

Numero 8

Marzo 2014

REVENGE

Retro Emulator Vision and Game

IN QUESTO NUMERO:

- Hardware Amiga: Memorie di Massa (parte 2)
- Recensioni Avventure Grafiche
- Computer del "Sol Levante"

EDITORIALE NUMERO 8

Con questo numero 8 si continua ancora a parlare di avventure grafiche e stavolta ancora con le avventure Sierra.

Ci sono tantissime avventure che vanno recensite e analizzate e dopo che lo scorso numero ho parlato dei primi capitoli di diverse serie, in questo numero si continuano da dove ho interrotto.

Queste avventure hanno ancora in comune il motore usato per crearle, mentre dai capitoli successivi viene cambiato motore, viene migliorato e anche la grafica di conseguenza subisce un notevole miglioramento.

Quindi dal 4° episodio di queste avventure si ha un bel cambio di ritmo narrativo, un cambio musicale, il sotto genere che cambia dall'uso del parser testuale al punta e clicca.

Non mancherà in questo numero la sezione hardware dove continuo quello che ho interrotto nel numero scorso, ossia le Memorie di Massa.

In questo numero parlo dei dischi Magneto Ottici che è un argomento abbastanza interessante e l'articolo è la continuazione di quello che ho interrotto nello scorso numero per non annoiare troppo il lettore.

E per finire da questo numero inizia una sezione dedicata ai computer Giapponesi

Buona lettura a tutti

Sommario	2
Editoriale	3
Memorie di Massa: Dischi Magneto-Ottici	4
Avventure Sierra On-Line: Parte 2	5-6
Leisure Suit Larry 2	7
Leisure Suit Larry 3	8
King's Quest II	9-10
King's Quest III	

Space Quest II	11
Space Quest III	12
NEC PC-8801	13

MEMORIE DI MASSA: Dischi Magneto Ottici e Dischi MFM

L'idea sfruttata nei CD-ROM anche se molto interessante, non è reversibile.

Viceversa, nei dischi magneto-ottici, mentre si utilizza il laser come nei lettori CD-ROM, permettono anche la riscrittura delle informazioni.

Un disco magneto-ottico è costituito da uno strato in lega di alluminio cristallino magnetizzato disposto su un supporto in alluminio riflettente. Questa struttura è rivestita da una patina di plastica protettiva.

Il principio fondamentale del funzionamento dei dischi magneto-ottici sta sulla polarizzazione della luce proveniente da un laser fino a quando attraversa lo strato della lega metallica cristallina. In effetti, questa lega metallica costituisce una superficie polarizzante ideale per i cristalli il cui contenuto possiede la caratteristica di essere orientabile sotto l'effetto di un campo magnetico.

Quindi, seguendo la loro orientazione, questi modificano la polarizzazione della luce che li attraversa. La luce, che si trova polarizzata dal passaggio nello strato metallico cristallino, viene riflesso dallo strato d'alluminio e restituito sul sensore.

I segni della polarizzazione della luce gli permettono di codificare i bit 0 e 1

LETTURA E SCRITTURA

La scrittura dei dati sui dischi magneto-ottici consiste nel modificare i segni dell'orientazione dei cristalli nella struttura della lega metallica.

Questa modifica non è possibile se la zona obiettivo non raggiunge una certa temperatura per permettere la modifica della struttura della rete cristallina.

Queste caratteristiche permettono di dedurre che ad una temperatura ambiente, sotto campi magnetici forti, la rete cristallina non viene modificata, quindi i dati che li contengono non sono alterati.

Non appena la zona obiettivo raggiunge la giusta temperatura, passa sotto la testina di scrittura che produce un campo magnetico che va ad orientare i cristalli per formare una matrice di polarizzazione.

L'orientazione in un segno corrisponde a 1 e l'altro a 0

La lettura consiste nel fare attraversare la matrice polarizzante da un fascio laser di bassa intensità e di dedurre il suo segno di polarizzazione per estrarre sia uno 0 sia un 1.

DISCHI MFM

I primi HD (Hard Disk) usavano il formato MFM, ma i numerosi costruttori non erano soddisfatti dei 17 settori per traccia che offrivano i dischi MFM.

Questi crearono quindi un nuovo schema di codifica per memorizzare i dati più strettamente e lo chiamarono RLL (*Run Length Limited*) all'opposto di MFM (*Modified Frequency Modulation*).

RLL assume l'uso di gruppi di 16 bit piuttosto che ciascun bit individuale, formando così una sorta di compressione dell'informazione dato

che è crittografata.

Poiché la stessa informazione occupa meno spazio sotto forma di dati codificati in RLL, ulteriori informazioni possono essere scritte sul disco.

La più comune tecnica RLL, conosciuta sotto il nome di 2,7 RLL (25/26 settori per traccia) può memorizzare circa il 50% in più di un disco MFM.

Naturalmente ci sono sempre delle contro indicazioni e queste sono date dai tempi e dalla qualità che vengono richiesti da questo sistema.

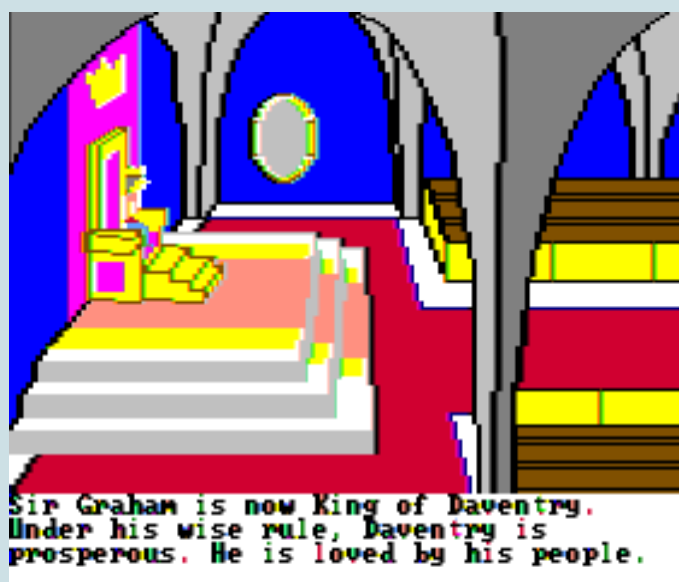
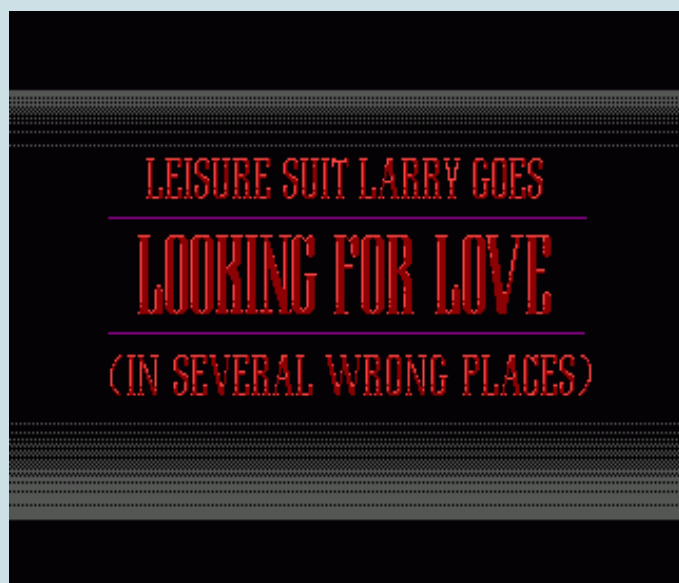
RLL richiede una migliore qualità dei supporti a causa della densità della sua memorizzazione e la tempistica è fondamentale, dato che i dati girano ad un tasso del 50% più veloce rispetto ad un disco MFM. Quindi il meccanismo del disco deve avere delle tolleranze minime perché il posizionamento della testina è fondamentale.

A causa di queste specifiche, i dischi RLL sono stati usati inizialmente da pochissime persone, ma successivamente questi dischi hanno incominciato a rimpiazzare i dischi MFM.

I dischi SCSI e ESDI usano RLL per ottenere le alte capacità e tassi di trasferimento elevati (alcuni dischi SCSI usavano ancora l'MFM, ma furono molto pochi).

L'interfaccia IDE che nascerà in seguito era basata su RLL.

AVVENTURE GRAFICHE



Ecco altre sei avventure della Sierra con il parser testuale, ma non per questo meno interessanti da giocare.

Questi sei screenshot provengono dai giochi per Amiga, Atari ST, PC,

Macintosh, Apple II e Apple II GS.

Cliccando sulle foto si possono vedere i Trailer

Leisure Suit Larry 2 (1988, Sierra On-Line)

LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE (IN SEVERAL WRONG PLACES)

Questo secondo capitolo a differenza del primo viene sviluppato con il motore SCIO, ossia il *Sierra's Creative Interpreter* che da una grafica a 16 colori EGA, aggiunge il supporto del mouse per i movimenti e audio FM e General Midi.

TRAMA

L'introduzione del gioco vede un Larry che taglia il prato di Eve, la donna con cui ha avuto un'esperienza sessuale alla fine del primo gioco e che sta a significare che sono diventati una coppia.

Tuttavia presto si capisce che in realtà la storia con Eve era solo un'avventura di una notte e un Larry sconsolato si allontana dalla scena.

Partecipando ad uno show televisivo truccato, Larry vince un viaggio in crociera e durante i preparativi, un microfilm cade per errore nelle sue mani.

Questo microfilm attira l'attenzione del KGB e dello scienziato pazzo, Dr. Nonokee (che è un gioco di parole sul no al divertimento virtuale) che vogliono recuperare questo film.

Attraverso questa avventura vengono ripresi dei temi che contribuiscono alla sua comicità e tra questi un barbiere che è gestito da *Rosella* di *King's Quest 4*.

TECNICAMENTE E'...

...Come il primo gioco dove Larry viene guidato dai tasti cursore, dal mouse o dal joystick e poi le varie azioni vengono eseguite attraverso un parser testuale.

A differenza del primo gioco dove ci si spostava per le varie zone della città, qui il protagonista viene guidato verso gli enigmi da risolvere e cercare di raccogliere gli oggetti che vengono

messi nell'inventario per poi essere usato in seguito.

Nel gioco non ci sono limiti di tempo, ma Larry deve eseguire velocemente e in ordine delle azioni già impostate per passare alla sequenza successiva.

Le relazioni di Larry con i personaggi femminili sono accompagnate da un ritratto di quest'ultime anche se le immagini sono più piccole di quanto visto in precedenza e Larry viene punito dal gioco se flirta con ogni donna che incontra.

Se si esagera in azioni sbagliate si provoca la sua morte o la fine del gioco.

CURIOSITA' SULLO SVILUPPO

E' con questo gioco che Sierra usa il nuovo motore SCI con una grafica in 320x200, supporto mouse, supporto schede audio. Parallelamente alla serie *King's Quest* il gioco mostra una grafica realistica soprattutto per quanto riguarda Larry e altri elementi importanti come la nave da crociera o le isole tropicali.

Un'altra cosa da far notare è che solo in questo gioco Larry non può divertirsi con le donne se non alla fine ed è per questo che non c'è il controllo dell'età anche se in alcuni punti del gioco ci sono dei nudi anche se abbastanza censurati.

Tra le varie donne che Larry incontra in questo gioco c'è *Rosella of Daventry*, la protagonista di *King's Quest IV—The Perils of Rosella* che

rappresentava per la Sierra una promozione incrociata.

Nelle scene finali del gioco è inclusa una suonata al pianoforte con "*Polyester Patti*" che mostra in anteprima il personaggio che sarà presente in *Leisure suit Larry 3* e *5* sotto il nome di *Passionate Patti*.

Qui Patti è una ragazza bionda, ma nei successivi giochi verrà rappresentata con i capelli neri.

NOTA SU QUESTA VERSIONE

Sierra ha lasciato in questo gioco un sistema di



protezione dove appaiono su schermo diverse donne e l'utente deve mettere il loro numero di telefono.

In alcune versioni del gioco è stato incluso un sistema per bypassare la protezione e consiste nel scrivere 0724 come numero telefonico (E' il

compleanno di Al Lowe, 24 Luglio) e fu inserito da lui stesso per testare il gioco e fu lasciato.

FAI DEL TUO MEGLIO, MA VIENI SEMPRE CRITICATO!

Come è stato detto, questo gioco fu modificato nel suo contenuto perché il primo malgrado il grande successo avuto fu criticato per contenuti sessuali troppo espliciti e quindi fu deciso di cambiare alcune cose.

Non si possono abbordare tutte le donne che sono presenti in gioco pena la morte immediata e per evitare la ripetitività della storia fu creato un gioco di spionaggio che non fu apprezzato.

Il primo gioco fu criticato per i troppi contenuti sessuali e il secondo fu criticato perché non ce ne erano o erano troppo pochi.

ALTRE CURIOSITA'

Fu il primo gioco a usare la *trite-phrase* dove il giocatore si poteva scegliere un motto che poi si sentiva pronunciare durante il gioco.

Fu il primo gioco anche ad usare la modalità *boss protection*. Se si usava questa modalità in ufficio, appariva sul monitor un applicativo gestionale con tanto di grafici, ma da qui non era più possibile rientrare in gioco, ma solo uscire o caricare una salvataggio.

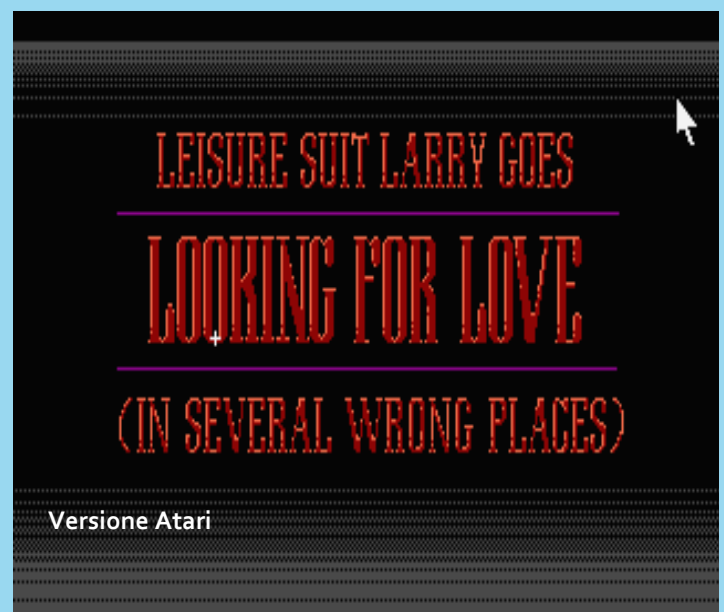
Stando seduti ai tavolini di un bar, compagno Bill Gates e sua moglie e poi anche Ken e Roberta Williams, i fondatori della Sierra On-Line.



VOTO = 6

Un gioco che per paura di creare ripetizione e una critica forte contro i contenuti sessuali espliciti hanno creato una delle avventure forse meno belle della serie che comunque rimane molto godibile grazie al sua caratteristica comicità graffiante.

La risoluzione più alta, il supporto schede audio, colori EGA più realistici del precedente lo rendono un'avventura da giocare e anche per scoprire quelle poche scene di nudo che sono presenti nel gioco e vedere se la versione che avete è una di quelle con il codice di sblocco di Al Lowe



Leisure Suit Larry 3



Ed ecco il terzo interessantissimo episodio di Larry in un'avventura sempre più umoristica, divertente e sessualmente molto esplicita.

TRAMA

La storia inizia anni dopo gli eventi del secondo capitolo dove Larry sconfigge il perfido dottore pazzo *Nonnookee* sull'isola *Nontoonyt*, la quale rinasce in un'isola che ricorda molto Honolulu nelle Hawaii.

Larry vive in una lussureggiante villa insieme a sua moglie *Kalalau*, figlia del capo tribù e conosciuta nel precedente gioco.

Larry lavora in una azienda dove il suo capo è il padre di sua moglie (il nome originariamente era Capo *Keneewauwau*, ma divenne infine Capo *Kennneth*).

Dopo anni di matrimonio felice e fedele, *Kalalau* scopre Larry tra le braccia di un'altra donna e subito dopo Larry Laffer si ritrova senza lavoro e senza moglie. Della bella vita agiata e con un vestiario degno della sua posizione, Larry ritorna ad usare un nuovo vestiario che vuole dimostrare che è di nuovo single.

I personaggi femminili che Larry incontra in questa avventura sono: *Tawni*, una ragazza in topless che

è più interessata a collezionare ricordi che dare appuntamenti a Larry; *Cherri Tart*, una ragazza che si esibisce al casino; *Suzi*, un avvocato lesbica che si occupa delle pratiche di divorzio tra Larry e *Kalalau*; *Bambi*, una istruttrice di aerobica e infine *Passionate Patti*, una pianista jazz.

Larry cercherà di sedurre tutte queste donne senza successo, a parte *Passionate Patti* che diventerà la donna più importante nella sua vita.



Durante questo gioco sarà possibile usare entrambi i personaggi perché ad un certo Larry scompare e sarà Patti che dovrà andare a cercarlo.

Alla fine del gioco i due vengono catturati dai cannibali e infine vengono teletrasportati alla *Sierra On-Line* dove conoscono *Roberta Williams* che gli offre un lavoro come creatori di video giochi.

Alla fine si vedrà Larry al PC che sta codificando il primo gioco di questa serie.

TECNICAMENTE E'...

... Anche questo gioco sviluppato con il motore SCIO che ha la grafica molto simile al suo predecessore, ma molte più musiche MIDI.

Il gioco è stato sviluppato solo per PC, Amiga e Atari ST.

Il gioco è stato sviluppato con l'intenzione di ritornare ad un gioco per adulti e si è scelto anche di cambiare un po' l'aspetto grafico del gioco dove soprattutto per Larry si è scelta una grafica più da cartoon e anche un po' esagerata, ma in questo modo l'approccio è più realistico.

Il manuale del gioco ricorda molto un libretto turistico e serve anche per superare il codice di protezione del gioco.

Come nel primo gioco anche qui ci sono delle domande che solo un adulto è in grado di rispondere, ma è possibile saltare questo sistema premendo CTRL+ALT+X. Rispondendo però a più domande possibili aumenterà il livello di nudità del gioco e quindi rispondendo esattamente a tutte le domande il nudo sarà totalmente

esplicito.



VOTO = 7

Bel gioco divertente con una bella trama per adulti e un finale interessante. Ottima la possibilità di usare entrambi i personaggi.

KING'S QUEST II — ROMANCING THE THRONE



Si tratta del secondo capitolo di questa interessante serie di avventure con protagonista *Re Graham*.

TRAMA

Lo specchio magico mostra al Re una visione di una bellissima donna, *Valanice*, imprigionata in cima ad una torre d'avorio.

Rimasto incantato da lei, *Re Graham* viene teletrasportato nel mondo di *Kolyma* per salvarla e per farlo deve attraversare il mare, il cielo e anche la morte per recuperare le chiavi che aprono le tre porte dell'isola incantata dove la strega *Hagatha* tiene prigioniera *Valanice*.

TECNICAMENTE E'...

...Identico al suo predecessore e infatti anche questo gioco usa il motore AGI di Sierra, ma per questa avventure ci sono stati dei cambiamenti come il numero di brani musicali che diventano 14 e includono il tema dell'amore di *Tchaikovsky* tratta da *Romeo e Giulietta*, altre canzoni includono *Greesleeves*, la *Toccata e Fuga* di *Bach* e anche di *Michael Jackson*.

Tutte queste musiche sono localizzate in determinati ambienti per cercare di creare l'atmosfera ideale per immedesimare il giocatore riuscendoci perfettamente.

Tutte le musiche sono prodotte da Al Lowe che era un buon jazzista.

La limitata capacità dei dischetti avrebbe comportato un ridimensionamento del progetto, ma Sierra fu in grado di comprimere le immagini disegnandole come linee e poi colorandole.

La versione originale di questo gioco per PC/PCjr/Tandy non supportava né le schede audio né il mouse dato che non esistevano al tempo della pubblicazione.

E questo gioco fu il primo King's Quest a usare un'introduzione animata e il primo ad avere una storia lineare.

Il mondo di questo secondo capitolo si aggiorna man mano che si gioca, introducendo nuovi personaggi quando si esplorano nuove aree e poi scompaiono quando non servono più.

Ad esempio, dopo aver letto l'iscrizione sulla prima porta, appare una sirena; il barcaiolo appare dopo aver letto l'iscrizione della terza porta.



Il gioco fu realizzato nel 1985 e fu poi ripubblicato nel 1987 con una grafica EGA e Hercules e che potesse girare sotto DOS.

La versione per Apple II ha un audio migliore della versione PC.

IL MANUALE

Il manuale contiene un breve prologo alla storia e inizia quando lo spirito di *Re Edward* che vive nello specchio dice a *Re Graham* che presto troverà moglie e che anche lui dovrà soffrire delle stesse pene che soffrì anche lui. *Re Graham* convoca il suo primo ministro *Gerwain* per preparare una grande festa e convocare tutte le fanciulle e le donne del re-

gno interessate al Re.

Lo specchio poi lo avverte della fanciulla prigioniera nella torre

d'avorio e bisogna salvarla e il Re comunica a tutti che dovrà partire per salvarla.donna.



VOTO = 7

Le votazioni di questi giochi sono sempre abbastanza bassi, ma sono giochi che oggi giorno sono difficili perché nessuno è più abituato ad usare un parser testuale per eseguire un'azione.

Il voto è dato da chi vede oggi il gioco e si che è ben fatto, tante musiche d'atmosfera, ma che con questo tipo di interfaccia può diventare frustrante.

Per gli amanti del retro gaming questo gioco rappresenta un must che ha dato inizio ai successivi capitoli e anche a migliorare sempre di più i motori grafici.

KING'S QUEST III: TO HEIR IS HUMAN (1986, Sierra On-Line)

Ms-dos, Apple II, Apple II GS, Amiga, Atari ST, Mac, Tandy Color Computer 3



Adventure Game Development System
(C) 1986 by Sierra On-Line, Inc.

King's Quest III è il terzo fortunato capitolo di questa serie e viene prodotto per molte piattaforme e fu pubblicato la prima volta nel 1986.

TRAMA

La storia si svolge dal regno di Daventry di *Re Graham* fino alle terre di Llwedor dove un 17enne di nome *Gwydion* vive con il mago *Manannan* che lo tiene con sé come suo servo che cucina e lava per il mago in una casa che si trova su una grande montagna nelle terre di Llwedor.

Da questa roccaforte il mago può osservare tutte le terre da tutte direzioni grazie ad un telescopio.

Il giovane *Gwydion* ha una possibilità di fuggire e irrompendo nello studio del mago legge un libro di magia e da qui scopre che deve trovare degli ingredienti che si

trovano sparsi per queste terre.

Dopo aver risolto alcuni enigmi necessari per la magia, trasforma *Manannan* in un gatto e finalmente è libero.

Il suo viaggio lo porterà ad attraversare l'oceano per giungere nel regno di Daventry dove salverà una bellissima principessa da un drago a tre teste.

Gwydion scoprirà in seguito che lui era il figlio di *Re Graham* che era stato rapito da piccolo da un perfido mago e la principessa che lui ha salvato è sua sorella, *Rosella*.

Le azioni che *Gwydion* eseguirà in questo gioco guideranno gli eventi in *King's Quest V*.

TECNICAMENTE E'...

...simile al capitolo precedente e fu rilasciato nel 1986 per il PC e l'Apple II e richiedeva un disco di avvio.

Successivamente esce una versione in EGA e Hercules e un anno dopo esce la versione AGI V3.

Score: 0 of 210 0:00:05 Sound: on



In questo gioco Roberta Williams

lavorò con lo stesso team che aveva realizzato *King's Quest II*. Al Lowe che nel secondo capitolo è stato musicista diventa capo programmatore, mentre su moglie Margaret fa la musicista.

SVILUPPO DEL GIOCO

- Per la Sierra questo gioco era il più grande e più ambizioso gioco fino a quel momento.
- A metà degli anni 80, la nuova generazione di computer come gli IBM AT, Amiga e Macintosh erano più veloci, con più memoria e con Hard Disk come standard. Questo permetteva quindi di sviluppare giochi sempre più complessi che non era possibile fare su macchine a 8 bit.

La versione Apple II GS ha musica ed effetti migliori.

Il gioco fu rilasciato su 5 dischi da 5,25" e 3 dischi 3,5" e divenne il secondo più grande gioco Sierra dopo Time Zone (6 dischi). Era circa il 50% più grande che *King's Quest I* e *King's Quest II*. *King's Quest III* ha 104 schermi, mentre erano solo 80 nel primo gioco e 92 nel secondo.

Gli sviluppatori hanno anche introdotto in questo gioco un orologio in tempo reale.

E' stata aggiunta in questo gioco una mappa automatica.



CURIOSITA'

- ◆ Se si tenta di scrivere *"eat chickens"* il gioco risponde con *"Sorry, Colonel, they're not even dead yet!"* e questa era una citazione a Colonel Sanders del Kentucky Fried Chicken
- ◆ Cercando dietro l'arazzo in casa di Mannan si può vedere un frammento dello sviluppo di King's Quest 4
- ◆ Se si scrive *"look at"* o *"feel"* a Rosella il gioco risponde con *"Princess Rosella is gorgeous! Why, you'd be interested if she weren't your own sister! Her Hair is long silky, and golden. Her eyes are as blue as the bluest sky. Her skin is creamy white. And her BODY... Well!! Embarrassed, you clear your throat and avert your eyes"*. Se invece si scrive *"touch Rosella"*, Rosella risponde con *"WATCH it, FELLA!"*. Se invece si scrive *"hug"* o *"kiss"*, Rosella risponde con *"you plant a brotherly kiss upon Princess Rosella's soft cheek"*.
- ◆ Bevendo l'acqua dalle montagne c'è un commento di Sierra sull'acqua.

REMAKE

Ci sono stati due remake non ufficiali: Infamous Adventures creato in VGA. Fu rilasciato il 19 Giugno 2006 e include nuove scene di intermezzo, alcuni nuovi personaggi, una narrazione più estesa, parlato, nuove locazioni e easter eggs.

La maggior parte degli enigmi originali sono rimasti gli stessi anche se il sistema delle magie diventa più dinamico.

La seconda avventura si chiama King's Quest III Redux uscito nel 2011 da AGD Interactive e in grafica VGA.



VOTO 7+

Un bel gioco che amplia ancora di più il gioco che ora è molto più grande e lungo degli altri e ci sono tante novità con l'auto mappa, il mondo che si aggiorna man mano che si procede nel gioco e ci si avvicina sempre di più ai giochi più moderni e complessi.

E' un gioco che poi verrà ripreso in King's Quest 5 per le azioni che verranno fatte da Gwydion in questo gioco.

Da giocare anche se il parser testuale non piacerà a tutti

CHAPTER TWO VOHAUL'S REVENGE

Anche il secondo capitolo di questa serie continua ad usare lo stesso motore del primo senza nulla togliere alla giocabilità dell'avventura.

TRAMA

Roger Wilco dopo gli eventi del primo episodio è diventato l'Eroe di Xenon e apprende che dietro l'attacco dei Sarien c'era Sludge Vohaul.

Malgrado il suo status di eroe, Roger viene trasferito sulla Stazione Orbitale Xenon 4 e promosso capo portinaio e tutto procede tranquillamente fino a quando non viene rapito da Sludge Vohaul.

Dato che Roger ha rovinato i piani di Sludge viene teletrasportato su una nave prigioniera diretta alle miniere di Labion, ma la navetta precipita in un pianeta vicino, in mezzo ad una foresta.

Roger pianifica la fuga attraverso la foresta e riesce a raggiungere la base di Sludge.

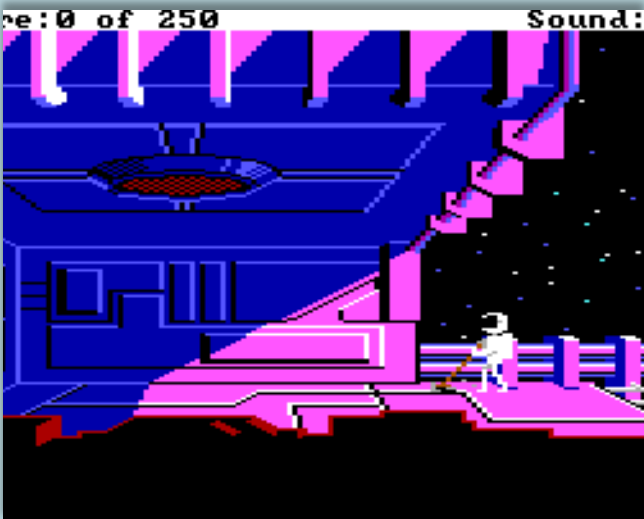
Ancora una volta Roger Wilco da solo deve fermare il malvagio piano di Vohaul: stradicare la vita da Xenon lanciando milioni di cloni di agenti assicurativi.

Alla fine del gioco, prima di distruggere l'asteroide di Vohaul e quindi salvare il mondo, Roger fugge in una capsula criogenica nello spazio.

Da qui inizierà Space Quest III.

motore grafico AGI, quindi con 16 colori in EGA, ma con un parser migliorato, enigmi più difficili e animazioni più dettagliate.

Space Quest II fu messo al 4° posto tra i 5 più bei giochi di Sierra e infatti vendette più di 100.000 copie guadagnando così l'ambita medaglia d'oro di SPA (Software Publishers Association).



VOTO = 7,5

Non un voto altissimo per una medaglia d'oro ben più che riconosciuta, ma è un'avventura identica al primo con qualche miglioramento, ma resta sempre come un Space Quest 1: Parte 2.

Il gioco è molto bello, la demenzialità che accompagna il gioco dall'inizio è fine è ben evidente e piace molto, ma non bisogna dimenticare che questo gioco viene ritrattato oggi da retro giocatori abituati a giocare con mouse e icone e il parser testuale spiazza.

Il gioco è in Inglese come il primo e quindi il parser che accetta comandi solo nella sua madre lingua potrebbe far passare la voglia di proseguire a chi non conosce l'Inglese.

Con la soluzione è tutta un'altra musica e il parser non è più un problema.

TECNICAMENTE E'...

...Identico al precedente come

SPACE QUEST

The Pirates of Pestulon

Il terzo capitolo usa ancora il motore grafico AGI e viene rilasciato nel 1987

TRAMA

Roger fugge con una capsula criogenica alla fine di *Space Quest II* e viene catturato da una nave robotizzata che raccoglie spazzatura nello spazio.

Roger riesce a fuggire da questa nave robotizzata riparando una vecchia nave, l'*Alluminun Mallard*, scoprendo in seguito le sinistre attività di un'azienda di video giochi conosciuta come ScumSoft gestita dai *Pirati di Pestulon*.

Pestulon è una piccola luna del pianeta vulcanico Ortega e qui Roger scopre che il CEO della ScumSoft, *Elmo*, ha rapito due programmatori di Andromeda e li ha obbligati a creare brutti giochi.

Roger decide di salvarli e alla fine dovrà combattere contro Elmo in una battaglia che combina combattimenti in stile Mech.

Dopo aver vinto la battaglia, Roger porta i due programmatori da Ken Williams, presidente della Sierra On-Line, sulla Terra.

TECNICAMENTE E'...

...Leggermente migliorato rispetto al capitolo precedente.

Il gioco presenta musiche composte da *Supertramp*, batterista di *Bob Siebemberg* ed era uno dei primi giochi a supportare le nuove Sound Blaster.

La versione PC ora supportava il mouse per gli spostamenti e un nuovo e complesso parser. I movimenti del mouse erano ancora abbastanza primitivi e non si riusciva sempre a salvare Roger da imprevisti come scontrarsi contro barriere energetiche o impedire di fermarsi prima di essere ucciso, ma il supporto del mouse sarebbe migliorato sensibilmente nei giochi successivi.

Questo gioco ha un mini gioco chiamato *Astro Chicken* che era necessario per riuscire a terminare il gioco.

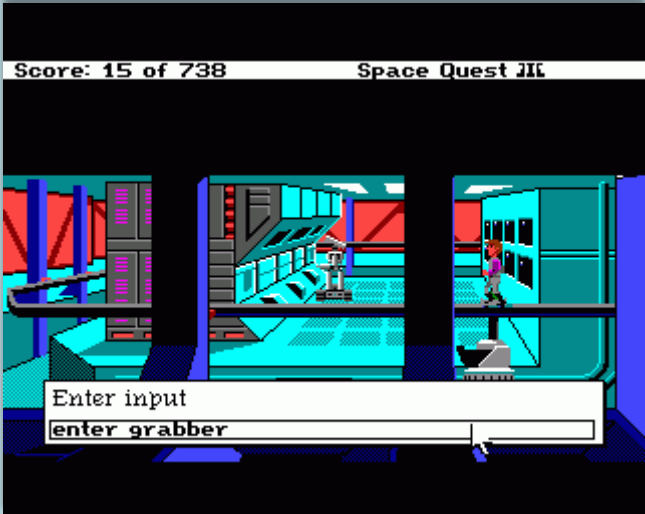
Astro Chicken

Lo scopo di questo mini gioco era quello di far atterrare dei polli su un trampolino e il meccanismo era quello di Lunar Lander con l'eccezione che il pollo se fatto atterrare troppo forte si fa male.

Quando tutti i polli vengono fatti atterrare dolcemente e in sicurezza il gioco esclama "Bacock!".

Il tema musicale di questo mini gioco è una variazione di una canzone tradizionale che spesso viene usata nei cartoni animati ed è molto famosa.

Per promuovere *Space Quest III*, fu creata una demo di questo mini gioco.



Gli effetti sonori includevano audio digitalizzato come la voce di Roger che dice "Where am i?" durante l'introduzione e gli effetti digitali potevano essere ascoltati nella versione Tandy, Amiga e Macintosh.

A differenza dei primi due non si può più scegliere il nome all'inizio del gioco e da qui in poi il nome predefinito sarà **Roger Wilco**.

VOTO = 7,5

Un gioco da giocare soprattutto grazie ad un supporto mouse migliore anche se molto primitivo, supporto schede nella versione PC e divertimento assicurato su ogni piattaforma, malgrado la presenza costante del parser che comunque è stato molto migliorato.

COMPUTER DEL “SOL LEVANTE”: PC 8801

Quando si parla di Giappone si pensa subito alle console dato che questo paese ne è un grande produttore e non c'è casa dove non ce ne sia una. Molti di queste console sono tra l'altro prodotte per l'uso interno e non sono mai state esportate all'estero.

Oltre alle console però questo paese ha prodotto anche dei computer desktop che sono anche questi prodotti per l'uso interno anche se alcuni di questi sono a tutti gli effetti sistemi basati su x86 e compatibili con MS-DOS e Windows

EvenGE! Si interessa solo al lato ludico di queste macchine e verranno analizzate da questo punto di vista.

I giochi sono in giapponese ed è un genere che in occidente non si è mai visto anche se sono giochi arcade, di piattaforme o anche avventure grafiche.

Di certo non è facile per un Europeo o un Americano giocare ad una avventura grafica con gli ideogrammi giapponesi, ma i giochi sono molto belli e molto interessanti.

Tra i computer Giapponesi più conosciuti c'è l'FM-Towns e la sua versione console “Marty” e lo Sharp 68000. Non si devono però dimenticare macchine come il NEC PC-8800 e il NEC PC-9800.

Il mondo ha avuto conoscenza di queste macchine grazie agli emulatori o a tentativi di creare dei cloni negli Stati Uniti.

Da questo numero si vedranno tutti e poi si recensirà qualche gioco.

NEC PC-8801

Il PC-8801 era un PC basato sul processore Zilog Z80 e fu rilasciato dalla *Nippon Electric Company* (NEC) nel 1981 e veniva chiamato amichevolmente PC-88.

La sussidiaria della NEC negli USA rilasciò delle varianti americane di questa macchina.

Di questo PC sono uscite 5 versioni diverse:

- PC-8801/PC-8801mkII
- PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
- PC-8801FH/MH/FE/FE2
- PC-8801FA/MA/MA2/MC
- PC-8801VA/VA2/VA3

Gli emulatori oggi esistenti emulano tutta la serie PC-8801 anche se viene principalmente emulata la macchina più compatibile con il software esistente.

HARDWARE

Si tratta di una macchina a 8 bit basata sul processore NEC μ PD780 (Z80) a 4 MHz con 64 Kb di RAM e 48k di VRAM, l'audio è un FM(Y2203) Mono, ha un coprocessore per la gestione dei dischetti. Non ha né CD-ROM né Hard Disk.

La RAM principale di 64 Kb era il quantitativo standard per le macchine a 8 bit e la cosa più inusuale per macchine a 8 bit di quel periodo era la grafica dato che i computer con alte risoluzioni (640x200 a 8 colori) erano abbastanza rare, ma quando uscì sul mercato il modello 8801mkIISR le cose cambiarono perché era un PC con una grafica in alta risoluzione a 640x200 a 8 colori scelti da una palette di 512 e un audio FM decisamente buono.

Gli altri modelli sono praticamente uguali a questo, ma aggiungono il supporto modem, versioni a basso costo, aggiungono floppy in alta densità, versioni più veloci del processore fino a 8 MHz, più RAM e VRAM, tipo di uscita video e audio di miglior qualità.

SOFTWARE

Le aziende che producevano il software per questa macchina includevano *Enyx, Square, Nihon Falcom, Bandai, HAL Laboratory, ASCII, Pony Canyon, Technology and Entertainment Software, Wolf Team, Dempa, Champion Soft, Starcraft, Micro Cabin, PSK e Bothtec*.

Sono tutte software che producevano giochi e molti dei giochi prodotti per il PC-8801 furono condivisi con l'MSX come i giochi prodotti da *Game Arts, ELF Corporation e Konami*.

Questo computer aveva anche il suo basic, chiamato *N88-Basic*.

LA GRANDE QUALITÀ AUDIO

Questi PC avevano una grande qualità audio.

I primi modelli avevano solo 3 canali SSG e 3 canali FM (entrambi mono), ma erano sufficienti a quel tempo a sorprendere dato che gli altri 8 bit avevano solo il BEEP oppure solo SSG se andava bene.

Il modello 8801FA aveva un FM a 6 canali in stereo (con il drum kit) oltre che SSG e anche un ADPCM a 16 KHz insieme a 256 Kb di memoria per i campioni. E si trattava di una macchina a 8 bit!!

OGGI...

...Tutto questo è possibile solo riviverlo grazie agli emulatori che sono in grado di far ascoltare la grande qualità audio che avevano queste macchine quando sono uscite negli anni '80.