivora è un omaggio a *La piccola bottega degli orrori* di Frank Oz.

I personaggi inizialmente erano nove o dieci, ma furono sfoltiti perché non erano necessari per risolvere gli enigmi.

Sono stati inseriti tanti oggetti inutili che aprono la strada all'umorismo meta-linguistico tipico della Lucas e la trovata della motosega sarà alla base di una gag in Zak MacKacken.









La stanza dei coin-op è decorata con un poster di *Rescue on Fractalus*, mentre le versione a 16 biy hanno il poster di *Zak MakCracken*.

Il primissimo bozzetto grafico di Winnick conteneva il cartello posto al cancello di casa Edison: "*Trespasser will be horribly mutilated*". Ron decise che andava assolutamente inserito nella prima fase di gioco, perché mostrava l'atmosfera assurda di Maniac.

La mappa del piano diabolico nella stanza di Ed è la riproduzione autoironica del confusissimo documento di design del gioco.

Nelle prime fasi della sceneggiatura, Gilbert e Winnick volevano che ogni personaggio fosse una parodia ad uno stereotipo e l'ispirazione arrivò da più fonti: Dave è alla lontana basato su Ron, Wendy su una dipendente della Lucasfilm Games, Razor sulla fidanzata di Gary. Si diceva persino che Edna facesse il verso alla madre di Ron, ma questa è stata smentita dall'interessato.

La strana frase che Dave rivolge a Bernard nella sequenza iniziale "*Don't be a tuna head*", è nata per evitare l'originale "*Don't be a shit head*". Ron e Gary volevano un linguaggio colorito, ma l'allora presidente Steve Arnold li sfido a dimostrargli che il turpiloquio fosse necessario. Persero la sfida.

Il gioco diede vita ad una serie TV sugli Edison andata in onda tra il 1990 e 1993 impostato come una rivisitazione fantastica de *La Famiglia Addams*. Settimana dopo settimana però la serie TV si allontanava troppo dall'idea originale e questo deprimeva un p' Ron e Gary.



Alla fine però si facevano quattro sane risate ad ogni modica della storia.

CURIOSITA' TECNICHE SU C64

Gli sprite hardware del C64 dovevano essere di 24x24 pixel ed è il motivo per cui i personaggi non allungano mai le mani, per non uscire da tali "*confini*". Riuscire a far girare un programma così ambizioso su questa macchina si rivelò un impresa non facile per Ron che però va fiero per alcune chicche come il perfetto multitasking (i movimenti degli Edison nella casa, indipendenti dal giocatore. Nel C64 la memoria destinata all'output video era di 16kb, ma si realizzò presto che eseguire lo scrolling delle schermate usando fondali interi in bitmap avrebbe obbligato a occupare quasi tutti quei 16kb, troppi. Gilbert risolse la cosa usando la modalità programmabile dei cosi detti "*character set*", che dividevano la schermata in blocchi o tiles di 8x8, riducendo così la memoria da



usare per lo scrolling di 1 misero kb.

Le schermate venivano disegnata da Winnick in bitmap che poi un utility appositamente preparata da Ron divideva in tiles, ma rimaneva il problema che nel C64 c'era un limite dei *character set* fissato a 256 e spesso una schermata senza ritocchi ne richiedeva 400-500. L'utility allora rendeva automaticamente uguali i tiles molto simili per arrivare a 256, poi Winnick modificava la schermata di conseguenza, cercando un equilibrio tra ripetizione e dettaglio.

La grafica del gioco è compressa con algoritmi RLE, ci sono 82 opcodes e 256 variabili. Lo SCUMM era stato pensato da Ron inizialmente sulla scia dei LISP, ma Gilbert migrò poi verso una struttura stile C. Il compilatore SCUMM fu scritto in Yacc e Lex.

La stesura vera e propria del codice fu effettuata su workstation UNIX e poi importata su C64, per lavorare su sistemi con più RAM.

Per risparmiare spazio sui dischi, gli sprite vengono creati assemblando teste, braccia, gambe e piedi contenuti in file separati e per la stessa ragione ogni personaggio ha i file grafici che gli consentono di mostrare al giocatore il fronte, il retro e il lato sinistro (i movimenti sul lato destro sono ottenuti ribaltando in tempo reale il lato sinistro).

VOTO = 8

Indipendentemente dagli extra o le curiosità tecniche su questo gioco, il voto non può essere che questo.

Un gioco molto vecchio, ma che ci trasporta nel mondo delle avventure grafiche punta e clicca immergendo il giocatore in una storia horror con elementi umoristici.

Tanti personaggi tra cui scegliere danno una longevità notevole e quindi sviluppano il gioco su più fronti.



Lucasfilm, 1993, PC

Nel 1993, la Lucas stupisce il mondo delle avventure grafiche con un avventura che mostra una nuova grafica molto cartoon, personaggi più grandi e prime avvisaglie che le avventure grafiche diventano sempre più elaborate.

TRAMA

Dopo che Dave e i suoi amici riescono a salvare la sua ragazza rapita da Fred Edison e rimettere le cose a posto, della vecchia avventura rimane la villa Edison con i due tentacoli: Verde e Viola.

Assetato, tentacolo Viola si dirige verso il retro della villa e beve l'acqua inquinata dagli scarichi velenosi proveniente dal laboratorio di Fred e questo veleno reagisce in uno strano modo nel metabolismo del tentacolo donandogli due braccia e un insana cattiveria tanto che decide di conquistare il mondo. Fred Edison lo ferma legandolo saldamente e Verde contatta Bernard chiedendogli un aiuto.

Bernard corre con i suoi amici alla villa Edison e trova i due tentacoli legati e li libera, ma così facendo ora Viola può mettere in atto il suoi piano e lo fa attraverso le varie epoche quindi cercando di manipolare gli eventi più importanti dell'umanità.

L'unico modo per fermarlo è di affrontare un viaggio temporale per fermarlo e i tre ragazzi sono costretti a risolvere la situazione che Bernard ha causato.

I tre vengono stipati dentro tre water e spediti nel tempo, ma la macchina del tempo inventata dal dottor Fred richiede un diamante per funzionare e non avendo i soldi per comprarlo usa un diamante finto che provoca un disastro spedendo i tre per le varie epoche senza possibilità di contattarsi e aiutarsi.

Bernard è il più fortunato perché rimane nel presente, mentre Hoagie viene spedito nel passato eLaverne nel futuro.

Ognuno di loro dovrà fare di tutto per ostacolare i piani di Viola in una avventura demenziale e divertente come la Lucas ha dimostrato in queste sue prime avventure grafiche.

TECNICAMENTE E'…

…Molto ben fatto a partire da una grafica in stile cartone animato con una interfaccia rinnovata che ha gli stessi verbi visti in Indy4 o in MI1 CD, ma con dei font diversi che danno all'avventura un aspetto più demenziale del solito, ma che funziona davvero bene.

Il gioco usa il motore grafico SCUMM e viene pubblicato in versione floppy e in versione CD.

Il vantaggio della versione CD sta nel fatto che tutti i dialoghi hanno il parlato e la versione Italiana ha solo i sottotitoli, ma si gioca davvero bene ed è un gioco da raccomandare a tutti i fan delle avventure grafiche che vogliono un avventura degna di tale nome.

Non è che gli altri giochi usciti prima non divertano, ma qui la demenzialità e l'umorismo è talmente grossolana che giocandoci ci sarà sempre il sorriso sulle labbra. Anche dire divertente è troppo poco. Bisogna giocarci a questa strepitosa e divertentissima avventura.



NOTE E CURIOSITA'

Originariamente i personaggi dovevano essere sei, come il primo gioco. Oltre a quelli presenti c'erano la Razor, il poeta macabro Chester (riciclato tra i figli di Edison nel passato della famiglia) e Moonglow, un adolescente New Age.

Lavorare con tutti questi personaggi avrebbe richiesto una mole di lavoro enorme e avrebbe comportato un aumento dei costi e così i personaggi furono ridotti a tre.

In una prima versione del gioco il passaggio degli oggetti tra una linea temporale e l'altra non era come la versione finale dove bastava selezionare l'oggetto e metterlo sull'icona del personaggio, ma bisognava usare obbligatoriamente i cronobinetti per ogni singolo oggetto.

La prima apparizione dei tentacoli nell'introduzione, quando spuntano fuori dagli alberi, è una gag per i non iniziati, che possono credere siano in effetti parte di una piovra. L'idea viene da una simile allusione proposta da uno dei bozzetti di Gary Winnick per il primo Maniac Mansion.

L'inquadratura di trionfo di Tentacolo Viola ("TAKE ON THE WORLD") è stata citata in *Brutal Legend*, quando Eddie impugna l'ascia per la prima volta, e un druido trema sullo sfondo, esattamente come fa Tentacolo Verde.

La versione su floppy sta su 6 dischi, ma il distributore Tedesco voleva il parlato nell'introduzione e così fece saltare il banco: l'edizione tedesca di Day of the Tentacle ha un disco in più in bassa densità.

L'idea di mettere l'intero Maniac Mansion all'interno di Day of the Tentacle fu suggerita da due cose: Dave ebbe gravi problemi nel programmare il volo dei Padri Fondatori dalla finestra, perché all'epoca lo SCUMM non supportava file e animazioni così imponenti. La miglioria del motore riportò alla mente la considerazione di Ron Gilbert durante la lavorazione di Monkey 2, cioè che l'animazione della resurrezione di Rapp Scallion occuppasse quanto l'intera versione di Maniac Mansion.

Tim e Dave pensarono quindi di chiedere al programmatore manutentore dello SCUMM, Aric Wilmunder, se si potesse davvero infilare un gioco SCUMM in un altro. Aric in poco tempo fece il miracolo.

Laverne scongela il criceto con un forno a microonde, preoccupata che quest'ultimo possa farlo saltare in aria. E' un riferimento alla gag politicamente scorretta di Maniac Mansion, in cui si poteva veramente uccidere il criceto in questo modo.

Il gioco costò circa 600.000 dollari, per metà speso nel doppiaggio, che richiese la registrazione di ben 4500 battute.

LA STORIA DELLE CONVERSIONI

Secondo alcune riviste dell'epoca, Commodore fece di tutto per convincere la LucasArts a produrre un porting per Amiga CD32 di questo gioco e anche di Rebel Assault, ma evidentemente per la Lucas, Amiga non aveva futuro. E non sbagliava affatto.

La versione Macintosh non fu presa nemmeno in considerazione fino al 1995 quando il gran consiglio decise di tornare a supportare le macchine Apple con alcuni porting.



VOTO = 9

E' un gioco senza punti deboli.

Si gioca bene ed è un gioco adatto a tutte le età e ha un curva d'interesse eterna perché una volta finito lo si rigioca di nuovo perché spinge a farlo.

E bello anche perché in pratica la storia di divide in tre sotto giochi: l'avventura nel presente, nel passato e nel futuro.



1995, LucasArts, PC, Macintosh

Nel 1995 la Lucas realizza un avventura che a differenza di altre è più seria e ha un contenuto per adulti soprattutto in certi momenti del gioco.

Anche questa avventura è una parodia alla paura che la Terra possa essere colpita da un asteroide e prende un po' in giro quei film dove il protagonista è l'asteroide assassino.

TRAMA

Un enorme asteroide sta per colpire la terra e viene scoperto troppo tardi, l'impatto è imminente, ma una piccola speranza è quella di provare a distruggerlo con tre cariche nucleari che dovranno essere sistemate in un certo modo sulla superficie dell'asteroide.

Si organizza una conferenza stampa dove si annuncia che un coraggio equipaggio formato da cinque persone dovrà volare con lo shuttle fino all'asteroide distruggendolo o quantomeno deviarne la rotta.

Questi sono i membri dell'equipaggio: il comando Boston Low; il Dr. Ludger Brink, un archeologo; Maggie Robbins, una giornalista; Cora Miles, la responsabile hardware e Ken Borden, un pilota molto bravo.

Quando le cariche sono piazzate vengono fatte esplodere, ma l'asteroide non subisce nessun danno apparente, ma si apre una breccia che nasconde una caverna dove ci sono delle lastre di metallo.

Boston Low usa queste lastre che formano una specie di pannello che premuto scaraventa i tre protagonisti all'interno dell'asteroide che si trasforma in un astronave spaziale che si allontana dalla Terra.

Boston Low, Ludger Brink e Maggie Robbins si ritrovano in quello che sembra un deserto terrestre, ma guardando il cielo scoprono con orrore che non è più quello che conoscevano. Ora ci sono stelle diverse e si rendono conto che sono stati trasportati in un altro mondo, ma non si sa il perché.

Durante l'esplorazione di questo ambiente, Brink precipita in una voragine e muore per la caduta e gli altri due scoprono che l'archeologo è caduto in una stanza sotterranea e decidono di esplorarla separatamente per scoprire come tornare sulla Terra.

Qui Boston scopre delle strane pillole verdi che possono riportare in vita i morti.

A questo punto prova a vedere se può riportare in vita Brink e ci riesce, ma il Brink che ritorna alla vita è diverso: è malvagio, più ambizioso e non gli importa nulla di tornare sulla Terra. A lui interessano queste pillole verdi e le vuole tutte per se.

A questo punto per Boston e Maggie c'è un altro problema: tornare sulla terra e occuparsi di Brink e non sarà facile data la sua assuefazione per queste pillole che diventa ora dopo ora sempre più maniacale tanto che i due rischiano anche la vita.

Boston decide di cercare un modo per tornare sulla Terra e salvare Brink da questa droga e Maggie decide di tradurre la lingua aliena e cercare di trovare dei riferimenti a queste pillole verdi e qualcosa sullla cultura di questo mondo alieno ora disabitato.



Una delle avventure più epiche della LucasArts per PC e Mac.

TECNICAMENTE E'…

...Impressionante e favoloso.

Un gioco che mostra cosa si riesce a tirare fuori dal DOS nel 1995 e cosa può fare un hardware come un 486.

Un avventura che mostra una grafica in 3D non accelerata, ma realizzata davvero in una maniera da shock.

L'avventura è come già detto molto più seria come contenuti perché racconta una trama grave e ci sono riferimento a assuefazioni tipo la droga o comportamenti che portano alla morte.

E' un gioco per tutti, ma più per adulti e forse è la prima volta che Lucas realizza un avventura punta e clicca non demenziale e ha un successo strepitoso.

NOTE E CURIOSITA'

La versione per PC del 1995 consiglia un 486DX2, 16 MB di RAM, un lettore CD a doppia velocità e VGA Vesa local bus, mentre la versione per Mac richiedeva un 68040 o un PowerPC con 16 MB di memoria.

Nel 2002 viene ritoccata questa avventura per renderla compatibile con i sistemi moderni ed era possibile attivare l'anti aliasing per vedere la grafica in alta risoluzione addolcendone la pixellosità.

Questa versione è stata pubblicata completamente in Italiano dalla Activision nel 2007.

Nel 2009 è uscita la versione su Steam che è compatibile con MacOSX e Windows moderni e offre le stesse opzioni, ma non è compatibile con lo ScummVM.



Lo StoryDroid che inizialmente avrebbe dovuto sostituire lo SCUMM prima che Clark prendesse il controllo della lavorazione, era un discendente diretto del sistema LANDRU programmato da Edward Kilham per X-Wing.

Nella stanza dei cristalli da spostare in altezza, digitando "SWANS" si vedrà un altro Low nuotare al di là dei vetri.

Premendo CTRL+B in qualunque momento del gioco, Low flette i muscoli

Una novelization del gioco fu pubblicata sempre nel 1995 e il romanzo era scritto da Alan Dean Foster, stimato e prolifico autore di fantascienza. Nel libro è Brink a battezzare il pianeta Cocytus, riferendosi alla Divina Commedia. Nei titoli di coda il capo degli Alieni è indicato come "Leader Cocitano", anche se durante il gioco ne lui ne il pianeta hanno un nome: probabile che si sia perso nelle varie stesure dell'avventura grafica e che Alan Dean Foster lo abbia recuperato per il romanzo.

VOTO 9

Un altro gioco forse superiore a tutti gli altri fin'ora recensiti e un avventura che affronta temi seri anche se facendo parodia a paure di estinzione di massa.

Un gioco da giocare e rigiocare soprattutto nella lingua italiana che ha un doppiaggio veramente ottimo a parte forse Brink che poteva essere doppiato meglio.

Nella versione Inglese ha un bel carattere, ma nella versione italiana sembra un po' blando e poco tenebroso dopo la rinascita.



Dopo Day of the Tentacle, Schafer e Grossman presentarono ai boss della Lucas varie idee. Insieme si offrirono per un sequel di Tentacle e Monkey Island. Schafer da solo propose un gioco sui motociclisti, un altro sul Giorno dei Morti messicano (che sarebbe diventato Grim Fandango) e un altro ancora di genere spionistico (che con molte modifiche fu tramutato in Psychonauts).

La reazione del management di fronte a tante idee fu perplessa e gli fecero capire che i budget stavano cambiando e bisogna dimostrare di avere delle idee chiare. A questo punto Tim scelse la sua prima idea e torno dai capi con le sue motivazioni.

TRAMA

In un futuro semi apocalittico i mezzi di trasporto sono stati tutti trasformati in overcraft, ma una un'azienda di moto classiche resiste continuando a produrre moto su ruote.



Il presidente di questa azienda, la Corley Motors, chiede ad un gruppo di motociclisti, i Polecat. di scortarlo al raduno aziendale per dimostrare che vale la pena continuare a produrre moto su ruote.

Il vicepresidente della Corley, Ripburger, però ha altri piani e quindi uccide il presidente e fa ricadere la colpa sui Polecat guidati da Ben il loro capo.

Ben dovrà discolpare la sua banda dall'accusa di omicidio, riabilitare il suo nome e impedire che i loschi piani di Ripburger giungano a compimento.

TECNICAMENTE E'…

...Epico.

Un gioco diverso da tutti gli altri dove l'eroe è un motociclista che non vuole essere un eroe, ma solo uno che viaggia con la sua moto e la sua banda per le strade per il gusto di sentire l'aria tra i capelli.

Un altro gioco come the Dig, un gioco che abbandona il genere demenziale per affrontare temi più reali e forse anche più interessanti per i giocatori.

Full Throttle adotta un nuovo sistema di interfaccia. Non ci sono più le icone dei verbi e il classico inventario, ma tutto è ridotto a tre azioni: parlare, usare e calciare.

Queste azioni sono richiamate tenendo premuto il tasto sinistro del mouse dove si vuole usare l'azione come ad esempio bussare ad una porta o usare la chiave per accendere la moto.

Un'altra caratteristica sono i combattimenti in motocicletta in 3D dove i due contendenti dovranno affrontarsi a colpi di pugni, con randelli e mazze chiodate per poter proseguire.

Anche questo nuovo sistema rende l'avventura meno avventura introducendo una fase arcade di combattimento puro.

Un altro espediente che aiuta il gioco a essere più interessante e dare al giocatore nuovi stimoli per andare avanti e vedere cosa c'è dopo.



Il gioco fa uso di tante sequenze animate che lo completano in un modo che prima non era minimamente pensabile e anche impossibile da realizzare su floppy disk.

Un gioco che non può mancare in nessuna collezione.

NOTE E CURIOSITA'

Il budget per questo gioco era di 1.500.000 dollari e il costo è anche dovuto al doppiaggio di attori professionisti iscritti alla Scream Actors Guild. La spesa fu però ripagata dal più alto numero di copie vendute per un avventura Lucasiana, almeno fino all'uscita di The Dig.

L'idea di questo gioco venne dai racconti di una sua amica di Schafer che aveva avuto a che fare con una banda di chopper dipendenti durante un estate in Alaska. Tim elaborò la storia di FT, affascinato dalla loro visione del mondo parallela, richiamante quella dei pirati. Da questo punto di vista, il team fu messo alla prova, al punto che trovare un aspetto grafico convincente per il protagonista scatenò il mal di testa tra i grafici, abituati ad atmosfere ben diverse. La cosa fu risolta da Schafer, che propose di inventare prima la grafica di tutti i motociclisti

comprimari delle varie bande. Mentre gli artisti lavoravano, senza rivelare nulla del suo stratagemma, Tim li spiava. Ad un certo punto bloccò uno di loro e indicò uno dei Polecat su un bozzetto: "*Fermi tutti! Ecco Ben*!"

Un'altra amica di Schafer si chiamava Maureen ed era molto vicina ad una certa Tina. In una delle prime stesure della storia, le figlie di Corley dovevano essere due gemelle: Maureen e Tina.

L'interfaccia radiale intorno al cursore è nata da un ragionamento: doveva essere dove si trovava il cursore, per evitare agli occhi di spostarsi inutilmente.

Citazione da Star Wars: "*Aiutami Ben, sei la mia sola speranza!*", i costumi dei Cavefish (che richiamano i predoni Tusken), il logo dell'Impero sul braccio di Emmet.

Altre citazioni: tra i Vultures ci sono Wendy, Syd e Razor, nomi già visti in Maniac Mansion. La testa di Max è su un poster nel demolition derby. Lo scontro finale è una citazione del climax di *Un colpo all'italiana.*

E' possibile accedere ad un mini gioco con il coltello di Emmet nel bar: bisogna però chiederglielo tantissime volte!

Mark Hamill ha la voce di RipBurger e altri personaggi secondari; aveva da poco cominciato a fare doppiaggi, a partire da Joker nel cartone animato dedicato a Batman. Schafer ricorda di essere stato colpito dalla sua professionalità: lo ascoltò in un'intervista bluffare e descrivere il gioco come se ci avesse lavorato un anno intero. Curiosità aggiuntiva: il primo ruolo nel doppiaggio di video giochi che ha avuto Hammil è stato in Gabriel Knight, nei panni di Mosley.

L'attore che doppia Ben è Roy Conrad. Venne scelto perché fu l'unico nei provini a non caricare le battute.

In una serie di lunghi narcisismi, pare che Tim Schafer si sia fatto ritrarre nudo all'interno del gioco e sembra una follia, ma se si guarda bene il puttino sul cofano dell'auto di Corley nell'introduzione ci si chiede perché abbia quella faccia? In realtà l'idea fu una presa in giro di uno dei grafici.

Il motore SCUMM e l'INSANE di Vince Lee (quello che leggeva in tempo reale le animazioni da cd-rom) non furono fusi, ma nelle sequenze in cui agiscono insieme, i codici scorrono paralleli e funzionano in zone della memoria diverse. In sostanza lo SCUMM ospita l'INSANE in multitasking.

Le texture di Peter Chan, una volta inserite nell'INSANE, creavano nei canyon dei paesaggi troppo realistici e quindi la risoluzione e il





dettaglio di queste texture fu ridotto per rendere omogeneo lo stile grafico di tutto il gioco.

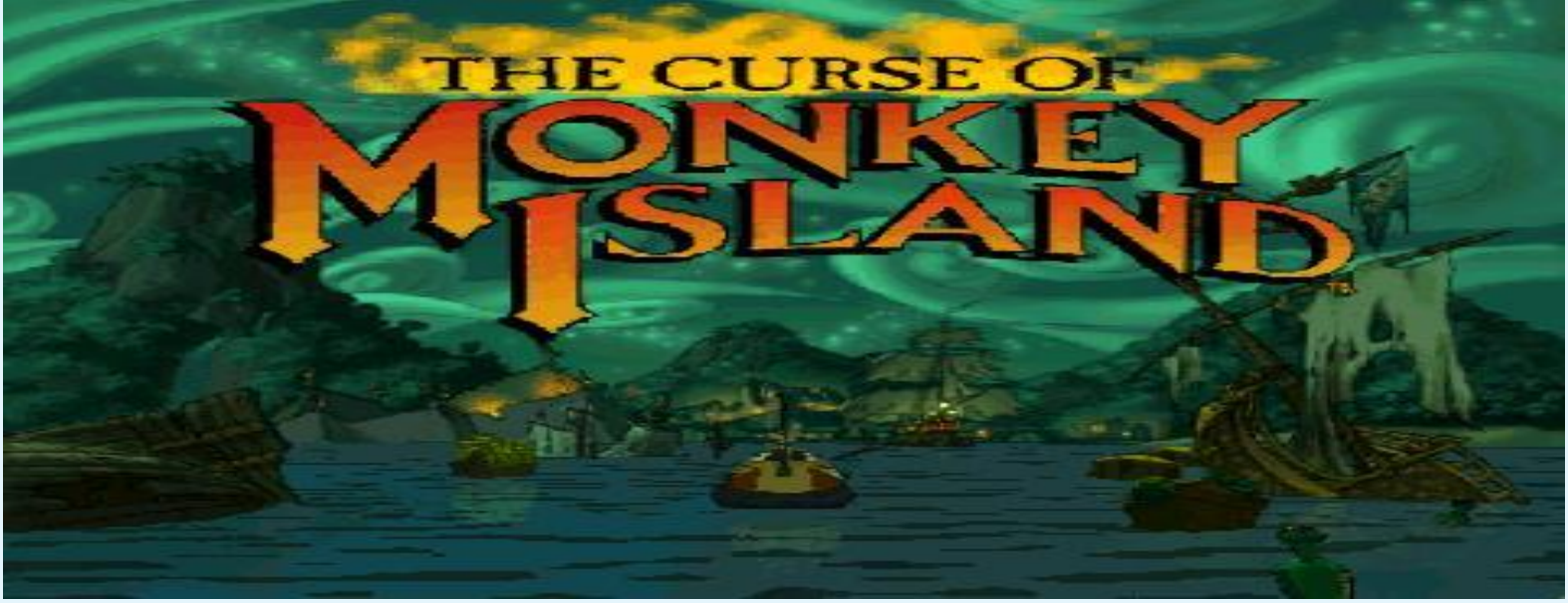
Verso la fine del gioco è divertente provare a infilare un coniglietto giocattolo nella ventola del camion di Ripburger...

VOTO = 9,5

Un gioco che non raggiunge il massimo per poco, molto poco.

Un gioco che è innovativo sia per il motore usato, per le scene arcade tra i canyon e per la nuova interfaccia grafica.

Doppiaggio di attori professionisti rendono questo gioco uno dei migliori che ci possano essere in circolazione per i retro gamer.



Nel 1997 esce il terzo capitolo della saga di Monkey Island ed è una versione solo per sistemi Windows, quindi la Lucas abbandona con questo anche l'MS-DOS che ormai è diventato vecchio.

TRAMA

Dopo essere miracolosamente scampato alla maledizione voodoo che LeChuck infligge su Guybrush al termine di Monkey Island 2, l'affermato pirata ora si trova in balia delle onde su una macchina degli autoscontri dove scrive un memoriale sulle sue avventure per i posteri e mentre scrive si avvicina ad una battaglia navale tra LeChuck e Elaine.

LeChuck vuole ancora una volta catturare Elaine e farla sua sposa, ma l'arrivo di Guybrush potrebbe di nuovo ostacolare i suoi piani e così lo fa catturare e lo rinchiude nella stiva dove incontra Wally che ora è un pirata di LeChuck.

Guybrush malgrado sia bloccato riesce comunque a farsi strada e a fare di nuovo danni contro LeChuck distruggendogli la nave e facendola affondare con lui dentro.

Salvatosi per pure miracolo all'annegamento grazie ad una ciambella arriva sulla spiaggia dove l'attende Elaine felice di aver ritrovato il suo amato e qui Guybrush sorprende tutti quanti mostrando ad Elaine un favoloso diamante e chiedendole la mano.

Nel momento in cui Guybrush mette l'anello al dito di Elaine, quest'ultima si trasforma in una statua d'oro e scopre che il diamante era stato maledetto da LeChuck.

Guybrush deve trovare un modo per salvarla cercando la casa della sua amica maga voodoo che miracolosamente si trova proprio su questa strana isola, ma nello stesso istante dei pirati senza scrupoli rubano Elaine che la credono una statua d'oro che cercheranno poi di rivendere.

Ora Guybrush deve liberare la futura moglie e di nuovo ostacolare i piani del suo nemico più pericoloso: Il pirata LeChuck e questa volta in maniera definitiva.

LA REALIZZAZIONE DI MONKEY 3

Questa volta il gioco è ancora più cartone animato degli altri giochi usciti, The Dig e Full Throttle. E' un gioco per Windows che sfrutta le DirectX per quanto riguarda la grafica e l'audio e quindi l'impatto del gioco è molto superiore rispetto alle altre avventure che sono ancora DOS.

La progettazione del gioco iniziò nel 1995 e andò avanti per tre mesi. Per il mese successivo si programmò una versione provvisoria con grafica ricavata dagli storyboard e sprite dei vecchi giochi: lo scopo era di avere la massima fluidità per questo gioco molto atteso. Schafer scherzosamente disse al Team che loro non dovevano competere con Monkey Island 1 e 2, ma dovevano competere con il loro ricordo. Questo è per dare un idea di cosa fosse questo terzo capitolo per la Lucas senza Ron Gilbert.



Murray doveva essere inizialmente un elemento del fondale, ma Chris Purvis suggerì di farlo parlare e divenne una stella. Fu chiesto che questo personaggio fosse presente in tantissime situazioni.

La sequenza finale del gioco doveva essere molto più complessa ed epica, ma avrebbe sforato il budget e quindi Ahern e Ackley preferirono non chiedere altro tempo e denaro. Il budget era destinato alle altre sequenze video presenti nel gioco come la tempesta dopo l'introduzione e molto tempo dopo, la scelta che fecero risultò sbagliata.

Dato che Gary Coleman doppiava Kenny, il venditore di limonate, in primo tempo Ackely e Ahern pensarono di fargli dire "*What-chu Talkin about, Guybrush*?", adattando il tormentone della commedia "*Arnold*". La versione italiana sarebbe stata: "*Ma che stai a dì', Guybrush*?"

In omaggio ai cartoni animati, tutti i personaggi hanno quattro dita.

Nel gioco ci sono delle citazioni degli altri Monkey Island: Su Blood Island, infilando la testa in una crepa della cripta si sbuca dal famigerato tronco della foresta di Monkey Island 1, davanti al cadavere di Guybrush! Quando Guybrush domanda a Murray se possa chiamarlo "*Bob*", pensa probabilmente al pirata del primo Monkey Island, assistente di LeChuck in grado di rimuovere la propria testa. Nel diorama, quando si incontra Wally oscillante, gli si può chiedere di fermare il dondolio, come in Monkey 2.

Due gag su Plunder Island prevedono la lettura dell'orologio interno del sistema su cui si gioca. Si può leggere l'ora reale dall'orologio della piazza e anche la risposta di Palido Domingo alla domanda "*Da quanto tempo prendi il sole?*" ne terrà conto.

Nelle opzioni del gioco c'è ne è una per attivare l'accelerazione 3D, ma è uno scherzo perché nel 1997 era appena iniziata la mania delle schede video come la Voodoo. Monkey 3 presenta modelli 3D per alcune navi, ma sono precalcolati.

Il pirata-scheletro morto nel ristorante di Barbagialla ha una spilla "*Chiedimi di Grim Fandango*". Il riferimento a un gioco in contemporanea produzione riprende quello a Loom nel primo Monkey Island. Il protagonista di Loom, Bobbin Threadbare, è anche citato nel dialogo-finale con LeChuck, quando Guybrush prospetta alla sua nemesi il rischio di finire nel dimenticatoio dei videogiochi.

Una volta truccati da Pollo Diablo sarà divertente visitare Plunder Island

Premendo SHIFT + J durante il combattimento con le spade, i suoni metallici delle spade sono sostituiti con quelli delle spade laser di Star Wars. Digitando "lapostal" durante il mini gioco iniziale con il cannone, una scritta comunica per scherzo l'attivazione dei trucchi "*colpi di cannone infiniti*".

The Dig è citato tre volte nel gioco: Su Blood Island la lente del faro "*non necessita di regolazione*" (a differenza di quelle che avviavano i ponti di luce per Boston Low); Guybrush può incastrare la mano nel muro tra la cripta e la casa di Mort; entrando 35 volte nella cripta di Stan compare l'immagine delle scheletro da ricomporre, uno degli enigmi di Clark.

Se nelle sabbie mobili leggete il cartello che informa della parola "*Pappapishu*", Guybrush e altri personaggi la useranno per tutto il resto del gioco al posto di "*Ouch*!"

L'ossessione di Guybrush per la porcellana non è mai stata spiegata, cosa che sembra aver mandato in tilt alcuni fan: sembra evidente che si tratti di uno scherzo demenziale che non nasconde proprio nulla anche se secondo Tiller è una citazione della rissa dentro al muro della casa del Governatore Marley in Monkey 1.

Una battaglia navale doveva esserci anche in Monkey 1: la progettò Tim Schafer, ma non fu mai realizzata. Non si è mai capito sei il design di Ahern e Ackley l'abbia ripresa o meno.

Un occhio attento noterà che nel brutto Trailer promozionale c'è un inquadratura di Guybrush che saluta Elaine, tagliata nel gioco finito.

Come nei primi due giochi, la combinazione "CTRL +W" termina il gioco e avvia i crediti finali.



VOTO = 9,5

Che dire di questo gioco?

Dopo aver letto le note e le curiosità bisogna giocarci e sperimentare tutte le varie gag e citazione degli altri giochi.

A parte questo è un avventura davvero epica e forse unico neo è la fine non proprio all'altezza.

SONDAGGIO

Che cos'è REVenGE!

Da quanto è nato REVenGE! non ho praticamente stabilito cosa fosse, almeno ufficialmente.

Quindi ho deciso che sarete voi lettori a dire in cosa può rientrare questo progetto.

1) E' una rivista?
2) E' una fanzioe?
3) E' un fascicolo?
4) E' un opuscolo?
5) E' una guida?
6) Non è niente

Dite la vostra in questi topic

http://www.amigapage.it/index.php?op=v&pl=forum&id=F012014-4-12&page=1

http://www.nonsoloamiga.com/index.php?topic=2555.0