

Numero 7

REVENGE

Retro Emulator Vision and Game

Aprile 2014

IN QUESTO NUMERO:

- Hardware Amiga: Memorie di Massa (parte 2)
- Recensioni Avventure Grafiche
- Deluxe Paint 2 PC

MEMORIE DI MASSA: CD-ROM, Streamer, Syquest, Zip

CD-ROM:

Creato nel 1986 da Philips e Sony, il CD-ROM è certamente il supporto informatico più usato nello sviluppo del software.

Tecnicamente il CD-ROM è un disco di 12 cm di diametro, 1,2 mm di spessore e pesa 15 grammi e ha una superficie riflettente in alluminio in mezzo a due strati di plastica trasparente.

I dati sono rappresentati nella parte riflettente attraverso piccoli fori.

Il raggio laser, emesso dalla testina del lettore, si riflette su questa superficie ed è captato da un componente fotosensibile.

In presenza di un foro, l'angolo di incidenza del raggio varia, viene deviato e solo una piccola porzione della luce raggiunge il ricevitore. E' responsabilità del circuito elettrico del lettore interpretare le variazioni di radiazione.

Contrariamente ai dischetti, i CD-ROM sono pressati a partire da una matrice e non copiati uno per uno. Per questo motivo era molto più costoso produrre qualche unità, ma i prezzi sarebbe scesi rapidamente soprattutto quando la produzione raggiunse le migliaia di unità. Un altro vantaggio del CD-ROM è la difficoltà di copiarlo facilmente e questo lo rendeva interessante per chi cercava di combattere la pirateria.

Il meccanismo di un lettore CD-ROM è simile, nel principio, a quello di un lettore di dischetti. Ha un motore che assicura la rotazione del disco, un altro per il movimento della testina del laser e un ultimo per l'inserimento e l'espulsione del disco.

A seconda del tipo di lettore, il disco può essere collocato in un

alloggiamento protettivo (chiamato Caddy) prima dell'inserimento o collocato in un cassetto come un lettore CD audio convenzionale.

La maggior parte dei modelli ha una presa per le cuffie, una rotellina per il controllo del volume e uscite audio dato che la maggior parte dei lettori CD-ROM permettevano di leggere le tracce audio in base al software disponibile.

Per fare un confronto con un hard Disk, il CD-ROM ha un tempo di accesso molto meno veloce; una velocità di 300 ms era considerata un'ottima velocità per un CD-ROM.

La capacità dati di un lettore CD è tra i 650 e i 900 MB.

I Dischi Audio Digitali Compatti (CDDA) trasmettono i loro dati a 44100 Hz utilizzando 2 canali a 16 bit ciascuno. E 44100 Hz x 2 canali x 2 bit = 172 Kb/s per un CD-ROM è un dato catastrofico perché possono verificarsi degli errori. Su CD-ROM per prevenire questi errori sono presenti dei codici di correzione degli errori (ECC).

Sui primi lettori CD a singola velocità, quindi a 150 Kb/s questi errori erano frequenti, ma sui lettori più moderni, quindi da 300 Kb/s le cose andavano decisamente meglio e alcune schede controller per PC compatibili permettevano un accesso 10 volte superiore evitando quindi qualsiasi errore.

Un CD-ROM non è diviso in cilindri come i supporti magnetici classici. I dati sono registrati su una unica pista a spirale e i settori si trovano a seguire gli uni sugli altri. Questi hanno tutti la stessa dimensione e il lettore deve adattare la velocità di rotazione del disco a seconda che la testina del lettore si trovi

verso il centro o verso l'esterno del disco.

I dati sono registrati alla stessa densità dall'esterno al centro del disco e ci sarà quindi più informazioni verso l'esterno che all'interno.

Questo però non ha importanza per quanto riguarda un CD Audio, ma gli accessi aleatori su un CD-ROM impongono delle accelerazioni e decelerazioni della velocità di rotazione del disco e questo era uno dei problemi che hanno impedito per molto tempo la realizzazione di lettori più veloci.

Un altro fattore di relativa lentezza è il peso delle testine ottiche che tendono ad essere più pesanti delle testine magnetiche. La loro superiore inerzia allunga il tempo di stabilizzazione su una nuova area.

Per superare questi limiti e creare dei lettori più veloci, si sarebbe dovuto abbandonare la compatibilità con i CD-Audio e creare un nuovo tipo di laser che potesse lavorare su uno spettro luminoso differente.

In effetti, Sony, Pioneer e Toshiba stavano lavorando su un laser che lavorava su uno spettro luminoso blu e i laser di allora invece erano su una lunghezza d'onda rossa (invisibile ad occhio nudo). Questo nuovo fascio offriva grandiose prestazioni al lettore e permetteva una più grande densità di informazioni. Le capacità di un disco di questo formato era di 10 GB (Super Density Disk).

"Il Blue Ray? In effetti lo sviluppo di un laser sullo spettro blu e grandi capacità ricordano proprio lui e ci stavano già dietro negli anni '90. Chissà se qualcuno lo ha mai visto questo Super Density Disk"

Poco tempo prima, IBM aveva presentato un sistema che permetteva di ottenere 4 GB nella forma di un CD a sei strati e una lente si occupava di focalizzare i fasci laser su uno o l'altro strato

"Ecco invece i primi tentativi di realizzare un DVD"

Grazie alle caratteristiche dei lettori, si trovava anche il supporto per i Photo-CD e la gestione dei dischi multisessione. Quest'ultima tecnica permette al creatore del disco di scrivere più volte aggiungendo dati progressivamente.

Il formato di registrazione standard di un CD-ROM è ISO-9660 che rimpiazzava il formato High Sierra.

L'ISO-9660 comprende 2 livelli:

1. Il primo livello è simile al sistema MS-DOS. I nomi dei file sono limitati a 8 caratteri maiuscoli, un punto e 3 caratteri d'estensione. I nomi dei file non possono contenere dei caratteri speciali. Lettere minuscole, numeri e lettere sottolineate possono essere usate. I nomi dei cassette sono semplicemente composti da 8 caratteri. Fino a 8 sotto cassette possono essere presenti in ciascun cassetto alla radice.
2. Il livello 2 autorizza i nomi dei file più lunghi, fino a 32 caratteri, ma la maggior parte delle altre restrizioni rimangono.

I dischi di livello 2 sono stati inutilizzati per molto tempo dai sistemi MS-DOS, ma era disponibile una utilità che permetteva di leggere dei CD-ROM ISO-2.	SYQUEST	IOMEGA lanciò in seguito sul mercato il modello successivo che supportava dischi da 1 GB chiamato <i>Jazz</i>.
I driver devono riconoscere: • I dischi Macintosh registrati nel formato HFS • Il protocollo Rock Ridge Interchange • Eventualmente il formato Tar Unix • Photo-CD di Kodak • I classici CD Audio (CDDA) • I CD+G che mostrano immagini in complemento all’audio • I CD+Midi	L’idea dello Syquest era abbastanza semplice: la meccanica del disco era contenuta in un case, ma il disco si trovava in una cartuccia estraibile. Era anche possibile beneficiare di più dischi di grandi capacità e di passare dall’uno all’altro a volontà. I Syquest hanno goduto per molto tempo e meritatamente anche di una ottima fama, ma questo sistema era praticamente usato dai professionisti per grandi trasferimenti di file. Negli anni ‘90 le versioni di Syquest usavano delle cartucce da 270 MB, mentre all’inizio se ne usavano da 44 MB, ma alla fine degli anni 90 si è visto per breve tempo una versione da 4 GB. Questo sistema si connetteva ad un controller SCSI, ma c’erano modelli IDE e su porta parallela.	DISCHI MAGNETO OTTICI I lettori di dischi Magneto-Ottici ricordano i lettori di dischetti e i dischetti usati ricordano molto i dischetti da 3,5” anche se leggermente più spessi. La densità delle informazioni e l’affidabilità sono decisamente migliori che Syquest e le cartucce vanno da 128 MB a 1,5 GB. Questi lettori si connettono solo a controller SCSI. I dischi Magneto-Ottici sono dei supporti di memorizzazione molto interessanti per quello che riguarda la loro velocità e le loro capacità. Questi combinano i vantaggi dei dischi laser e dei dischi magnetici. Questo tipo di dischi sono racchiusi in un involucro che è simile alla struttura di un disco.
HFS sta per Hierarchical Filing System usato dai Macintosh. Non ha niente a che vedere con il formato ISO-9660, ma era stato studiato per riconoscere le risorse e i data fork necessari all’organizzazione dei file per il sistema Macintosh. L’estensione Rock Ridge usa delle zone non definite dello standard ISO-9660 per permettere la gestione dei nomi dei file Unix, delle linee simboliche e dei cassette a più livelli.	Syquest in seguito introdusse sul mercato un lettore chiamato EZ135 che concorreva con lo Zip di Iomega. L’EZ135 riprende la stessa tecnologia dei precedenti modelli della gamma, ma usa delle cartucce da 3,5” con una capacità non inferiore a 135 MB. Questo lettore era poco più veloce dello Zip, ma allo stesso tempo era anche meno pratico. Esisteva in versione SCSI, IDE e Parallelo. Fu sostituito in seguito da un modello da 230 MB.	
DAT I lettori DAT rappresentano la filosofia dello Streamer, ma usano una tecnologia che punta alle prestazioni e che gli permette di generare una banda fino a 10 GB e sono anche molto più veloci. I DAT sono all’origine di prodotti destinati all’alta fedeltà.	ZIP Introdotta sul mercato dall’azienda IOMEGA, il principio ricorda Syquest, ma è molto più piccolo e assomiglia ad un lettore di dischetti da 3,5” classico. I dischi sono nel formato 3,5” e hanno uno spessore doppio rispetto ai classici dischetti da 3,5”. Dietro il lettore si trovano: • 2 prese SCSI DB-25 (1 in entrata, 1 in uscita) • 1 interruttore per attivare o no la terminazione del bus interno • 1 interruttore per fissare il n° SCSI a 5 o 6. Questi dischi contengono 100 MB o 25 MB e il tasso di trasferimento teorico massimo è di 1 MB/s con un tempo di accesso di 29 ms. Lo Zip esisteva in versione SCSI o Parallelo (per PC).	
STREAMER Lo Streamer è il primo mezzo di salvataggio dati di grandi capacità ad essere nato. Utilizza delle cartucce contenenti un nastro magnetico. La velocità di trasferimento non è molto veloce, ma questo tipo di dispositivo era utilizzato per fare i backup dell’Hard Disk. Lo Streamer è molto comune nei sistemi Unix e si connette a un controller SCSI o porta parallela.		Continua...

GIOCHI SU CDROM: ANTEPRIMA



Alien Breed - Tower Assault CD32



Alien Breed - Tower Assault PC CD



Labyrinth of Time CD32



Labyrinth of Time - PC CD



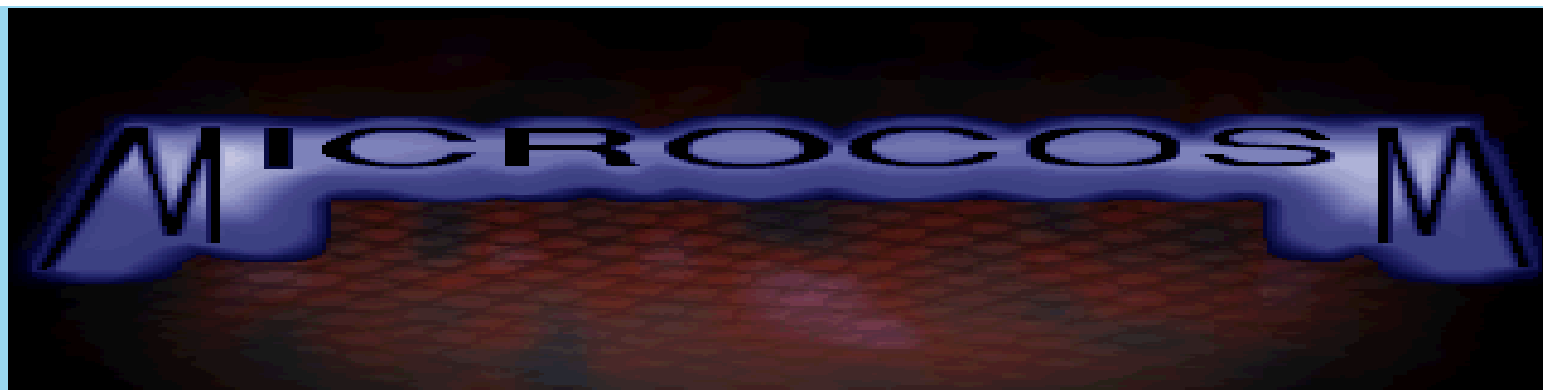
Si è scelto questi tre giochi che sono una buona rappresentanza di cosa si poteva tirare fuori da un CD anche su sistemi ben poco adatti a sfruttarlo come invece hanno fatto altri.

Labyrinth of Time, Alien Breed: Tower Assault e Microcosm per Amiga e PC sono un buon punto di partenza che verranno analizzati e sviscerati nelle prossime pagine.

Come si vede da questi sei screenshot i giochi sono praticamente uguali a parte delle differenze che poi saranno analizzate in dettaglio al momento della recensione.

Ma già da adesso non si può non rimanere stupiti di fronte a Microcosm per CD32 che lascia davvero la bocca aperta.

MICROCOSM



1993-1994, Psygnosis (FM-Towns, Mega-CD, 3DO, DOS, Amiga CD32)

Tra il 1993 e 1994 Psygnosis realizza un gioco di genere spara e fuggi in 3D con splendide animazioni in FMV che sono state realizzate su Workstation Silicon Graphics e a seconda del sistema è in prima o seconda persona.

TRAMA

Il gioco si svolge sul pianeta Bodor che si trova nel Sistema Bator dominato dalle due grandi corporazioni Cybertech e Axiom che sono in competizione per il dominio interplanetario.

Axiom infetta il corpo del presidente della Cybertech, Korsby, con dei microscopici droidi che sono stati progettati per penetrare nel suo cervello e prenderne il controllo.

Cybertech è però a conoscenza di questo piano e per salvarlo, miniaturizza dei soldati per essere iniettati nel corpo del loro presidente per distruggere questi droidi e impedire che possano controllare la sua mente.

REALIZZAZIONE TECNICA

Microcosm è un gioco realizzato molto bene per ogni piattaforma su cui è uscito e sfrutta come si deve tutto l'hardware a disposizione. Anche la versione Amiga-CD32 sfrutta il chip Akiko, un chip progettato proprio per giochi del genere.

Il gioco in sé assomiglia molto a Descent ed è stato fortemente ispirato al film "Fantastic Voyage" del 1966.

Un'altra caratteristica di questo gioco è l'uso intenso di video in full-motion, grafica frattale

in alta qualità per simulare muri di vene e arterie, musica e effetti digitali.

LO SVILUPPO DEL GIOCO

Il gioco fu visto in una demo del 1991 per Amiga CDTV e fu anche prevista una versione per CD-i che però venne quasi subito cancellata, anche se esiste tutt'ora un prototipo.

La piattaforma di punta di questo gioco è la versione FM-Towns e lo sviluppo fu affidato alla Fujitsu che voleva creare un gioco per la console della piattaforma, l'FM-Towns Marty.

Questa versione è migliore anche perché ha una traccia in esclusiva di Rick Wakeman, mentre tutte le altre versioni hanno un'altra traccia di Tim Wright.

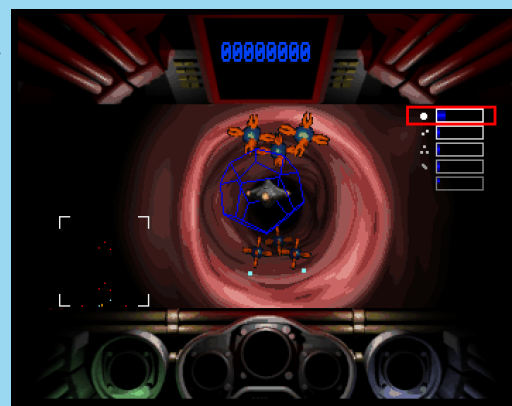
La versione per Amiga-CD32 non è da meno rispetto alle altre e riesce grazie ad un'ottima ottimizzazione da parte di Psygnosis sulla compressione frattale a offrire animazioni fluide senza scatti e i video sono in alta qualità senza

usare l'MPEG.

CONCLUSIONE GENERALE

È realizzato tecnicamente bene su ogni piattaforma, ma come gioco è abbastanza ripetitivo e alla lunga anche un po' noioso, perché alla fine anche il controllo è lasciato in mano al computer.

Il giocatore deve mirare e sparare ai droidi nemici e poche sono le scelte lasciate in mano al giocatore.



VOTO=8

Graficamente si merita un 9,5, ma alla fine la grafica non fa il gioco.

Bello da vedere, bellissima l'introduzione animata, ma poi quando si comincia a giocare veramente, dopo l'entusiasmo iniziale, arriva la doccia fredda su cosa è veramente questo gioco anche per le poche scelte durante l'azione vera e propria.

ALIEN BREED TOWER ASSAULT - CDROM EDITION



Tower Assault è il terzo gioco della serie Alien Breed ideata da Team 17 ed è uno sparatutto con visuale dall'alto in 2D.

Il gioco esce nel 1994 per Amiga AGA e PC sia in versione floppy che CD-ROM.

TRAMA

Una stazione spaziale nello spazio profondo riceve una chiamata d'emergenza da una struttura di scienziati che si trovano su un pianeta disabitato.

Senza sapere a quali rischi si potrà andare incontro, un piccolo gruppo di soldati viene inviato su questo pianeta per cercare i superstiti ed eliminare eventuali minacce.



Non appena questo gruppo si avvicina alla struttura le difese laser automatiche si attivano e attaccano i caccia abbattendoli uno ad uno.

Alla carneficina sopravvivono solo due soldati che però precipitano con il loro caccia nei pressi della base.

Il giocatore a questo punto prende il controllo di uno dei due e inizia il gioco.

IL GIOCO

Il gioco è come detto uno spara e fuggi con visuale dall'alto e ricorda molto il genere di Gauntlet con l'esplorazione di labirinti, la ricerca di chiavi per aprire porte e trovare l'uscita per il livello successivo.

Tower Assault usa il motore di Alien Breed II modificato che aggiunge più uscite ad ogni livello e lo rende molto meno lineare rispetto al precedente e ci sono più di 276 modi per completare il gioco.

Da un altro punto di vista questa non linearità però lo rende molto più difficile perché potendo agire come si vuole porta un po' a perdersi tra i vari livelli che sono abbastanza simili, ma allo stesso tempo avere più uscite per ogni livello dovrebbe aiutare a vincere la frustrazione anche per chi non ama questo genere di giochi.

Un'altra aggiunta rispetto al precedente capitolo è la modalità "Retreat-Mode" che permette al giocatore di sparare e indietreggiare allo stesso tempo anche se leggermente meno veloci.

VERSIONE AMIGA CD32

Il gioco sta su un solo CD-ROM che contiene l'intero gioco con l'aggiunta dell'intro in Full Motion Video che per l'epoca era abbastanza inusuale.

Nel CD è inclusa la versione completa di Alien



Breed II - The Horror Continues AGA.

VERSIONE PC

Il gioco su PC fu portato da East Point Software e nella versione floppy è diverso dalla versione Amiga dato che non ha la non linearità della versione Amiga, mentre la versione su CD è identica in tutto e per tutto alla versione CD32, ma nel CD non è incluso Alien Breed II, malgrado sulla scatola fosse indicato il contrario.

Le animazioni della versione PC sono a tutto schermo rispetto alla versione CD32 che invece sono ad 1/4 di schermo.

VOTO CD32 = 7 | VOTO PC CD = 7,5

Sparatutto molto impegnativo che grazie alla sua non linearità da una longevità notevole al gioco e l'intro cinematografica lo fa apprezzare di più. Peccato solo che la versione Amiga non abbia le animazioni a tutto schermo come la versione PC.

THE LABYRINTH OF TIME

1993, ELECTRONIC ARTS PER DOS, CD32 E MAC OS

L'unica avventura prodotta da Terra Nova Development non ha avuto lo stesso successo che hanno avuto avventure dello stesso periodo come *Myst* e *The 7th Guest*.

TRAMA

La storia è liberamente tratta dalla mitologia Greca.

Il gioco inizia quando il giocatore torna a casa dal lavoro con la metropolitana e improvvisamente il treno viene trasportato in una dimen-

sione alternativa. Qui un personaggio illusorio, Deadalus, spiega che Re Minos lo ha obbligato a creare un labirinto che si estende nel continuum spazio-tempo.

controllo un po' diverso dal solito le icone sono di facile comprensione e ci vorrà molto poco a conoscerle.

Labyrinth of Time è un gioco molto simile come grafica a quella vista in *Myst* e lo spostamento tra una locazione e l'altra avviene più o meno allo stesso modo.

In pratica ci si sposta tra immagini statiche che cercano di dare la sensazione di movimento.

Il movimento però viene gestito tra tre icone a forma di cursore che si devono usare per spostare il giocatore in avanti, a destra e a sinistra, mentre per tornare indietro bisogna fare un giro completo a destra o sinistra.

TECNICAMENTE E'...

...Realizzato discretamente bene e la grafica è davvero funzionale anche se non è sì è davanti ad un capolavoro da questo punto di vista.

La grafica nell'intro sono proprio fotografie anche se sembrano un po' approssimative come dettaglio e la grafica vera e propria durante il gioco è invece disegnata molto bene e con un'ottima qualità e permette al giocatore di esaminare bene l'ambiente che lo circonda.

Un'altra caratteristica tipica di avventure grafiche è l'audio che qui è sempre presente durante il gioco ed è un audio che immedesima il giocatore nella trama. Si tratta proprio di una musica perfettamente adattata a questo gioco.

VERSIONE AMIGA E PC

Le due versioni sono praticamente identiche a parte la versione CD32 che differisce dalla versione PC per l'interfaccia leggermente diversa per alcune opzioni nascoste attivabili con il tasto destro del mouse.

Nel 2004 il gioco viene ripubblicato con alcune migliorie rispetto all'originale e la versione Amiga diventa gratuita e scaricabile da Aminet

o dal sito ufficiale.

CONCLUSIONE

Un'avventura che piacerà a tutti quelli che hanno giocato e finito *Myst* che malgrado sia superiore come giocabilità e grafica, questo *Labyrinth of Time* lo ricorda per certi versi.

La versione per CD32 risente un po' della velocità del processore e un CD non particolarmente veloce, ma è comunque un gioco da riscoprire per la comunità Amiga soprattutto dal fatto che ora è un gioco completamente gratuito.



VOTO CD32 = 7 ! VOTO PC = 7

Un'avventura simil *Myst* che piacerà per la sua stranezza rispetto ad altre avventure classiche, ma è anche un gioco da riscoprire perché non ha avuto forse quel successo che si sarebbe meritato.

La versione per Amiga, dal 2004, è liberamente scaricabile da Aminet, quindi non ci sono più scuse per non giocarlo.

AVVENTURA GRAFICA STRANA

DELUXE PAINT 2 ENHANCED (PC DOS)

Forse non tutti sanno che il famosissimo programma di disegno, Deluxe Paint, così famoso sulle macchine Commodore Amiga fin dalla sua prima apparizione sull'Amiga 1000, esiste anche in versione PC DOS.

Per PC la versione più famosa è la 2.0 Enhanced.

Prima di parlare di questa versione si deve un attimo parlare di cosa è questo Deluxe Paint.

LA STORIA DI DPAINT IN BREVE

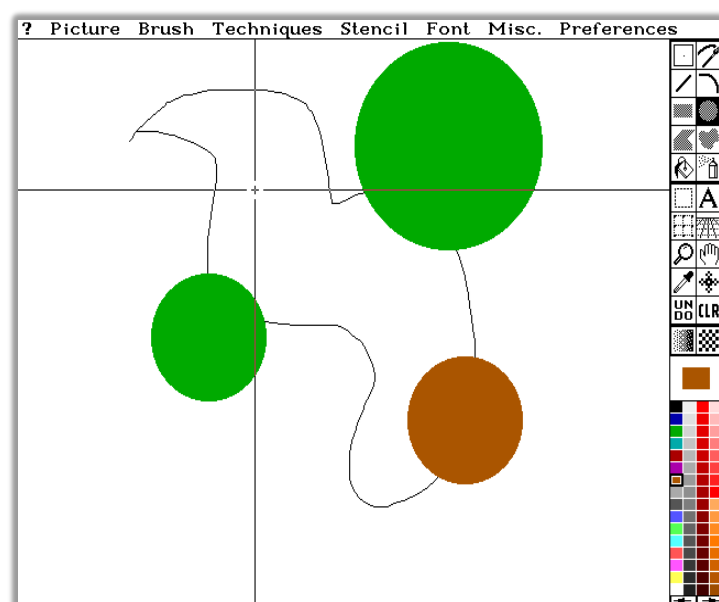
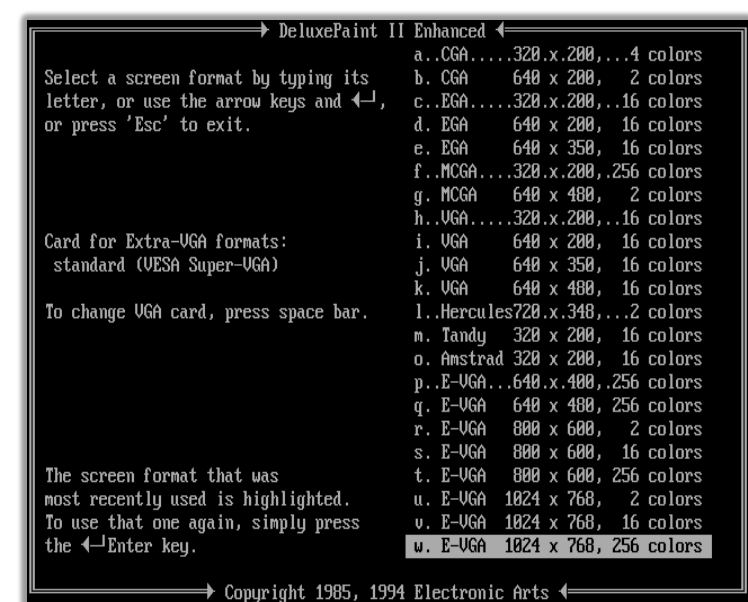
A differenza degli editor su PC grafici su PC come Photoshop o altri, Amiga si era orientata verso la modalità bitmap nativa dei suoi chipset e Deluxe Paint era il software più adatto a sfruttare questa caratteristica.

Ad ogni versione su Amiga venivano supportate nuove funzionalità come il supporto Extra Halfbrite, il supporto AGA e per ultimo la grafica a 24 bit RGB.

LA VERSIONE PC

La versione per PC più famosa e quella che ha avuto più successo è la versione "2.0 Enhanced" che era compatibile con il formato PCX.

Questa versione supportava la modalità CGA, EGA, MCGA, VGA, Hercules, Tandy, Amstrad, Super VGA e il programma poteva girare fino a 800x600 a 256 colori oppure in 1024x768



Gli screenshot sono invece della versione 2.30 che aumentano le risoluzioni fino ad arrivare a 1024x768 a 256 colori e quindi poter usare il programma su quante più macchine possibili in base al proprio monitor e poter lavorare tranquillamente ad alte risoluzioni con 256 colori.

La versione PC fu portata da Brent Iverson e la versione "Enhanced" di Steve Shaw

Il fratello di questo programma, "Deluxe Paint Animation" (solo in 320x200x256) fu largamente usato nell'industria dei giochi.



DOS, Amiga, Apple II, Apple II GS, Atari ST, Tandy, TRS-80, PCjr

Score: 0 of 222

Sound: on



Isid down_

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards è un'avventura grafica precedente all'era punta e clicca e come è stato spiegato nel numero scorso, questa è un'avventura "Move & Type", ossia spostarsi con i tasti cursore della tastiera e poi fare le azioni usando un parser testuale.

Il gioco è stato realizzato con il motore *Adventure Game Interpreter* (AGI) reso famoso dal gioco *King's Quest: Quest for the Crown*.

Il protagonista è Larry Laffer, un uomo di media età, ancora vergine, che cerca donne per divertirsi, ma senza fortuna e questo sarà alla base di tutta la serie.

La base e la struttura della storia riprendono l'avventura testuale del 1981 per Apple II, *Softporn Adventure*.

TRAMA

Larry Laffer è un uomo di 38 anni (sono 40 nel remake del 1991), un "perdente" che vive con sua madre e non ha ancora perso la sua verginità.

Decide così di andare a visitare la città di Lost Wages (una parodia di Las Vegas) sperando di fare esperienze che non ha fatto prima e qui trova la donna dei suoi sogni.

Nella sua avventura incontrerà quattro donne: una prostituta senza nome, Fawn, una frequentatrice

di club di bassa moralità, Faith, una segretaria fedele al suo fidanzato e Eve, una bellissima ragazza che sarà l'obiettivo finale di Larry.

TECNICAMENTE...

...il gioco è uscito nel 1987 e come già detto è un motore molto vecchio che non è ancora del tutto punta e clicca e combina quindi movimenti tra tastiera; il mouse viene usato per puntare un oggetto e poi i comandi per eseguire un'azione vengono fatti tramite la tastiera tipo: "open door" e così via.

I comandi sono molto sensibili alla velocità e alla precisione quindi se vengono dati troppo velocemente o non si è perfettamente allineati con gli oggetti o le cose, il giocatore viene avvisato con un errore e viene data una soluzione.

GIOCABILITA'

Nel gioco si può essere aggrediti



oppure essere travolti dal traffico e nei giochi Sierra a differenza di altre aziende i protagonisti possono morire.

Ad esempio durante il gioco Larry incontra una prostituta e verrà contagiato da una malattia sessualmente trasmissibile e morirà in breve tempo e questo destino può essere debellato comprando le protezioni.

Lo scopo del gioco è perdere la verginità, ma non ci sono limiti di tempo per questo.

Per continuare la sua avventura Larry ha bisogno di soldi per pagare i Taxi per spostarsi tra alcune zone della città e per frequentare

le donne che incontra e quindi può cercare di guadagnarli giocando al casino a Blackjack e alle Slot Machine.

COME E' NATO IL GIOCO

Nel 1986 Sierra ha rilasciato un'avventura testuale chiamata *Softporn*

Adventure che è un'avventura testuale che avrebbe dovuto avere un'alternativa grafica.



Al Lowe dopo aver perso la licenza Disney per alcuni giochi, propose a Sierra di creare un remake di *Softporn Adventure* con un sistema migliorato e si raggiunse l'accordo.

Lowe considerava *Softporn Adventure* molto primitivo e così decise di aggiungervi un motore grafico, l'*Adventure Game Interpreter*, migliorando l'umorismo e creando un personaggio su schermo, Larry Laffer.

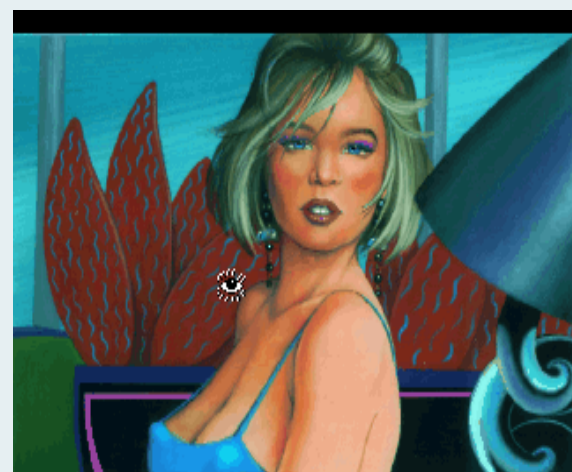
Il creatore di *Softporn Adventure*, Chuck Benton, è incluso nei crediti finali e gli enigmi del gioco sono identici a quelli dell'avventura testuale.

Il tema audio del gioco è ispirato dalla canzone *Alexander's Ragtime Band* di Irving Berlin del 1929 e fu composta in 20 minuti e per Lowe l'audio di questo gioco era considerato decisamente migliore di tante altre musiche di giochi per computer.

IL REMAKE DEL 1991

Nel 1991 esce una versione del gioco in VGA e supporto schede audio.

Questo remake usa il nuovo motore *Creative Interpreter* di Sierra e fu rilasciato per Amiga, DOS e Macintosh.



Per questo primo remake, Al Lowe divenne regista, disegnatore e aiuto programmatore, mentre Ken Williams diventava produttore esecutivo.

La grafica di questo gioco era a 256 colori con supporto schede

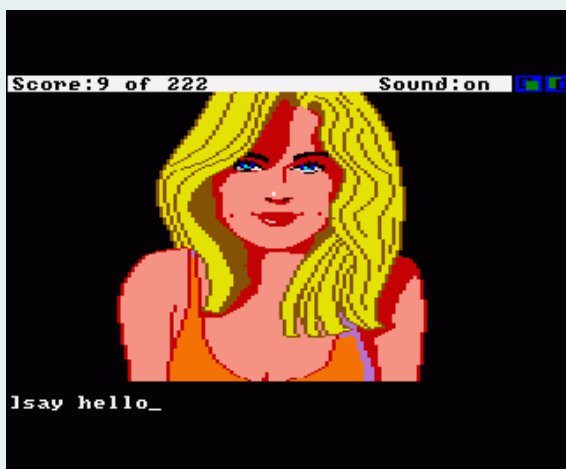
audio come Ad-lib e Sound blaster e rendeva il gioco decisamente migliore dal punto di vista visivo e audio. In più trasformava il gioco da "Move & Type" in "Point & Click".

Come avventura punta e clicca il gioco usava completamente il mouse per spostarsi e per raccogliere e usare gli oggetti; come in tanti giochi Sierra non c'è una lista di verbi, ma tutto viene gestito dal mouse.

I vari comandi sono accessibili con il tasto destro del mouse mentre con tasto sinistro vengono eseguite le azioni.

In gioco c'è un menu nascosto che appare portando il mouse o in alto o in basso dove si può accedere ad un inventario con le opzioni per caricare o salvare una partita, per modificare il dettaglio o per uscire dal gioco.

CURIOSITA' E NOTE



Il gioco presenta un test all'ingresso per determinare l'età di un giocatore con una serie di domande basate sulla società alle quali solo un adulto avrebbe potuto rispondere.

Tuttavia, siccome il contesto delle do-

mande è fortemente localizzato, chi non viveva in America trovava il test difficilissimo da superare, ma il manuale suggerisce di premere la combinazione di tasti ALT+X alla prima domanda per eludere completamente questo test.

Durante il gioco si può chiamare anche la Sierra On-Line.

Nonostante per l'epoca il punto di vista sessuale del gioco era abba-

stanza esplicito, rispetto ad altri titoli la serie era abbastanza pudica e il sesso era trattato con ironia e non scendeva mai in volgarità gratuite anche se in alcuni episodi sono stati inclusi degli easter eggs che sbloccano sezioni con contenuti espliciti.

Con il tempo la serie è diventata sempre più esplicita e l'episodio più significativo è *Leisure Suit Larry 7: Love for Sail*.



VOTO = 7

Un gioco molto bello e pieno di umorismo e demenzialità e anche se lo scopo non è dei più nobili è comunque davvero divertente.

Ci sono durante il gioco scene per adulti, ma rimane tutto soft perché non ci sono quasi mai scene completamente esplicite e questo aumenta la voglia di andare avanti per scoprire fino a che punto si spinge il gioco.

VOTO REMAKE = 8

La versione del 1991 lo trasforma completamente in un punta e clicca a icone e lo rende molto più semplice da giocare rispetto alla versione originale.

La grafica a 256 colori, il supporto per schede audio come la Sound Blaster gli danno giustamente un punto in più.

KING'S QUEST: QUEST FOR THE CROWN (1983, SIERRA ON-LINE)



(c) copyright SIERRA On-Line Inc. 1987

DOS, Mac OS, Apple II, Apple II GS, Amiga, Atari ST, SMS, PCjr, Tandy



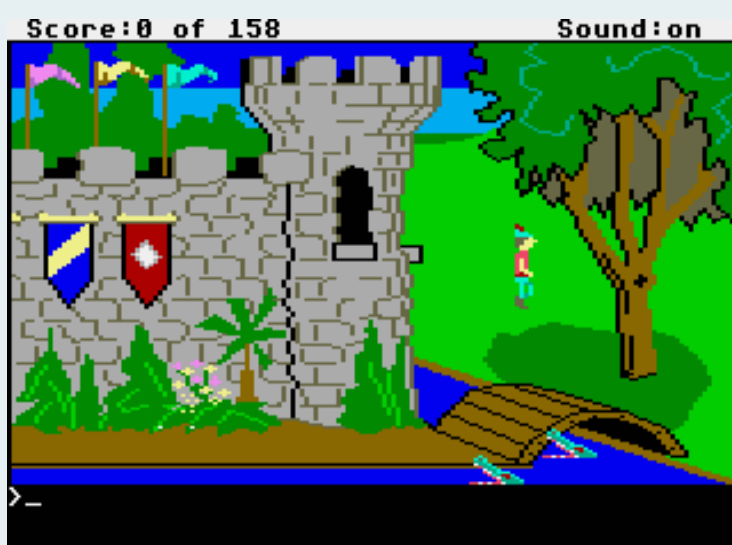
King's Quest viene creato per la prima volta nel 1983 da Roberta Williams e il sottotitolo "Quest for the Crown" fu aggiunta dopo la quinta edizione del gioco nel 1987, ma non appare nel gioco questo sottotitolo come invece appare nel remake.

la successiva quinta edizione del 1987 la storia viene largamente estesa.

Il regno di Daventry ha dei gravi problemi dopo che un prezioso oggetto magico viene rubato dal castello e il Re non ha un erede, così un mago gli promette che in cambio dello specchio che prevede il futuro farà in modo che la

giovane e bella principessa, Dhalia, ma durante la notte del matrimonio il Re scopre che la bella principessa è in realtà una perfida strega che gli ruba la cesta sempre piena d'oro e vola via dal castello.

In pochissimo tempo il castello cade in rovina e sapendo che deve salvare il suo regno, invia il



TRAMA ORIGINALE 1983

Nella versione originale del 1983 per PCjr la storia era semplice. Il regno di Daventry stava soffrendo per recenti disastri e disagi.

Re Edward chiama il suo valoroso cavaliere, Sir Graham, al suo trono e gli chiede se ha sentito la storia di tre leggendari tesori nascosti che potrebbero risolvere tutti i problemi di Daventry.

Se Graham avrà successo diventerà Re.

TRAMA 1984-87

Nella versione del 1984 per PC e Apple II e nel-

Regina abbia un figlio.

Guardando nello specchio il Re e la Regina vedono un giovane che diventa Re e pensando che si tratti del loro figlio, danno lo specchio al mago scoprendo dopo che era malvagio e bugiardo.

Anni dopo, la Regina è malata e sta per morire e arriva un elfo che ha una cura per la regina se in cambio il Re gli darà lo scudo che protegge dai danni a chi lo indossa e il Re accetta, ma scopre che anche lui era un bugiardo e la Regina muore.

Anni dopo il Re decide di cercare una nuova regina e salva dalle terre di Cumberland, una

suo valoroso cavaliere, Sir Graham, alla ricerca dei tesori perduti e se avrà successo diventerà il nuovo Re.

EVOLUZIONE DELLA STORIA

Come si è letto non cambia niente tra le due edizioni, ma si è cercato di espanderla.

Nella versione del 1983 il protagonista deve cercare tre importanti tesori che salveranno il regno e nella versione del 1987 si è cercato di spiegare meglio quali fossero questi oggetti e perché sono questi oggetti.

La storia e il gioco sono quelli, ma nella versione del 1987 il gioco sembra più avvincente.

TECNICAMENTE...

...Il gioco fa uso del motore AGI che per l'epoca da una bella ventata di novità ed è stato uno dei giochi più ambiziosi della Sierra dato che è costato 700.000 dollari, comportando ben 18 mesi di lavorazione.

Il gioco è di genere "Move & Type" e quindi il movimento viene gestito dai tasti cursori della tastiera e l'interazione con oggetti viene fatta attraverso un parser testuale.

Questo sistema era abbastanza complicato perché bisognava immettere dei comandi che il parser potesse riconoscere.

Se il personaggio non era perfettamente allineato con l'oggetto o il personaggio con cui interagire non si riusciva a completare l'azione, quindi si esigeva una certa precisione sia nel testo che nella posizione.

Un'altra difficoltà è che l'ambiente si presenta con una profondità in 3D, però quando si cammina si rischia di morire facilmente perché il personaggio non segue la profondità dell'ambiente correttamente.

Nella scena iniziale Graham sale sul ponte, ma se non è allineato con l'altra parte cade direttamente nell'acqua, quindi non segue letteralmente l'arco del ponte, ma lo taglia orizzontalmente.

La prospettiva di questo gioco era comunque fatta molto bene perché passando davanti ad un oggetto lo si copre oppure passando gli dietro il personaggio ne viene coperto.

Graficamente usa 16 colori con la tecnica del Dithering e infatti questo gioco dal punto di vista colori è decisamente buono rispetto ad altri giochi a 16 colori.

Per il grande successo di questo gioco furono realizzate altre versioni e rifacimenti.

Per questo gioco uscì una versione che rendeva tutto più moderno, ma fu ampiamente criticato e successivamente i fan realizzarono la versione VGA, quindi interamente realizzata amatorialmente e gratuita.

VARIE VERSIONI

VERSIONE 1990



Il remake del 1990 di questo gioco usa il motore SCI (*Sierra's Creative Interpreter*) che viene usato per il gioco *King's Quest IV*.

Mentre la grafica rimane sempre a 16 colori, raddoppia la risoluzione e vengono supportate le schede audio al posto del PC Speaker.

Il gioco non è la copia 1:1 e la storia è stata ulteriormente espansa (soprattutto nelle scene di intermezzo e nel dialogo con i personaggi) e lo rende molto più lineare dato che c'è un ordine nel trovare i tre tesori.

I primi due si possono cercare nell'ordine che si vuole, ma l'ultimo deve essere per forza lo scudo.

Ci sono più personaggi in questa versione e parlano di più rispetto a prima. Alcuni enigmi sono stati modificati e altri rimossi. Anche certe locazioni sono cambiate, modificate e completamente rifatte.

La critica è stata che questa versione distrugge un classico e impedi-

sce lo sviluppo della serie, quindi un remake completamente fallimentare.

VERSIONE ATARI ST

Nel 1990 la versione EGA "Enhanced" di questo gioco viene annunciata per Atari ST e in seguito cancellata.

Dovrebbe esistere una versione beta per Atari ST, ma non si sa bene fino a che punto dello sviluppo sia arrivata. Questa versione fu

annunciata direttamente dalla Sierra attraverso *Sierra News Magazine* del 1991.

Un altro bel gioco per Atari ST scomparso nel nulla.



VOTO = 7,5

È il primo della serie e come tale ha un fascino tutto particolare.

È ostico all'inizio perché ha un sistema di controllo che subito può creare qualche problema, ma una volta capito come ci si deve muovere diventa un'avventura da giocare e rigiocare.

La versione Enhanced è da giocare e la versione VGA ancora di più soprattutto perché rende il gioco un punto e clicca a tutti gli effetti e quindi ancora più interessante.

Da non perdere!



*“Questi sono i viaggi di Roger Wilco & Co. per-
seguendo la verità, la giustizia e i pavimenti
realmente puliti”.*

E già leggendo questo si può notare che Space Quest è un altro genere di avventura che punta all’ironia e alla demenzialità.

La serie di Space Quest è una parodia della fantascienza e prende in giro *Guerre Stellari*, *Star Trek* e fenomeni culturali come *McDonald’s* o *Microsoft*.

Tutti i giochi di questa serie hanno un senso dell’umorismo graffiante e su delle storie molto alternative Roger Wilco è un perdente a vita, ma che riesce sempre a salvare l’universo anche se per puro caso.

L’ironia sta nel fatto che viene ignorato da tutti e viene punito per violazioni minori o in-
frange assurdi regolamenti.

Space Quest è tutto questo.

TRAMA

Nella versione originale del 1986 il protagoni-
sta non ha un suo nome e infatti all’inizio del
gioco viene chiesto di immettere il nome che
si vuole usare.

Il nome Roger Wilco viene assegnato in auto-
matico nei giochi successivi perché nasce
da un’abbreviazione radio: “Roger, Will
Compty” e de facto il nome diventa Roger
Wilco.

Roger lavora come addetto alle pulizie
sull’ astronave scientifica *Arcada* che ha a
bordo un potentissimo apparecchio chia-
mato “*Star Generator*”. Quando Roger
rientra dentro l’astronave dopo le pulizie
in esterno trova la nave occupata dai Sa-
riens.

Dal corpo di un membro dell’equipaggio
ucciso dai Sariens trova una chiave per
poter salire su una capsula di salvataggio e

fuggire.
Dopo essere precipitato su un pianeta scopre
che il suo nome è Kerona dove trova un alieno
che Roger dovrà aiutare per avere una possibi-
lità di fuggire dal pianeta e anche cercare di
distruggere lo *Star Generator*
che i Sariens hanno rubato
dall’Arcada.

TECNICAMENTE...

...E’ stato sviluppato usando il
motore AGI di Sierra che tra le
sue caratteristiche ha un pseudo
ambiente 3D che da la profondi-
tà al gioco permettendo al gioca-
tore di spostarsi davanti e dietro
agli oggetti.

Come in altre avventure dello
stesso periodo e che usano il
motore AGI è presente un parser testuale per
poter interagire con gli oggetti e i personaggi.

E’ un avventura non ancora punta e clicca e
quindi i movimenti sono fatti con i tasti cursore
e il mouse viene usato solo per puntare degli
oggetti e poi interagire con questi attraverso
parser testuale.

Le versioni per Amiga, Atari ST, Macintosh e
Apple II usano il mouse per spostarsi e il parser

testuale per le azioni.
La risoluzione del gioco è in 160x120 a 16 colo-
ri e le schede audio nel 1986 non c’erano,
quindi chi aveva un PC poteva sentire i suoni
solo attraverso il PC Speaker.



Chi possedeva un Tandy 1000, un PCjr e un
Amiga poteva sentire una traccia a tre voci,
mentre chi aveva la versione per Apple II GS
poteva ascoltare una traccia a 15 voci davvero
ricca di suono.

Sierra rilasciò tre versioni di questo gioco: la
versione originale del 1986 (AGI V2), una se-
conda versione del 1987 (AGI V3) e la versione
VGA del 1990.

A parte delle piccole differenze audio/
grafiche le versioni per Amiga, Atari ST, PC
e Apple II GS sono identiche, mentre la
versione per Macintosh è monocromatica
e completamente gestita da un menu.

Space Quest era disponibile anche in ver-
sione Apple 8 bit con i suoi Mac IIe e Mac
IIc e in questa versione tutto è ancora più
semplificato.





Menus

Status

Input

Look

STOP

Pause

SPACE QUEST

CHAPTER I



Menus

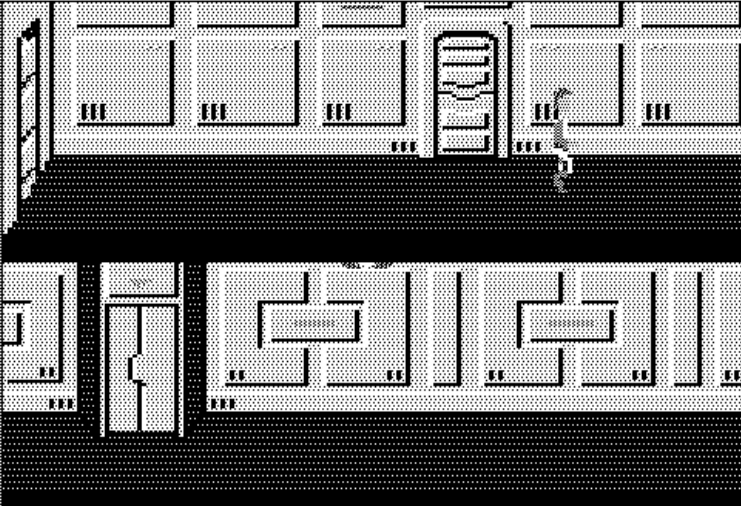
Status

Input

Look

STOP

Pause



La versione per Macintosh è completamente monocromatica in bianco e nero e viene gestito tutto da un menu laterale, quindi come si vede per dare un comando tramite il parser bisogna cliccare con il mouse sulla tastiera.



IL REMAKE

Space Quest è stato rifatto usando il motore SCI di Sierra che migliora notevolmente il gioco passando quindi dalla grafica EGA a 16 colori a quella VGA a 256 colori.

Il gioco cambia nome e diventa **"Space Quest 1: Roger Wilco in the Sarien Encounter"** per adattarsi al nuovo modo di nominare i giochi introdotti con Space Quest IV. Questa versione fu rilasciata nel 1991 e oltre alla nuova grafica VGA che fu completamente ridisegnata fu aggiunto anche il supporto per le schede audio e ora poteva vantare un suono digitalizzato.

Oltre a queste migliorie il gioco diventa un punta e clicca a tutti gli effetti, quindi il parser testuale viene sostituito dal mouse e dalle icone.

Movimenti e interazioni con oggetti e personaggi vengono gestiti completamente dal mouse e come già visto nel remake di King's Quest c'è un menu nascosto con tutte le varie opzioni.

comandi come *"Assaggia"* e *"Odora"* (due comandi che sono stati trapiantati qui da Space Quest IV) che furono aggiunti non per risolvere gli enigmi, ma semplicemente per aggiungere un po' di comicità e umorismo.

Quando nel gioco si lascia Ulence Flats, nella versione VGA, appare la capsula del tempo di Space Quest IV dato che i due giochi furono sviluppati nello stesso tempo.

VOTO VERSIONE ORIGINALE = 6,5

E sicuramente un bel gioco e va giocato perché le parodie a serie di fantascienza sono sempre interessanti, ma al tempo stesso è difficile giocare a questi giochi che usano un parser testuale dove come in tutti i giochi AGI richiedono spesso che i comandi siano precisi e che bisogna essere ben allineati a cose e persone perché la morte è dietro l'angolo come in tutti questi giochi Sierra.

VOTO VERSIONE REMAKE = 7,5

La versione VGA e l'audio digitalizzato cambiano radicalmente il modo di giocare e attirano gli amanti del genere a riscoprire o rigiocare questa avventura

Da non perdere la versione VGA!