

REV'N'GE! Special

#8.1

Sierra Adventure

EDITORIALE

Come anticipato nello scorso Editoriale del numero 73 di REV'N'GE! Ho il tempo per fare uno speciale di poche pagine che si ricollega ad un argomento trattato dal numero 8 riguardante le avventure grafiche della Sierra che non ho più trattato.

Questo è uno speciale breve che non fa proprio parte della serie della Fanzine, ma è una cosa a parte come lo è anche l'impaginazione completamente diversa.

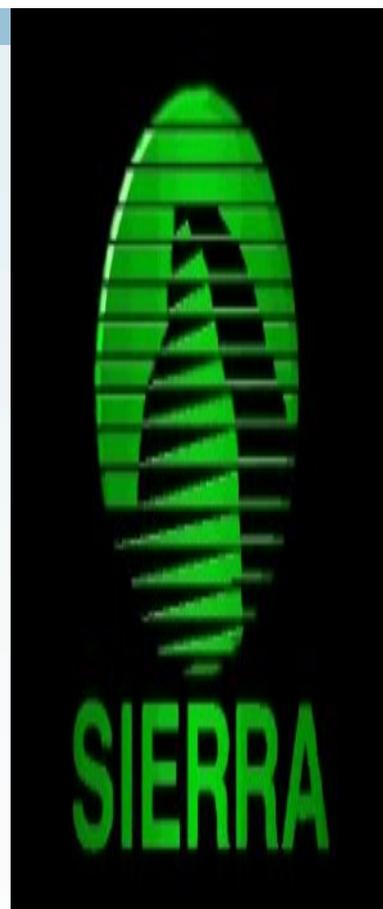
Dovete considerarlo come un update del numero 8.

EDITORIALE 2

Sicuramente questa nuova impostazione delle pagine sembra decisamente più professionale, ma al tempo stesso reduce drasticamente lo spazio per gestire le parole per descrivere e raccontare i titoli che vi voglio presentare, ma al tempo stesso è molto affascinante come si presenta e per questo genere di appuntamento forse è proprio la scelta giusta.

E' comunque una produzione temporanea per farvi leggere qualcosa nell'attesa che esca il numero 74 ricco di novità sicuramente interessanti,

Ci sentiamo, o meglio ci leggiamo nel numero 74



SOMMARIO

Avventure Sierra.....	2
Space Quest IV	2
King's Quest IV	4

NOTIZIE DI RILIEVO

- REV'N'GE! #74 uscirà il 15 Maggio.
- A maggio molto probabilmente uscirà il Teaser del nuovo numero
- Amiga e Sierra non sempre vanno d'accordo, ma forse è una situazione complicata



Space Quest 4: Amiga e Sierra

Tra Amiga e Sierra c'è un buon rapporto fino a Space Quest III e King's Quest IV. Dopo cominciano a vedersi forse i limiti dell'hardware da una parte e poca voglia dall'altra di fare di meglio.

Space Quest IV è forse un titolo troppo complesso da convertire su un Amiga OCS per il fatto che il gioco originale era a 256 colori disegnati a mano e riducendo i colori per la palette Amiga questo disegno risulta molto più brutto di quello che si vede in altre avventure come, ad esempio, in Monkey Island 2 dove i 32 colori erano molto più vicini ai 256 colori della VGA anche grazie ad una tecnica speciale chiamata "Color Switching" che permette di sfruttare i colori dell'inventario per aumentarli fino ad arrivare a 55 in totale.

Con Space Quest da 1 e 3 non c'era differenza perché erano 16 colori nell'originale e tali sono rimasti anche nella versione Amiga.

Con le avventure Sierra ci sono altre problematiche come le prestazioni che sono decisamente più sensibili all'hardware e soprattutto con Space Quest IV ce ne sono perché oltre ad essere brutto da guardare su Amiga è molto lento tanto che per riuscire a giocarci come si deve bisognava avere almeno un Amiga 1200 o un Amiga 3000.

"Space Quest 4 su Amiga è brutto e lento da giocare su un Amiga 500/600."

Curiosità Space Quest 4

Ci sono delle curiosità su questo gioco e una di queste riguarda il titolo che doveva essere lo stesso degli altri tre capitoli che rimane però nella versione EGA.

Eh sì, avete capito bene! Esiste una versione a 16 colori di questo titolo che fu creata per permettere di poter essere giocato anche a chi non aveva una scheda VGA oppure il computer non era abbastanza potente per la versione a 256 colori.

Nel manuale Roger Wilco ha dei colori diversi da quelli durante il gioco perché originariamente quelli erano i suoi colori, ma poi nelle fasi finali è stato scelto di cambiarli.

Sapevate che esisteva una versione beta?

SPACE QUEST 4: Roger Wilco and the Time Rippers

In questa quarta avventura Roger Wilco si imbarca un viaggio nel tempo attraverso i vari Space Quest del passato e del futuro. Un Infomorso viene caricato o scaricato in un computer da una entità biologica che insegue Roger attraverso il tempo per ucciderlo.

Nella sua fuga, Roger, visita Space Quest X: Latex Babes of Estros (Il titolo è una parodia al gioco Goddesses of Phobos della Infocom) e Space Quest I dove la grafica e il sonoro vi riportano al gioco originale e Roger viene minacciato da un gruppo di motociclisti monocromatici che vedono i 256 colori di Roger troppo pretenziosi.

In questo titolo, ma anche in altri della Sierra, non manca mai un sottile umorismo che lo rende davvero forse uno dei titoli più interessanti perché questo andare avanti e indietro nel tempo crea situazioni paradossali e divertenti anche da scoprire.

Space Quest 4 è uscito per Amiga, PC e Macintosh: per Amiga è disponibile solo in versione OCS a 32 colori (si vede la bruttezza della conversione, ma i colori ci sono), la versione PC è in VGA (EGA in versione speciale) e quella macintosh è solo a 256 colori.





Space quest IV, versione EGA

Space Quest 4: un gioco molto costoso

E' un gioco che è stato molto costoso per produrlo dato perché è stato il primo ad usare il Motion Capture per ricreare realisticamente il movimento dei personaggi. Non solo questo, ma anche l'intera realizzazione è costata alla Sierra più di 1 milione di dollari, ma ha venduto tre volte di più del suo predecessore.

Il successo di questo titolo è anche un netto cambio della gestione dell'esplorazione e manipolazione avanzata degli oggetti e si passa quindi da un "Move & Type" ad un "Point & Click".

I primi tre giochi erano basati soprattutto su un parser testuale per le varie interazioni, come vi ho già raccontato in passato, e sicuramente anche se normale questo tipo di interazione era poco stimolante e richiedeva una buona conoscenza della lingua. Con il nuovo genere si gioca con il mouse, ci sono nuove icone per le varie interazioni, c'è un inventario facilmente accessibile per mettere via gli oggetti e poi usarli al momento giusto.

Potete vedere l'originale pubblicità del gioco che è stata digitalizzata dalla versione in VHS del video catalogo della Sierra on-line (cliccate sull'immagine per vederla):



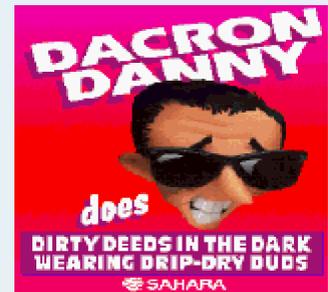
Ci sono altre cose interessanti da sapere su questo titolo:

La versione CD-ROM era troppo veloce e non si riusciva a superare delle fasi in cui dovevate fuggire alla polizia e quindi praticamente impossibile terminare il gioco. Nella compilation uscite nel 2016 è stato corretto questo bug.

Nel gioco ci sono anche delle fasi arcade che potete tranquillamente saltare, ma perdete però dei punti. La Sierra non vi sconta proprio nulla.

Personaggi Fantasma e update CD

In Space Quest 4 c'è un riferimento ad un personaggio che è un discendente di Larry Laffer (il protagonista di Leisure Suit Larry) a cui viene dedicato un intero videogioco che diventa



una parodia su Larry.

I fans di Space Quest hanno, tuttavia, trovato un'immagine e un file audio di questo personaggio tra i dati del gioco.

Questi file sono stati reintegrati nell'update di Space Quest 4 CD in che lo possiate trovare da qualche parte.

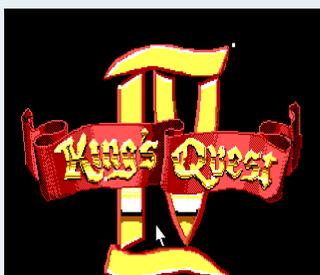
L'aggiornamento CD (occupa solo 5,3 MB) lo migliora sensibilmente perché la grafica è migliorata, c'è la possibilità di ascoltare le parole e leggere i sottotitoli, sono stati corretti i timing sulla velocità e altri vari bug.

Chi ha la versione su CD-ROM deve aggiornarlo perché noterà un bel cambiamento.

King's Quest 1-4

Se Space Quest 4 cambia radicalmente il modo di affrontare una avventura passando al Point & Click, il quarto capitolo della serie King's Quest rimane ancora legato al parser testuale.

I tempi sono diversi perché King's Quest IV è del 1988, mentre Space Quest 4 è del 1991 (tre anni sembrano pochi, ma la tecnologia in questo genere ha fatto passi da gigante e nel 1990 anche questa serie diventa punta e clicca).



King's Quest 4: The Perils of Rosella

E' un titolo che rimane uguale ai suoi predecessori come grafica e modo di giocare, ma introduce una novità davvero importante: è un personaggio femminile la protagonista ed è la prima volta in una avventura per computer.

Un'altra novità di questo titolo è che il primo a introdurre il supporto ad una scheda audio. Tante novità in un colpo solo.

Voi interpretate il ruolo della principessa Rosella, figlia di Re Graham of Daventry (protagonista di KQ 1 e 2) che dovete risolvere un problema in un determinato arco di tempo.

Tra le altre novità è il primo gioco di questa serie che include un reale orologio interno per gestire il passaggio dalla notte al giorno dato che alcuni enigmi si possono risolvere solo di notte.



King's Quest 4, versione Atari ST

Alla Sierra sono dei gran burloni

Tra l'umorismo generale dei giochi Sierra on-line non si può dimenticare delle parodie che in quasi tutti i suoi giochi sono presenti.

Il titolo di King's Quest 4: **The Perils of Rosella** molto probabilmente è la parodia del film *The Perils of Pauline*.

Dramma familiare

Re Graham sta morendo per un attacco di cuore e sua figlia viene contattata dalla fata Genesta che gli propone di andare magicamente sull'isola di Tamir dove si trova un frutto magico che può guarire suo padre. Arrivata sull' Isola sorge un nuovo problema. La fata non può più riportare Rosella da suo padre perché un cattivo personaggio di nome Lolotte gli ha rubato un talismano che la ucciderà se Rosella non riesce a riportarglielo in tempo.

Dovete quindi salvare vostro padre, ma per farlo dovete recuperare il talismano della fata prima che muoia e vi condanni a rimanere sull'isola.

Le trame della Sierra sono sempre molto complicate e creano ogni volta delle situazioni che quando si è risolto un problema ne sorge subito un altro. Sarebbero sicuramente degli ottimi sceneggiatori per qualche Soap-Opera.

E' possibile, tuttavia, terminare il gioco anche senza trovare il frutto magico, con le conseguenze che potete immaginare. A differenza dei Space Quest, questo è una serie molto più seria con morti e punizioni.

AGI e SCI

Questo gioco è stato prodotto e realizzato con due motori diversi: il motore AGI è quello usato nei capitoli precedenti, mentre SCI è l'ultimo e ha dei vantaggi come una risoluzione video più alta (320x200 anziché 160x120 in AGI), supporto per le schede audio e un sistema di script più versatili.

La ragione di questa scelta è che la Sierra pensava (erroneamente) che molti PC dell'epoca non fossero abbastanza potenti per far girare la versione in SCI e che la gente avrebbe voluto anche una versione più semplice in AGI. Il successo commerciale del nuovo motore fu tale che la versione AGI è diventata oggi una edizione rara e riservata ai collezionisti.

Anche la versione per APPLE II ha un audio migliore della versione AGI originale per PC.

I due giochi sono ovviamente identici anche se con la versione in AGI 2.0 sono stati aggiunti dei comandi al parser un poco diversi (uno di questi è un Easter Egg che non è presente ne nella versione in SCI ne nella versione AGI 2.3).

E' una buona occasione per giocare a questo gioco in entrambe le edizioni per scoprire queste sorprese e devo dire che solo queste avventure classiche hanno dei misteri da scoprire anche nel 2017.



"I due giochi sono identici, ma la versione in AGI 2.0 ha un Easter Egg molto interessante."

Dietro le quinte di King's Quest 4

Andiamo dietro le quinte per scoprire tutti i segreti su questo affascinante gioco:

- Tra i comandi del parser può capitare questa frase come risultato: "Perhaps you need to purchase a copy of Leisure Suit Larry?"
- Se scrivete "undress" o "remove clothes" esce un commento: "Not in front of the game players!"
- Se dondolate la culla succede che questa scivola per qualche istante e viene suonata una ninna nanna commovente.
- King's Quest IV inizia esattamente dove finisce il terzo capitolo nel quale il Re lancia il cappello ai suoi figli e ricorda che Rosella è stata salvata dal Drago che è stato sconfitto da suo fratello gemello Alexander. Tuttavia alla fine di King's Quest III non succede questo perché il Re lancia solo il cappello ai due gemelli.
- Continuano gli errori tra le fine di KQ3 e l'inizio di KQ4: Alla fine del terzo capitolo il cappello è agganciato al muro. All'inizio del quarto capitolo questo si trova

sul tavolo vicino al trono. Questo tavolo non si vede vicino al trono alla fine di KQ3.

Questi sono errori accettabili perché significa andare a cercare il pelo nell'uovo anche se ai fan più accaniti piace trovare sempre il più insignificante stravolgimento.

C'è da dire però che queste cose fanno aumentare l'interesse per un gioco nel scoprire tutti i suoi segreti e anche per farveli riscoprire.

Sono sicuro che molti di voi proveranno a vedere se succede veramente così nelle proprie versioni o se c'è qualche altra differenza tra una edizione e l'altra.

Amiga, PC, Mac, Apple II sono virtualmente uguali, ma chi può dire che analizzando nel dettaglio si possano scoprire degli Easter Egg unici per ogni edizione o qualche altro mistero non ancora risolto.

