Numero 9

Maggio 2014

AEVEN

Retro Emulator Vision and Game COMMANDER

©1990 Origin Systems

IN QUESTO NUMERO:



- Hardware Amiga: Periferiche Commodore
- Speciale Wing Commander
- Recensioni: Giochi Giapponesi

EDITORIALE NUMERO 9

Ed eccoci arrivati al numero 9, il primo numero di Maggio.

In questo numero vedrò di cambiare genere di recensioni anche se parlare di avventure grafiche mi sta piacendo moltissimo. Ci sono sempre delle novità e curiosità su questi giochi che non sempre ci sono in altri generi, ma vedrò di trovare qualcosa per attirare l'attenzione del lettore.

Avendo parlato nel numero scorso di computer Giapponesi sarà anche l'ora di recensire qualche gioco.

Anche in questo numero continuo con l'hardware, ma in questi due numeri di Maggio sarà dedicato all'hardware Amiga e dal numero 10 un nuovo computer Giapponese

Devo dire che scrivere un editoriale non è facile anche perché non ti viene mai in mente cosa scrivere o come attirare l'attenzione.

Questa avventura con REVenGE! La trovo molto interessante perché permette di riscoprire tra di noi il mondo retrogaming visto e analizzato amatorialmente con le nostre esperienze, con le nostri fonti in comune e con gli anni passati dietro un computer a giocare, provare e sperimentare.

Be adesso la smetto di annoiarvi e vi auguro

Buona lettura a tutti

Sommario

Editoriale	2
Periferiche Amiga realizzate da Commodore	3-6
Anteprima Giochi Giapponesi di questo numero	7
Speciale Wing Commander	8-11
Recensioni Giochi Giapponese	12-14

LE PERIFERICHE COMMODORE

Si tratta di periferiche che furono costruite direttamente dalla Commodore e non da aziende di terze parti come è avvenuto in seguito.

SCHEDE ACCELERATRICI:

A2620

Era una scheda per l'Amiga 2000 che montava un processore 68020 a 14 MHz, un coprocessore 68881 a 14 MHz (o come opzione un 68882 a 25 MHz), l'MMU era opzionale e aveva da 2 a 4 MB di RAM a 32 bit in moduli ZIP a 100 ns.

Questa scheda permetteva all'avvio di scegliere se usare il 68000 oppure il 68020 e richiedeva la versione 7 dell'Eprom per poter funzionare con il kickstart 2.0 o superiore.

La scheda non funzionava in nessun modo sulle schede madri con revisione 4.5 o superiori.

A2630

Questa scheda per Amiga 2000 montava un processore 68030 a 25 MHz, un coprocessore 68882 a 25 MHz, (quest'ultimo poteva essere rimpiazzato dall'882 a 50 MHz), da 2 o 4 MB di RAM 32bit in moduli ZIP a 100 ns.

Questa scheda possedeva una porta di espansione (2 connettori a 64 pin), ma la sola scheda che si poteva connettere a questa era la DKB-A2632 e permetteva di aggiungere fino a 112 MB di RAM ripartita su 4 SIMM.

All'avvio, un menu permetteva di scegliere se usare il 68000, il 68030 o Unix anche se quest'ultimo fu rimosso dalle ultime versioni dell'Eprom.

Anche per questa scheda era necessaria la revisione 7 dell'Eprom per funzionare con il kickstart 2.0 o superiore.

KIT PC:

A2088

Era una scheda compatibile PC-XT e montava un processore 8088 a 4,77 MHz, un bios da 16 Kb e 512 Kb di RAM e la possibilità di montare il coprocessore matematico 8087.

La scheda aveva i connettori per il lettore di dischetti e uscita video CGA.

A2286 D

Questo era un kit di compatibilità con i PC/AT per A2000 composto da un lettore di dischetti da 5,25" da 1,2 Mb, di una scheda AT con 1 MB di memoria e dei software associati.

A2386SX

Questa era una scheda PC che montava un processore 386 a 16 o 25 MHz e aveva lo zoccolo per un eventuale coprocessore 387.

La scheda aveva un controller integrato per il lettore di dischetti Amiga e PC, montava 8 MB di memoria di tipo page 1x4 o ZIP da 80 ns e uscita video CGA.

Questa scheda poteva esser anche aggiornata con un processore Cyryx per poter raggiungere le prestazioni di un 486DX a 33 MHz.

SIDECAR

Si trattava di un case di compatibilità PC per l'A1000

SCHEDE DI MEMORIA

A2058-2 o A2058-8

Era una scheda di espansione di memoria da 2 MB per l'Amiga 2000 espandibile fino a 8 MB di RAM a 100 ns.

La scheda veniva venuta con 2 MB di memoria

A501

Scheda di espansione di memoria con orologio interno per Amiga 500.

A601

Scheda di espansione di memoria con orologio interno per Amiga 600.

MEMORIE DI MASSA

A1010 e A011

Era un lettore di dischetti da 3,5" esterno per tutti i modelli Amiga.

A1020

Era un lettore di dischetti da 5,25" esterno per tutti i modelli Amiga.

A2010

Era un lettore di dischetti interno per A2000

A2090

Era un controller SCSI e ST-506 per Amiga 2000 e l'elettronica di questo controller era abbastanza grossa il che obbligava a montare un Hard Disk e un secondo lettore di dischetti.

A2090A

Era un controller SCSI e ST-506 per Amiga 2000 ed era identico al modello precedente a parte un problema di sincronizzazione se si usava uno schermo in overscan e si manifestava soprattutto con dischi SCSI.

Questo controller non vedeva oltre i 256 MB di Hard Disk SCSI e quindi se si usavano dischi più grandi venivano ridotti a 256 MB.

Si poteva risolvere con alcuni programmi.

A2091

Era un controller SCSI che montava anche 2 MB di memoria a 16 Bit per Amiga 2000, ma funzionava anche su A4000 con le rom 6.6 o meglio con la versione 7.

Questa scheda però non era in grado di fare accessi in DMA nella memoria a 32 bit degli A4000 e quindi su queste macchine funzionava più lentamente.

Esisteva una patch per risolvere il problema: DMAFix di Barry McConnell.

La maggior parte delle A2091 erano equipaggiate di controller SCSI Western Digital 33c93 revisione 04 e la revisione 08 permetteva alcuni miglioramenti sul bus SCSI.

Sulla scheda era parzialmente presente anche un controller XT-IDE e infatti il connettore non c'era.

A2092 /PC5060

Era un controller PC e HD da 20 MB per Amiga 2000

A2094

Questo controller HD per Amiga 2000 montava un disco da 40 MB.

Usava il circuito 8027 VLSI DMA per assicurare trasferimenti dei dati dalla scheda alla memoria dell'Amiga, montava un processore Z-80 per controllare degli Hard Disk ST-506, un WD33c93 per l'interfaccia SCSI.

La scheda aveva una uscita SCSI DB-25

A3010

Era un lettore di dischetti interno per Amiga 3000

A3015

Era un lettore di dischetti interno da 1,44 MB per schede AT.

A3070

Era un streamer SCSI da 150 MB

A4091

Era un scheda controller su Zorro III Fast SCSI-II per A3000 e A4000 e prodotta per un breve tempo da DKB.

Questa scheda aveva un supporto interno per la rete e un connettore esterno HD50 (SCSI-2); poteva creare dei problemi sugli A4000 che avevano delle schede processore con revisione 3.0 e non funzionava con il kickstart 3.0 e successivi.

L'ultima revisione del Buster veniva rilasciata con la scheda dato che gli Amiga 3000 e Amiga 4000 necessitavano di una revisione "–11" o "K" per far funzionare questa scheda.

Per risolvere problemi era raccomandato avere sulla scheda la revisione 40.13 della ROM.

Il processore usato era il MCR53c710 presente anche nell'A4000T.

A570

Lettore CD-Rom per Amiga 500

A590

Era un modulo Hard Disk (20, 40 e 80 MB) e memoria (2 e 4 MB) con uscita SCSI DB-25 per Amiga 500.

La prima serie di Hard Disk A590 usava dei componenti di tipo 41256 e accettava 2 MB di memoria, mentre la seconda serie dell'A590 usava il tipo 44256 e accettava 8 MB di memoria.

A670

Lettore CD-Rom per Amiga 600

MONITOR

A1080

Monitor a colori 14" distribuito in quantità infinitesimali.

A1081

Primo monitor a colori 14" proposto con l'Amiga 1000 e le prime versioni offrivano una qualità di immagine impareggiabile.

I modelli successivi, apparsi con l'Amiga 2000, avevano un tubo catodico di qualità inferiore, ma conservavano le connessioni multiple: SCART RGB analogico, ingresso DIN RGB TTL, ingresso video composito standard PAL e ingresso audio RCA.

Il pitch era di 0.42 mm e potenza audio 1 watt RMS.

A1084

Monitor a colori 14 " con presa SCART RGB analogica, ingresso video composito in standard PAL, ingresso audio RCA.

Il pitch era di 0.42 mm e potenza audio 1 Watt RMS.

A1083-S e 1084-S

Monitor a colori 14" stereo con ingresso video composito PAL, ingresso DIN RGB TTL, RGB analogico (SCART o DIN), Ingresso audio RCA.

Il pitch era di 0.42 mm e potenza audio 1 watt RMS

A1085-S

Monitor a colori 14" stereo con ingresso RGB DIN analogico, Ingresso audio RCA e ingresso video DB9.

Il pitch era di 0.52 mm e lo schermo non aveva il rivestimento antiriflesso.

A1940

Monitor a colori 14" identico al 1942, ma con un pitch di 0.39mm e rapidamente ritirato dal mercato.

A1942

Monitor a colori 14” stereo con un Pitch di 0.28 mm.

Supportava le frequenze orizzontali da 15,6 a 15,8 KHz e da 27,3 a 31,5 KHz. Le frequenze verticali supportavano da 47 a 75 Hz.

La presa è DB15 e aveva l’ingresso audio RCA.

La potenza audio invece è ancora di 1 watt RMS.

A1950

Monitor a colori 14” Multisynch.

Le frequenze orizzontali andavano da 15,6 a 38 KHz e quelle verticali da 40 a 80 Hz con un pitch di 0.31 mm.

La presa è DB15 e non ha nessun audio integrato

A1960

Monitor a colori 14” anche questo Multisynch con frequenze orizzontali da 15 a 38 KHz e verticali da 40 a 87 Hz con un pitch di 0.31 mm.

Aveva due prese: DB15 e DB9 e non aveva nessun audio integrato. Rimpiazzava l’A1950.

A2002

Monitor a colori RVB e video composito

A2024

Monitor a colori 14” a 4 sfumature di grigi e incorporava un flicker fixer.

Aggancia vatutti i modi standard e aggiungeva una risoluzione specifica a 15 KHz a 1008x1024

A2080

Monitor a colori che evita lo sfarfallio dei modi interlacciati e accettava tuttavia delle frequenze standard da 15,6 a 15,75 KHz.

Il pitch era di 0.39 mm

M1438s

Primo monitor uscito da A.T. e costruito da Microvitec, monitor a colori 14” stereo che gestiva frequenze orizzontali da 15 a 40 KHz e verticali da 45 a 90 Hz.

Il pitch era di 0.28 mm.

VIDEO

A2032

Scheda video per Amiga 2000 che generava un segnale PAL composito registrabile su magnetoscopio.

A2300

Scheda Genlock per Amiga 2000 che aveva una uscita RVB e PAL che permetteva di collegare due monitor.

A2320

Era una scheda Flicker Fixer per Amiga 2000 che permetteva di sopprimere lo sfarfallio dei modi interlacciati e aveva una palette di 12 bit.

Questa scheda riprendeva la base elettrica del Flicker Fixer presente sulle schede madri dell’A3000 con Amber.

Era presente anche un interruttore per disattivare la scheda nel caso la si deveva usare con dei modi video non gestibili come nel caso dei modi AGA.

Questa scheda non funzionava su A4000.

A2410

Scheda grafica Zorro II montata sugli Amiga 3000 Unix che montava un TI34020 che permetteva l’uso di 256 colori (da una palette di 24 bit).

Destinata a tutti gli utenti di X-Windows, questa scheda non poteva funzionare sugli Amiga Classic per via dei driver. Con l’arrivo dell’EGS e di CyberGFX questa scheda cominciava a funzionare in modo più trasparente per il sistema.

La scheda permetteva risoluzioni fino a 1024x1024, ma c’erano solo 5 modi disponibili e per l’installazione di un oscillatore appropriato bisognava selezionarne 2 in hardware.

Tra le risoluzioni possibili c’era l’800x600 e 1024x768.

A520

Modulatore video composito e UHF PAL che permetteva di collegare un Amiga 500 su un magnetoscopio o un televisore PAL senza presa SCART.

FMV

Si trattava di una scheda di decompressione MPEG-1 per CD32 e permetteva la lettura di Video-CD.

La scheda si installava negli 8 MB di RAM indirizzabili dal 68EC20 e monopolizzava4 MB di questa RAM.

C’era un prototipo di questa scheda per A4000, ma non si seppe più nulla.

CDTV

CD1200

E’ un trackball

CD1300

Scheda video Genlock

CD1400

Caddy per il CD-ROM

CD1401

Scheda di memoria PCMCIA da 64 Kb

CD1405

Scheda di memoria PCMCIA da 256 Kb

ALTRE SCHEDE

A10

Erano 2 altoparlanti amplificati

A1680

Era un modem esterno da 1200 baud compatibile *Hayes*

A2060

Scheda di rete ARCNET per Amiga 2000.

Questa scheda montava un processore chiamato *Hybrid* e esiste in due versioni: il HCY9058 per le reti di tipo Bus e il HCY 9068 per le reti di tipo Etoile.

La scheda veniva venduta nell'una o nell'altra versione dato che questi processori erano intercambiabili.

A2065

Scheda di rete ethernet ANSI 802.3

A2232

Scheda con 7 porte seriali per Amiga 2000

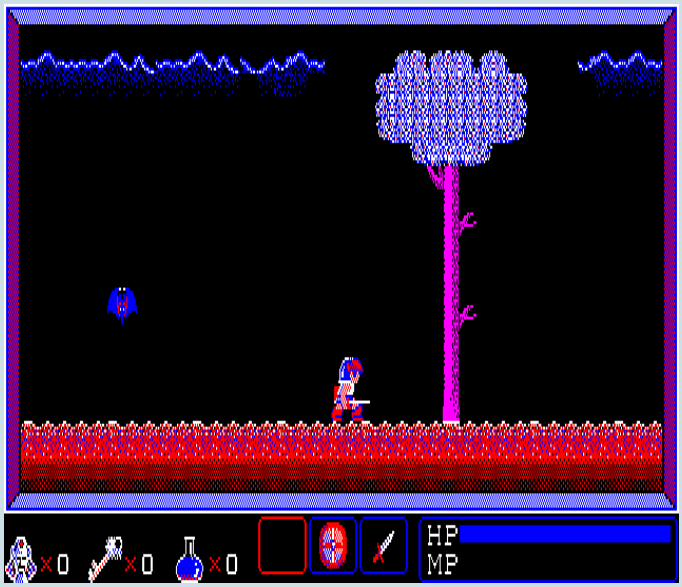
A560

Scheda di rete ARCNET per Amiga 500

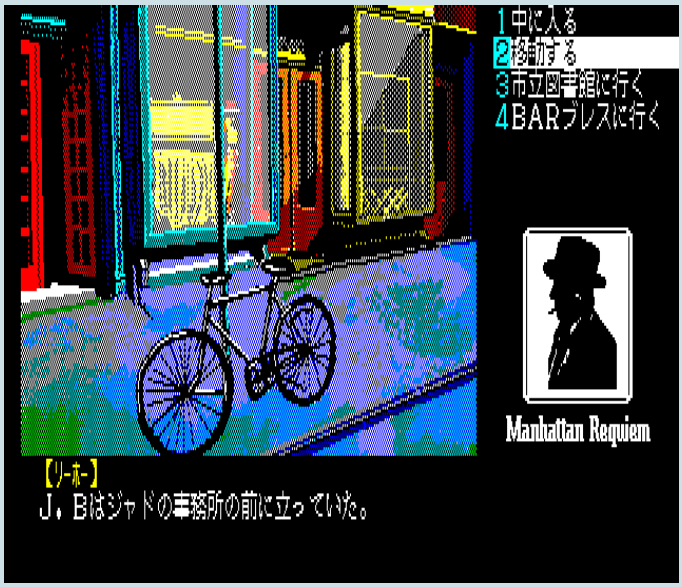
MPS 1270

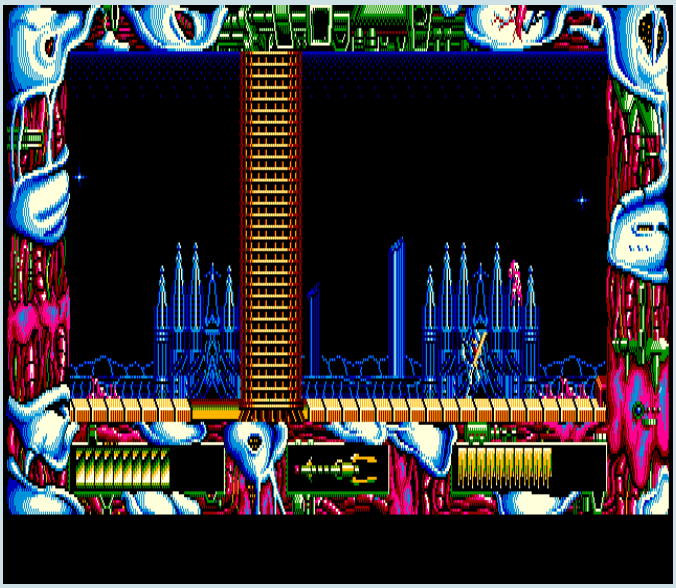
Stampante a getto d'inchiostro

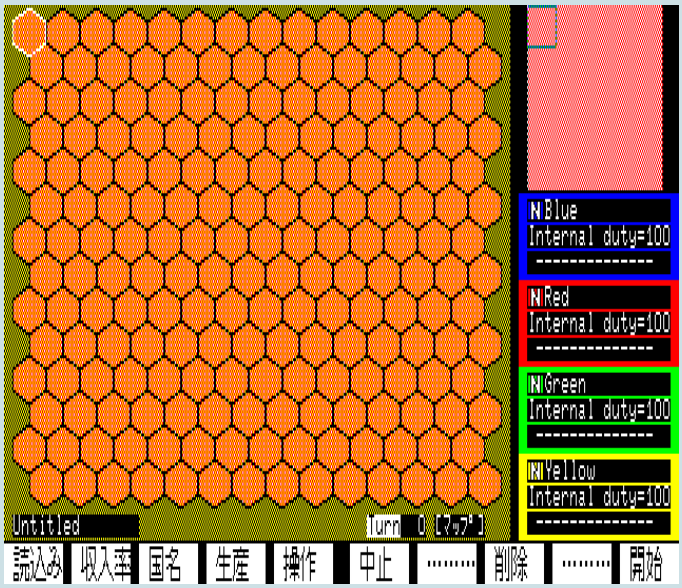
ANTEPRIMA GIOCHI GIAPPONESI













Nello scorso numero è stato recensito il computer Giapponese NEC PC-8801, una macchina a 8 bit e in questo numero verranno recensiti sei giochi per questa macchina. Alcuni di questi giochi presi in esame per questo numero sono disponibili anche per Commodore 64 e MSX.

Wing Commander (1990, Origin Systems)



DOS, Amiga, Amiga CD32, SegaCD, SNES, 3DO, Sony Playstation, GameBoy Advance, FM Towns, Mac OS

Wing Commander è il primo gioco di simulazione spaziale della Origin Systems, creato da Chris Roberts.

Il gioco può essere considerato come la Seconda Guerra Mondiale combattuta nello spazio con un cast di piloti multi nazionale che combattono conto gli aggressivi Kilrathi, una razza guerriera felina e fortemente ispirati da *Known Space Universe* di Larry Niven.

TRAMA:

Il giocatore controlla un pilota senza nome sull'astronave *Tiger's Claw* nel settore VEGA e qui il gioco chiede subito prima di iniziare l'avventura quale nome e soprannome si vuole usare.

Una volta data una identità al giocatore, si è pronti a iniziare a giocare.

La Tiger's Claw come altre navi è in guerra contro i Kilrathi, una razza guerriera felina e lo scopo è quello di riuscire a sconfiggerli.

Il gioco procede a missioni fino ad arrivare alla missione finale che prevede la distruzione della base spaziale dei Kilrathi nel settore Venice.

Il gioco varia a seconda se si vince o si perde.

Vincendo tutte le battaglie di questo settore, la federazione si rinforza e i nemici perdono posizione, mentre se si perdono battaglie avviene il contrario.

E' possibile concludere il gioco vincendo e perdendo anche delle battaglie dove si verrà puniti dal comandante della Tiger'S Claw o premiati in caso di grandi vittorie.

Se si perdono tutte le battaglie, non ci sarà la missione finale, ma solo la distruzione della nave e la ritirata della flotta da questo settore.

Vincendo tutte le battaglie non solo si avrà un punteggio maggiore, ma si avrà la possibilità di eliminare completamente i nemici dal settore e dare la libertà ai civili di questo settore di continuare a vivere pacificamente.

TECNICAMENTE E'…

…Un gioco immenso dato che è stato ideato come un film dove non solo si procede alle varie missioni, ma tra una e l'altra ci si può svagare giocando ad un simulatore di volo oppure intrattenersi con l'equipaggio.

Si è ancora agli inizi in questo genere e lo svago è ancora limitato al bar della nave dove si può parlare con soli tre personaggi: il barista e altri due piloti presenti, ma porta il gioco oltre il simulatore di volo.

Chris Roberts aveva inizialmente intenzione di realizzare un gioco molto più ambizioso di quello che è poi diventato.

La versione che era stata inizialmente creata era talmente complessa e dettagliata che non c'era macchina a quel tempo in grado di farlo girare ed è possibile constatarlo grazie a due demo, una per PC e una per Amiga dove si vede un gioco ben diverso da quello che è diventato in seguito.



Le richieste hardware del tempo erano abbastanza esose dato che richiedeva come minimo un 286, ma ci voleva un bel 386 per giocare come si deve.

La versione per Amiga fatta per A500 era fin troppo lenta al limite della giocabilità, ma già con un A1200 di base il gioco è molto.

Quando poi sono usciti i 486 e le schede acceleratrici su Amiga le cose sono cambiate perché diventava fin troppo veloce.



VARIE VERSIONI

- **AMIGA**: La versione finale per Amiga ha solo 16 colori dai 32 visti nella prima demo e usa una retinatura per migliorare questi 16 colori che la rende molto simile alla versione PC. La vera differenza è solo nel simulatore di volo dove i caccia usano immagini che ruotano al posto di immagini VDU. Sulla musica ci sono delle controversie perché molti dicono che la musica per Amiga sia migliore, mentre altri dicono che più o meno sono uguali dato che su PC si poteva usare l'MT32 o LAPC-1.
- **CD32**: E' identica alla versione per Amiga 500, ma con 256 colori
- **SEGA CD**: Questa versione è simile a quella PC, ma include il parlato.
- **SNES**: Anche questa versione è una versione ridotta come colori e ci sono differenze sui nomi, ad esempio i Blue Devils sarebbero i Blue Angels e così via. Sono stati usati trucchi di programmazione per raggirare la poca memoria della console e infatti il gioco non ha una grafica tutta per il Jalthi. In realtà si tratta di un Salthi ricolorato in verde. Le missioni segrete non erano integrate nel gioco, ma erano giochi a parte e di buono ha un'unica sequenza introduttiva e una sequenza di decollo molto più lunga dell'originale.
- **FM Towns**: E graficamente identica alla versione PC e la sola vera differenza il reparto sonoro dove usa un Redbook audio al posto dei MIDI e durante il volo c'è il parlato in Giapponese. Essendo stato il primo computer ad avere integrato un CD-ROM permise alla Origin di integrare il parlato in molte conversioni come Ultima 6.
- **3DO**: Su questa console il gioco prende il nome di '*Super Wing Commander*'. Tutta la grafica è rifatta nello stile di Privateer VGA, ha dei nuovi ponti, nuove missioni, parlato e il design di astronavi e personaggi è diverso.
- **Macintosh**: E identica alla versione 3DO



COME NASCE WING COMMANDER

La storia di questo gioco inizia nel 1986 quando in un documento si scopre che Chris Roberts aveva ideato uno scontro spaziale tra la federazione e Kilrath e il protagonista era un giovane pilota. Il nome di questo gioco era "*Squadron*".

Anche se Wing Commander è basato su Squadron, ci sono un po' di differenze tra il progetto iniziale come ad esempio i Terresti che hanno creato una Confederazione e i Kilrathi un Impero, mentre in Squadron c'era l'Impero Terreste e il Concilio Militare Kilrathi.

La trama del gioco in Wing Commander si svolge nel settore VEGA, mentre nel progetto originale era menzionato in un prologo prima di iniziare il gioco.

Altre differenze sono che in Squadron il pilota faceva molte domande al comandante prima di accettare una missione e poteva scegliere lui stesso il proprio compagno di volo. Questa caratteristica verrà ripresa nei giochi successivi.

Nella trama il nome del giocatore non viene dato e infatti in Wing Commander 1 viene chiesto di mettere un nome e un soprannome, ma nei giochi successivi il nome di default del protagonista è Cristopher Blair.

WING COMMANDER DALLE PAROLE DI CHRIS ROBERTS

Wing Commander fu sviluppato specificatamente per un IBM e compatibile dove si poteva contare su una grafica VGA a 256 colori e 640 di memoria e si cercò di sfruttare tutto al massimo.

Una delle scene più belle del gioco è la corsa dei piloti verso l'Hangar pronti a decollare e questa scena fu realizzata grazie al rotoscope e furono coinvolti tutti: Chris Roberts, Paul Isaac, Jeff George, Glen Johnson e Denis Loubet. I piloti, gente che lavorava alla Origin, furono ripresi mentre correvano su un tapis roulant.

Le immagini furono digitalizzate, ma Chris Roberts non voleva che durante il gioco si vedesse la digitalizzazione e quindi Johnson creò diversi fondali per riuscire a risolvere questo problema e il risultato finale è derivato da tanti giorni di esperimenti.

Tutti gli artisti lavoravano molto duramente e venivano realizzate varie versioni ogni volta e le loro schermate grafiche venivano completate ogni due mesi prima di rilasciare una versione più completa del gioco.

Nello stesso tempo Johnson lavorava ai manuali e alle illustrazioni dell'ultimo minuto per i Blue Print stampabili.

Chris Roberts voleva anche che il gioco facesse uso di musiche dinamiche (musiche che cambiano con le azioni su schermo) in una di queste versioni, ma il problema principale era la memoria. Con i computer MS-DOS e 640k di memoria si poteva provare questa strada.

Furono realizzate da loro stessi le varie musiche e scrissero tra i 20 e 30 brani e sono molto brevi, ma per funzionare con il sistema Origin FX ogni pezzo aveva il proprio parametro

Ai compositori fu chiesto di creare un suono tipo film, con un audio da orchestra e per dargli un idea furono presi ad esempio alcuni film specifici.

Alla fine, una volta registrati i MIDI furono integrati nel sistema Origin FX.

Ogni volta che c'erano dei cambianti nello sviluppo del gioco anche le musiche dovevano essere modificate per adattarsi alle nuove versioni.

Nel Giugno del 1990 era il momento di aggiungere le cinematiche e queste erano il bar, gli alloggi, il funerale, le informazioni sulle missioni e le sequenze di intermezzo che aggiornano la situazione della battaglia tra gli Umani e i Kilrathi.

Queste sono sequenze di gioco che raccontano la storia, impostano le missioni e le interazioni con gli altri personaggi.

Le cinematiche non furono mai usate nei giochi Origin prima di questo gioco e il team non sapeva bene quanto dovevano essere lunghe e tra frustrazioni varie, senza un copione o senza un programma, queste richiesero più di due mesi.

Per Wing Commander, tutti i testi e le conversazione furono scritte e la maggior parte del lavoro sulle cinematiche toccò a Jeff George che disse che la maggior parte della gente non si renderà conto di quanto lavoro fu fatto per realizzare queste scene e ad esempio nelle scene di parlato, per ogni linea di testo su schermo furono richieste quattro o cinque linee di codice per definire chi stava parlando, chi era parte del fondale, i movimenti degli occhi e delle labbra.

Jeff George non era un programmatore, ma aveva scritto un codice compatibile con il C e fu molto frustrante.

Dopo alcune ricerche, Chris, Glen e Jeff scoprirono che ci sono 10 diverse posizioni della bocca per formare il suono nell'alfabeto e così Glen Johnson creò al computer 10 disegni per la posizioni della bocca e 10 per gli occhi.

Praticamente attenersi ad un fotogramma per ogni posizione della bocca per animare il parlato e l'informazione andava scritta a mano dato che non c'era nessuna tecnica automatica.

CODICE DELLA CONVERSAZIONE:

Il testo come viene mostrato sullo schermo:

"**What to you mean, sir? The Fralthi got away … we didn't even scare her**."

Dopo che il testo fu tradotto per la fonetica, queste lettere furono aggiunte per richiamare le posizioni della bocca per la parlata del personaggio. I numeri sono per stare a tempo:

"**waduyamen3sar5tefraltegatawa3wedantefanskarar**"

Queste istruzioni richiamano la posizione della testa e degli occhi. I numeri sono istruzioni per stare a tempo:

COCKED(25) REPEAT BLINK(2) AHEAD(45) BLINK (1)
AHEAD (35),

Alla gente vicina alla Origin piacevano tantissimo queste cinematiche, ma Chris e George non erano sicuri che all'utente finale potesse piacere questa combinazione di azione e cinematica.

Il mese di Luglio fu un mese molto importante nello sviluppo del gioco perché si doveva integrare l'intelligenza artificiale dei nemici e al team di sviluppo si aggiunge Ken Demarest che contribuì enormemente al gioco creando l'intelligenza artificiale durante i combattimenti.

Egli stesso dice che le sue routine non sono vera intelligenza artificiale, ma le astronavi nemiche imparano, ma solo entro limitati parametri. E' tutto scritto e le astronavi si comportano sempre nella stessa maniera se si troveranno in una certa situazione.

Demarest crea nove classi di situazioni per l'intelligenza e per ogni situazione ogni classe di caccia e di piloti reagirà in modo diverso.

Viene anche creato un sistema per i piloti che hanno una certa abilità che eseguiranno sempre una specifica manovra in certe situazioni mentre altri ne faranno altre.

Già nelle prime fasi di sviluppo c'era il dipartimento di Qualità (QA) che era guidato da Steve Cantrell.

QA interviene quando gli stessi programmatori non hanno il tempo di testare il gioco e questo dipartimento serve a contribuire per la qualità del gioco, facendo suggerimenti per la giocabilità e sul livello di intrattenimento.

Un buon tester non deve solo giocare, ma capire il divertimento e molti tester sono editori che suggeriscono un cambio sulla difficoltà e sugli stimoli che il gioco deve dare.

Mentre testare un gioco per il divertimento e la giocabilità gioca un ruolo molto importante, QA è ancora più coinvolta.

Il dipartimento è responsabile di rendere sicuro il programma che gira su una grande varietà di configurazioni hardware con diverse modalità video, di processore, di schede audio, di joystick e mouse.

Per ogni configurazione bisogna controllare se il gestore della memoria, il sistema operativo o la cache software creano problemi all'installazione del gioco, al caricamento o al gioco vero e proprio. Si controlla anche il formato del disco, il tipo di Hard Disk, i dischi da 3,5" e 5,25", quelli in bassa e in alta densità che richiedono una procedura di testing separata.

Lo sviluppo del gioco viene misurato in un numero di versione e quando un prodotto diventa alpha si è giunti alla versione base.

Questa è in grado di avviarsi, di essere caricata e giocata, ma non ancora in grado di essere installata.

Nell'Agosto del 1990 Wing Commander era in versione alpha e i tester controllavano delle specifiche istruzioni e aspetti tecnici del gioco.

Nel mese di Settembre il gioco giunge alla prima versione beta che include tutte le caratteristiche della versione finale ed era praticamente completo.

La vendita era prevista per la fine del mese e bisognava terminare alcuni controlli di qualità come la duplicazione dei dischi e l'assemblaggio della scatola con il manuale, la schede di riferimento, la guida di installazione, la garanzia e gli schemi.

In questo mese QA stava procedendo alle fasi finali di testing; i programmatori correggevano gli errori scoperti dai tester e il controllo di tutta la documentazione.

Tutti gli artisti finirono in tempo tranne alcune illustrazioni dell'ultimo minuto su cui stava lavorando Johnson.

Il copione e la storia erano stati completati e la maggior parte delle missioni fu completata quando il gioco era in versione alpha.

Il giorno della consegna del gioco ai distributori fu il giorno della liberazione dei rigori fisici e mentali del lavoro. Tutti i pezzi del gioco raggiunsero in tempo le case di distribuzione e pronti alla vendita in pochi giorni.

Wing Commander richiese 10 mesi di lavoro e con un ritmo di sviluppo incredibile considerando la complessità del gioco.

Come tradizione, il 26 Settembre, tutti quelli che lavoravano alla Origin erano fuori a fare un pic-nic e qui ci fu un grande annuncio.

Chris Roberts non era più un autore freelance di Origin, ma diventava Direttore delle Nuove Tecnologie dell'azienda e gli fu dato il benvenuto nel team.

VERSIONE PER AMIGA

Per la prima volta in assoluto la versione per Amiga viene citata come "COMING SOON" dalla Origin e non era mai accaduto.

Quando è uscito Wing Commander nel 1990 era qualcosa di mostruoso per quanto riguarda le richieste hardware dato che il minimo era rappresentato da un 286, ma era necessario un 386 per poterci giocare e nel 1990 una macchina del genere costa vadavvero tanto e per rendere l'idea, Chris Roberts prima di iniziare lo sviluppo di Wing Commander fu invitato dalla Microprose a vedere un loro simulatore di volo che girava su un 386 da 14000$.

L'Amiga di quel periodo era l'Amiga 500 e non aveva la potenza necessario per far girare il gioco e inizialmente Origin decise di non fare nulla.

Alcuni mesi dopo, la Origin fece un accordo con la Mindscape per portare il gioco sulle console come Super Nintendo, Genesis, ecc, ma la licenza data alla Mindscape includeva anche l'Amiga, ma il porting su Amiga di Wing Commander con la poche risorse dell'A500 avrebbe richiesto un genio.

Il genio in questione era Nick Pelling, un programmatore Inglese di talento che chiese alla Mindscape la possibilità di portare il gioco su Amiga.

La Mindscape accettò e lui da solo e solo lui avrebbe portato Wing Commander su Amiga.

Durante lo sviluppo Pelling contrasse un terribile male, una encefalite virale che spesso è mortale e questo fu uno shock per tutti perché le speranze di sopravvivere a questa malattia erano davvero pochissime.

Mindscape a questo punto fece una cosa che nessuno aveva mai fatto: decise di aspettare che guarisse e non dare il gioco ad un altro programmatore.

Nick Pelling miracolosamente si salva e riprende lo sviluppo del gioco che uscirà nel 1992.

La versione per Amiga differisce dalla versione PC per il numero di colori dato che l'Amiga 500 non era in grado di usare i 256 colori.

Quindi se andava bene si potevano usare al massimo 64 colori, ma con una modalità non adatta ai giochi di azioni.

Pelling decide di ridurre i colori a 16, ma invece di replicare i 16 colori dell'EGA crea un sistema dove il gioco mostra delle retinature per mascherare la riduzione da 256 a 16 colori e avvicinarsi il più possibile alla versione PC.

Giocando al gioco molti avranno notato come la grafica sia davvero vicina alla grafica VGA e questo è grazie al sistema inventato dal programmatore.

La versione per Amiga è incredibile, ma mancano alcune cose rispetto alla versione PC come supporto di joystick analogici e la musica MIDI, ma sostanzialmente la musica è la stessa.

Amiga poteva contare su un sistema sonoro multi canale che permetteva 4 campioni di strumenti suonati contemporaneamente. Questi campioni furono creati con un campione digitale che funzionava come un soundfount e teoricamente offriva più diversità rispetto al General MIDI, ma una parte di canali fu seriamente compromessa.

Su Amiga alcune musiche furono convertite meglio di altre, ma è meno raffinata e si sente che gli strumenti sono forzati a tagliare corto e si perdono a causa delle limitazioni delle 4 tracce.

Nell'abitacolo del caccia nella versione Amiga sono assenti gli effetti sonori, ma la cosa può essere trascurabile perché durante il gioco non ci si fa tanto caso.

La versione Amiga però poteva contare sugli effetti digitali delle armi a differenza della versione PC.

Nella versione Amiga, come già detto nel corso della recensione, nel simulatore di volo integrato nel gioco ha le astronavi che ruotano durante la selezione del caccia da usare invece che immagini VDU e in pratica è questa la più grande differenza che salta all'occhio perché su tutto il resto, colori compresi, il programmatore ha fatto davvero un ottimo lavoro.

Pelling aveva intenzione di portare su Amiga anche le "Secret Mission" e "Wing Commander II", ma non si fece niente.

Pelling riuscì, tuttavia, a portare il gioco in versione AGA e quindi sfruttare i 256 colori, ma questa versione non fu mai rilasciata. La versione AGA la si può trovare per Amiga CD32.

Il CD32 venduto negli Stati Uniti ha un CD con all'interno una versione più elaborata di Wing Commander.

CURIOSITA' SULLO SVILUPPO

Le astronavi della versione PC furono renderizzate su un Amiga 3000 dove girava Lightwave.

L'amiga in questione era il computer di una azienda esterna ingaggiata da Warren Specter.

Il team realizzò quindi tutte le angolazioni delle astronavi che si vedono in gioco.

E' tra l'altro possibile vedere una delle prime demo per Amiga, una demo senza musica e non giocabile dove viene mostrato il gioco OCS per Amiga 500 che ha molti più colori dell'attuale versione e che girava molto bene.

http://www.youtube.com/watch?v=ANp4zENWrsw

VOTO = 8,5

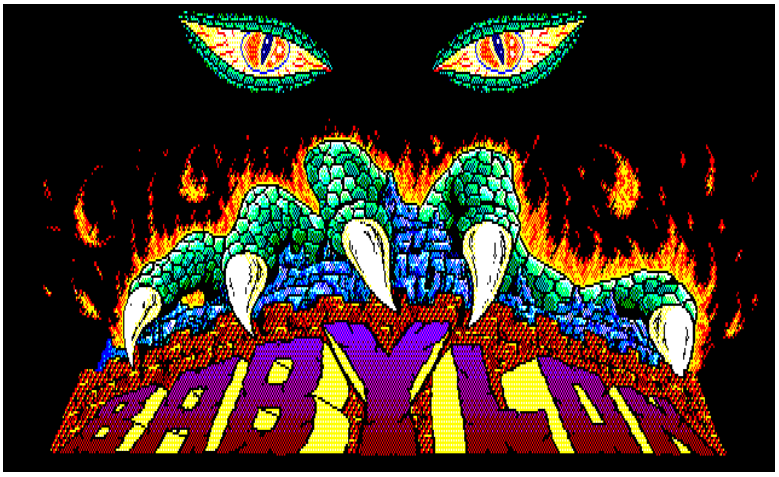
Gioco grandioso per l'epoca, un gioco che sembra un film per come è strutturato con scene di azione e scene di svago e chiacchere al bar tra una missione e l'altra.

Eccellente su ogni piattaforma e che anche nel 2014 rimane un gioco bello da rivedere e da rigiocare.

Una pietra miliare nella storia dei simulatori di volo spaziale e raccomandato a tutti senza esclusione.

Piacerà a tutti anche a chi non ama questo genere di giochi.

BABYLON (Xtalsoft, 1986; Commodore 64, FM-7 e PC-88)





Le terre di Babylon sono state attaccate da perfidi mostri e la gente è stata spazzata via lasciando il regno completamente disabitato. Solo un coraggioso avventuriero decide di affrontare il nemico e sconfiggerlo.

Si tratta di un gioco a scorrimento orizzontale a piattaforme, ma con degli elementi RPG. Tuttavia non ci sono punti di esperienza, ma eliminando i nemici si può recuperare l'energia, trovare armi migliori e armature. Durante il gioco è possibile anche raccogliere dei tesori che si trovano in determinate stanze.

In Babylon c'è molta libertà di esplorazione anche se alcune aree si possono superare solo trovando delle chiavi.

Il gioco è disponibile anche su Commodore 64 sotto il nome di Curse of Babylon

BOKOSUKA WARS (ASCII Corporation; FM-7, MSX, NES, PC-88, PC-98, Sharp X1, Wii)





Re Ogreth ha invaso il territorio di Re Suren catturando e trasformando in rocce e alberi i suoi soldati.

Lo stesso Re Suren decide di avventurarsi da solo verso il castello di Re Ogreth per sconfiggerlo e cercare di salvare i suoi soldati.

Si tratta di un gioco strategico e lo scopo sembra anche abbastanza semplice. Il castello di Re Ogreth si trova solo a 600 metri, ma per raggiungerlo sarà un impresa ardua dato che dovrà affrontare un orda di nemici agguerriti che attaccano in continuazione.

Re Suren saltando sulle rocce e sugli alberi può riportare in vita i suoi soldati e liberando più soldati può affrontare più facilmente i nemici e arrivare al castello per sconfiggere Re Ogreth.

Se si perde la vita in un qualunque area del gioco bisogna ricominciare tutto da capo, quindi niente sistema di salvataggio o password per riprendere dove ci si ferma.

MANHATTAN REQUIEM (Riverhill Soft, 1987; FM-7, MSX, PC-88, Sharp X68000)





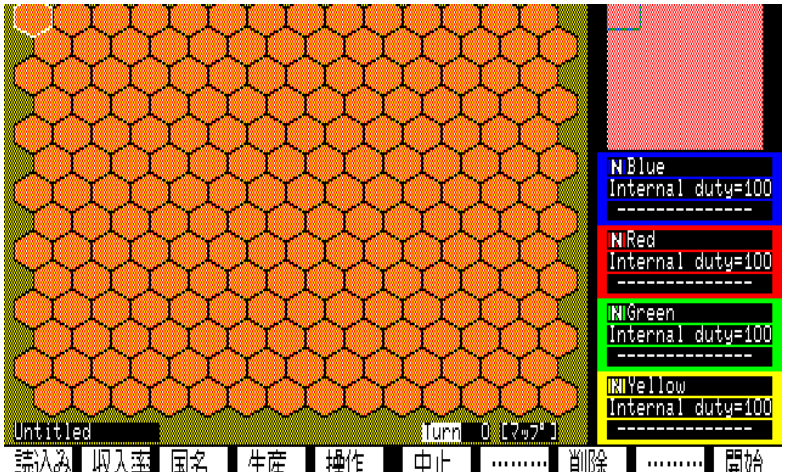
Una giovane donna di 24 anni viene trovata morta nel suo appartamento e si scopre che stava lavorando con un pianista, ma la polizia non trova nessuna prova e così il caso viene affidato al detective J.B. Harold che dovrà assicurare l'assassino alla giustizia.

Si tratta a tutti gli effetti di una avventura grafica con dei disegni molto realistici e senza nessuna influenza Giapponese se non nel sistema di gioco che non ha ne inventario ne enigmi.

Il gioco ha una grande libertà di esplorazione perché si può andare dove si vuole e l'avventura viene risolta parlando con i testimoni, gli indagati e cercando di trovare gli indizi con cui proseguire con gli interrogatori, esattamente come nella realtà.

Per rivedere tutto quello che viene trovato e analizzato durante il gioco basta andare al bar in qualunque momento.





SUPER DAISENRYAKU (SystemSoft, 1988; FM Towns, Genesis, MSX, PC-88, Sharp X68000, TurboGrafx CD)

Si tratta di un gioco di strategia di guerra e non c'è una modalità Campagna e solo alcune mappe possono essere giocate da soli, mentre altre richiedono due giocatori, altre quattro giocatori e altre solo in combinazione tra uomo e computer.

Il gioco si svolge su una grande mappa ad esagoni e ognuno di questi rappresenta uno dei vari tipi di terreno e ogni giocatori controlla un certo numero di unità, che vanno acquistate, e che prendono posto su uno spazio della griglia.

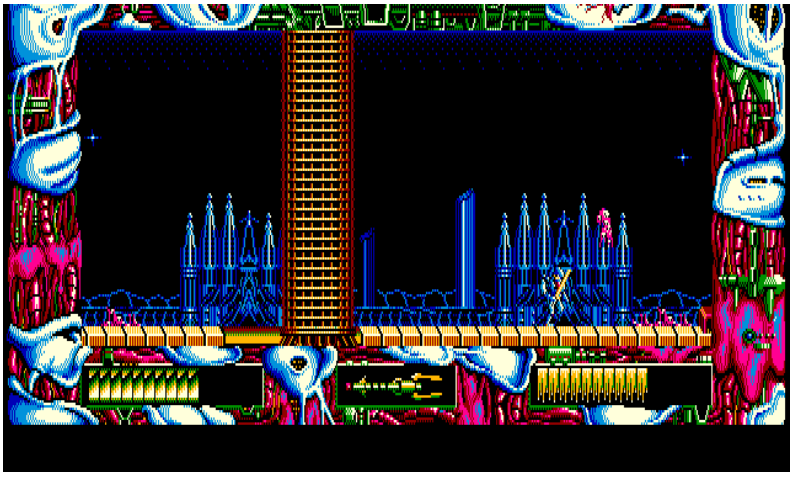
Le fazioni che si possono usare vanno dalle singole nazioni (Cina, USA, ecc), alleanze e blocchi (NATO). Nella versione su CD ci sono più scelte per le nazioni singole.

Le diverse unità si comportano in maniera diversa in base alla loro forza e caratteristiche: la fanteria ad esempio non è molto forte e mobile, ma possono catturare le città e le fabbriche.

Lo scopo del gioco è quello di catturare la capitale dell'avversario.

WER DRAGON (Arsys Software, 1989; PC-88)



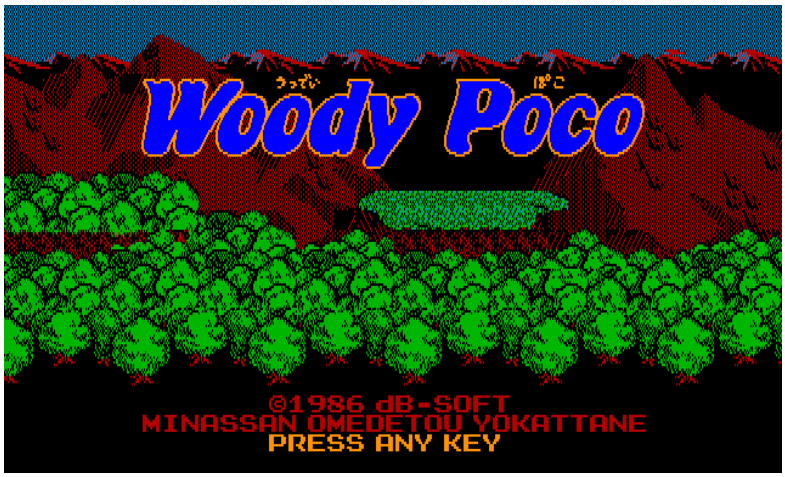


La trama di questo gioco è che un bel giorno la città di S-City è avvolta di strane nuvole che subito non vengono percepite come pericolo, ma dopo alcuni giorni queste svaniscono e la città subisce una trasformazione e la gente diventa malvagia e folle.

Il giocatore è un soldato di una truppe d'elite e decide di affrontare questi nemici armato solo di una pistola e una spada per gli attacchi a corto raggio. Possiede anche un potere psichico che una volta caricato può spazzare via molti nemici in un colpo solo.

Purtroppo non ci sono molte informazioni su questo gioco perché si trova solo nei siti Giapponesi scritti ovviamente in ideogrammi e la traduzioni dei siti dal giapponese all'Inglese o Italiano sono abbastanza scarse..e anche giocare a questi giochi giapponesi è molto difficile riuscire a capire la trama.

La difficoltà maggiore è che è un gioco solo Giapponese e solo per PC-88 e quindi praticamente sconosciuto al resto del mondo.





WOODY POCO (dB-Soft, 1986; MSX e PC-88)

Anche questo è un gioco esclusivamente Giapponese e il giocatore controlla due personaggi: un vecchio pupazzo di legno chiamato "This Baggage" oppure una ragazza.

Lo scopo del gioco è quello di trovare la fata che insegna alla gente a tornare a giocare o essere più affezionati con le bambole di legno.

Durante il suo viaggio alla ricerca della fata uno dei due protagonisti deve affrontare strane creature e fastidiosi vecchietti e possono usare i pugni per attaccare e acquistare o rubare degli oggetti dai negozi.

Rubando gli oggetti anziché acquistarli il protagonista di turno viene etichettato come ladro e in questa nuova veste non potrà più acquistare regolarmente gli oggetti.

Scegliendo la ragazza come protagonista il gioco è più facile e gli oggetti costano la metà.