

Scott

Betori Alessandro

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Scott		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Betori Alessandro	August 13, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Scott	1
1.1	SCOTT Free AMIGA V1.92	1
1.2	Introduzione	2
1.3	Istallazione	3
1.4	Avviare SCOTT-Free	3
1.5	Usare SCOTT-Free	4
1.6	Graphics	5
1.7	Storia	5
1.8	Futuro	6
1.9	Problemi Conosciuti	6
1.10	Autori	6
1.11	TOOLTYPES	7
1.12	Guida per principianti	8
1.13	Ringraziamenti	9

Chapter 1

Scott

1.1 SCOTT Free AMIGA V1.92

AMIGA SCOTT-Free

UNIX/MS-DOS versione (c) di Swansea University Computer Society (Alan Cox) ↔
1993-95

AMIGA version (c) by Andreas Aumayr 1996-2002
Traduzione Italiana di Betori Alessandro 2002

MWB icone fornite da Roman Patzner

Introduzione

Istallazione

Avviare SCOTT-Free

Usare SCOTT-Free

SCOTT-Free & Grafica

Tooltypes

Guida per principianti

Storia

Futuro

Problemi conosciuti

Autori

Ringraziamenti

1.2 Introduzione

INTRODUZIONE

Questa è la versione AMIGA dell'interprete adventure free di Scott Adams (SA).
E' basata su Swansea University Computer Società di Scott-Free per macchine DOS & ←
UNIX.

Scott-Free fa girare la maggior parte delle avventure classiche di Scott Adams e ←
Brian Howarth.

Se ti piacciono le avventure Infocom, allora ti piacciono anche le avventure di ←
Scott.

Questo archivio è per le persone che vogliono profondità e giocabilità
in un gioco piuttosto che giochi con GigaByte di grafica & sonoro (ma senza ←
cervello)
e almeno 10 CD-Rom.

Molti data files per le avventure possono essere trovati presso:
ftp.gmd.de/if-archive/scott-adams,
ftp.kjssl.com/tandy/ml-3-4 (filename: SA-ALL.ZIP)
e alla pagina WWW di Paul David Doherty
(www2.rz.hu-berlin.de/inside/angl/people/pdd/advent.html).

Le Scott Adams avventure utilizzabili con SCOTT-Free (nella versione inglese) sono ←
:
(rilasciate sulla maggior parte delle piattaforme a 8 Bit)

* ADVENTURELAND	* MYSTERY FUN HOUSE
* PIRATE ADVENTURE	* PYRAMID OF DOOM
* SECRET MISSION	* GHOST TOWN
* VODOO CASTLE	* SAVAGE ISLAND PART 1
* THE COUNT	* SAVAGE ISLAND PART 2
* STRANGE ODYSSEY	* GOLDEN VOYAGE
* CLAYMORGUE CASTLE	* RETURN TO PIRATE'S ISLE
* BUCKAROO BANZAI	* THE HULK
* SPIDERMAN	* THE FANTASTIC FOUR

Brian Howarth avventure:

* The Golden Baton	* Feasibility Experiment
* The Time Machine	* The Wizard of Akyrz
* Arrow of Death Part 1	* Perseus and Andromeda
* Arrow of Death Part 2	* Ten Little Indians
* Escape from Pulsar 7	* Waxworks
* Circus	
* Robin of Sherwood	

Le avventure tradotte per la versione in italiano, attualmente sono sette:

* ADVENTURELAND	--> Terra d'avventura
* VODOO CASTLE	--> Il castello del VODOO
* GHOST TOWN	--> La città fantasma
* PIRATE ADVENTURE	--> Avventura del pirata
* PYRAMID OF DOOM	--> La piramide del destino

```
* THE COUNT      --> Il conte
* THE HULK       --> Hulk
```

1.3 Installazione

INSTALLAZIONE

Copia il contenuto dell'archivio in una directory di tua scelta.

SCOTT-Free necessita di almeno il Kickstart 2.0 (V37) e le seguenti librerie standard: ←

```
asl.library      Usata per file requesters.
diskfont.library  Necessaria per poter usare un font diverso dal topaz ←
.
amigaguide.library  Per l'help online via HELP-key o menu.
narrator.device    Per abilitare il PARLATO.
e translator.library
```

1.4 Avviare SCOTT-Free

AVVIARE SCOTT-FREE

Da Workbench:

SCOTT-Free può essere avviato con un doppio click (che sorpresa) sulla SCOTT-Free icona. Automaticamente verrà caricata la avventure-datafile specificata nel tooltypes o operto un file-requester.

Usa il file-requester per scegliere la tua avventura favorita.

Da Shell:

L'uso più semplice si ha indicando il filename delle avventure (senza la ".dat" estensione) come parametro per SCOTT-Free, i.e.

```
SCOTT-Free <avventura file>
```

Da shell possono essere usati i seguenti switches:

```
SCOTT-Free [flags] <avventura file> [save-file]
```

```
-d      Debugging info sul caricamento
-i      Genera 'Io sono' tipo di messaggi (default)
-y      Genera 'Sei', 'Stai portando' tipo di messaggi per alcuni giochi
        (ad esempio Robin Of Sherwood)
```

```
-s      Utilizza l'autentico Scott Adams driver per i messaggi riguardanti
        la luce piuttosto che altri driver (La luce finisce in %d mosse..)
-t      Genera TRS80 stile display (la larghezza del terminale è 64 characters ←
        ; una
        linea <-----> è mostrata in cima; gli oggetti hanno il ←
        punto
        alla fine al posto del trattino)
```

1.5 Usare SCOTT-Free

USARE SCOTT-FREE

Il testo in input al gioco può essere editato usando backspace, del, e i tasti cursori sinistro e destro (+shift).

Un buffer memorizza le ultime venti linee di input; usa i tasti cursore su e giù ← per navigare attraverso il buffer.

Sono anche disponibili i seguenti menu:

SCOTT-Free Menu

Circa	Apri un requester con informazioni sull'autore (← copyrights).
Datafile	Apri un file-requester e permette di scegliere un' ← avventura.
	Se l'avventura scelta è per la versione inglese dell' ← interprete, il risultato sarà imprevedibile.
Aiuto	Mostra il manuale SCOTT-Free.
Fine	Termina il programma SCOTT-Free.

Avventura Menu

	Fornisce gli shortcuts per i comandi frequenti nel gioco, e.g. "Memorizza ← Gioco".
Informazioni Gioco	Apri un requester con informazioni riguardanti il gioco.
Ricarica	Ricarica un gioco registrato. Se viene ricaricato un gioco memorizzato da una partita giocata nella versione inglese ← , il risultato sarà imprevedibile.
Memorizza	Salva la tua partita in corso.
Ricomincia	Sì, cominci il gioco dall'inizio.

Comandi Menu

Fornisce gli shortcuts per le azioni frequenti nel gioco, e.g. "Guarda".

Preferenze Menu

Grafica Attiva/Disattiva la finestra GFX.
 (é ombrata se non è disponibile il GFX file)

Parlato Attiva/Disattiva il PARLATO.
 (é ombrato se la translator library e/o narrator
 device non è disponibile)

1.6 Graphics

SCOTT-FREE & GRAFICA

Dalla V1.6, SCOTT-Free AMIGA supporta la grafica. GFX files possono essere trovati alla W3-Page di Paul David Dohertys.

Solo i files GFX per "Adventure Land", "Secret Mission" e "Robin of Sherwood" sono ←
disponibili.

Finchè queste avventure non verranno tradotte in italiano, la GFX non sarà ←
disponibile.

I GFX datafile debbono avere lo stesso nome delle avventure datafile e debbono stare nella stessa directory. Solamente la datafile estensione deve essere differente(".dat" rispetto a ".gfx").

Importante suggerimento:

Se avvii SCOTT-Free su un semplice 68000 e usi un hires custom screen con 16 colori (necessari per gfx) e se non hai qualche patch per la memoria installata , SCOTT sarà NOIOSAMENTE lento.

Questo perché la maggior parte del tempo CPU viene utilizzato per i 16 colori ←
dello schermo

hires, e non ne rimane molto per SCOTT-Free.

Questo può essere molto frustrante. Sei avvisato.

1.7 Storia

STORIA

Amiga Release Italiana (public)

* 1.92 Viene rilasciata la memoria all'uscita del programma! :)

* 1.91 Prima release pubblica, basata sulla 1.91 inglese.

Preleva da Aminet la versione inglese per maggiori dettagli sulla storia delle versioni inglesi.

Scott-free AMIGA è stata testata su:

A2000, Phase5 060/50, 1/64 Chip/Fast, Picasso IV, Kickstart 3.1, OS 3.9 + boing ↔
ball 2

1.8 Futuro

FUTURO

* Tradurre altre avventure

1.9 Problemi Conosciuti

PROBLEMI CONOSCIUTI

- * SCOTT-Free non coesiste molto bene con KingCON o simili.
Se insisti nell'usare KingCON per CON: e/o
RAW: finestre attiva la "NOGADS" opzione (o lo SCOTT output sarà sporco).
- * Può esserci un problema con EGS V7.4 e/o EGS110/24 e certe configurazioni (qualche colore è mancante in gfx).
- * Se avvii SCOTT-Free su un semplice 68000 e usi un hires custom screen con 16 colori (necessari per gfx) e se non hai qualche patch per la memoria installata , SCOTT sarà NOIOSAMENTE lento.
Questo perché la maggior parte del tempo CPU viene utilizzato per i 16 colori ↔ dello schermo
hires, e non ne rimane molto per SCOTT-Free.
Questo può essere molto frustrante. Sei avvisato.

1.10 Autori

AUTORI

Se vuoi contattare l'autore (forse è più corretto dire il traduttore) di SCOTT-Free AMIGA versione italiana scrivi a:

E-Mail: alekin@tiscali.it

Se la SCOTT-Free versione italiana appare su una rivista è molto gradito ricevere una copia dell'articolo o rivista.

L'indirizzo è (anche per inviare una cartolina):

Betori Alessandro
Via E.Gattamelata n.112
c.a.p. 00176 Roma
Italia

SCOTT-Free UNIX/DOS è stato scritto da Swansea University Computer Society (Alan ←
Cox)
nel 1993-95 e la versione Amiga in inglese da Andreas Aumayr nel periodo 1996-2002

Preleva da Aminet la versione inglese per maggiori dettagli sugli autori.

THE INTERACTIVE FICTION ARCHIVE

Se sei interessato alle avventure testuali,
puoi trovare ogni genere di programma e informazione a The Interactive
Fiction Archive, ftp sito ftp.gmd.de, nella /if-archive directory.

1.11 TOOLTYPES

TOOLTYPES

TANDYFLAG	= ON/OFF	Se TANDYFLAG è posto a ON, una finestra larga 64	←
	caratteri	verrà usata. Il Default è ON.	
LINEWIDTH	= <linewidth>	I caratteri per linea sono settati con <linewidth	←
	>. TANDYFLAG	ha maggiore priorità rispetto a LINEWIDTH.	
FONT_NAME	= <fontname>	Usato per impostare i font del testo. Deve essere	←
	un	non-proporzionale font. Se il fontname non è	←
		impostato,	
		verrà utilizzato il font di default del sistema.	
FONT_SIZE	= <height>	Quanto vuoi alto il font?	
ADV_DATAFILE	= <datfile>	Filename (senza il ".dat" estensione) della tua	
		avventura SA preferita. Se il datafile non è	←
		valido, un	
		ASL file requester apparirà all'avvio.	
ADV_DIR	= <dirname>	Percorso dove i <datafiles> risiedono.	
SAVE_GAME	= <savegame>	E' il Default filename per i tuoi salvataggi. Se	←
	non é	impostato, il default è <datafile.save>.	

SAVE_DIR = <savedir> Percorso dove i <savegames> verranno memorizzati.

PUBLICSCREEN = <screen> Nome dello schermo pubblico su cui vuoi avviare SCOTT-Free. Non dimenticare: i nomi degli schermi pubblici sono case sensitive e debbono essere specificati nomi completi.

FASTCOLOURS = ON/OFF dello schermo da 0 a 15 per i colori usati nella grafica. Questo accelera la visualizzazione grafica un po'. Gli originali colori saranno ricaricati dopo la fine di SCOTT-Free. Se impostato a OFF, SCOTT prova a allocare 16 penne libere sul suo schermo (necessiti di uno schermo con almeno 32 colori per usare questa opzione).

DISPLAY = <DisplayID> Mostra l'ID per lo schermo SCOTT se il tuo WB non supporta 16 colori o più (necessari per usare la grafica) o vuoi solamente forzare SCOTT a usare il suo proprio schermo. Se non imposti il DISPLAY tooltype, SCOTT usa il WB come schermo di default.

SPEECH gioco. Se attivo, il parlato è attivo dall'inizio del gioco.

LINEWRAP = ON/OFF lunghezza di Default è ON. Qualche datafiles confida su una linea fissa (se poni LINEWRAP a OFF imposta LINEWIDTH a XX o imposta il TANDYFLAG).

Hint: Se TANDYFLAG o LINEWIDTH non sono impostati, linewidth sarà il default con 80 caratteri per linea. Use TANDYFLAG e.g. per Spectrum data-files.

1.12 Guida per principianti

GUIDA PER PRINCIPIANTI

Camminare è facile. Prova: "VAI NORD" o solamente "n". Sarai immediatamente a nord della tua ultima posizione (se è possibile camminare a nord da questa).

"GUARDA" ti fornisce una descrizione dell'ambiente, posti speciali, cose.

Digita "INVENTARIO" (o "i") per vedere quali oggetti porti con te.

Usa "PRENDI", "PIGLIA" o "PRENDI TUTTO" per (si!) prendere qualcuno o tutti gli oggetti presenti nella stanza.

Puoi abbreviare i comandi a 5 o 4 lettere per parola (dipende dall'avventura). Ad esempio "ESAMINA CASTELLO" viene interpretato correttamente anche se si digita "ESAMI CASTE".

Puoi sempre aggiornare il tuo gioco in corso con il comando "MEMORIZZA GIOCO".

Le partite registrate possono essere sempre ricaricate con "!RICARICA".

Prova i menu "Avventure" e "Comandi". Sono elencati alcuni comandi base.

Disegna una mappa della tua avventura. Questo aiuta un po'.

Consiglio: se la risoluzione dello schermo è troppo piccola per mostrare ≥ 80 caratteri per linea (dipende dal font utilizzato) puoi provare il TANDYFLAG-

```
    tooltype  
    o il parametro -t.
```

Questo commuta da 80 caratteri a 64 caratteri per linea.

1.13 Ringraziamenti

RINGRAZIAMENTI

Ringraziamenti per ...

* Andreas Aumayr per la conversione AMIGA.
 Senza di lui la versione italiana non sarebbe mai nata.

(dalla versione inglese a cui mi associo)

* Alan Cox (non lo conosco affatto, ma egli ha fatto un grande lavoro con l' ←
 originale SCOTT-Free).

* Jon Guidry, Leif Hugo Vaarum, "Stream", Anthony Brice, Heinrich Tillack, David ←
 Baker,
 William Quinn and Ragnar Fyri per dirmi che loro attualmente usano SCOTT-Free ←
 AMIGA.

* Niclas Karlsson per il "fissaggio" di qualche Enforcer-hits
 e per aver reso SCOTT KingCon "proof".

* Paul David Doherty per qualche test, per le sue idee molto utili e
 per l'aiuto per il GFX formato e per essere uno dei ragazzi dietro SCOTT-Free.

* David Kinder per AMIGA-FROTZ (e i suoi altri innumerevoli porting)
 e per la sua basic Pixel2BitPlanes routine.

* Roman Patzner per essere il miglior "Mr. MWB" e le sue superbe icone.

* David Lodge per aver scoperto il Brian Howarth "Line Draw Graphics" formato.
Le sue ricerche gli hanno fatto sognare numeri esadecimali.
