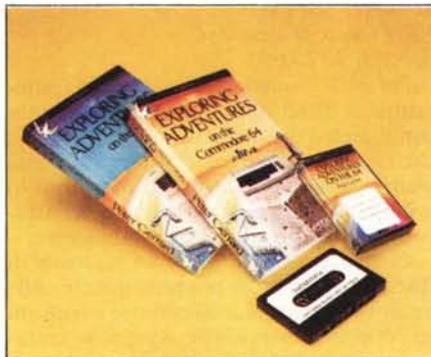


Avventure con il computer

Il tipo di gioco che in Inghilterra sta soppiantando i tradizionali Arcade Game (mostri spaziali, automobiline & affini) è quello degli Adventure Game: sullo schermo, anziché omini dall'improbabile morfologia, o fragorosi suoni propagantisi nello spazio privo d'aria, vengono mostrate delle frasi (afferentive e interrogative) cui il giocatore deve rispondere per poter percorrere il suo lungo cammino, spesso illustrato da schermate fisse.

Questo genere ha dato vita ad una serie di iniziative collaterali: libri, riviste, giochi da sala e da computer (si attendono le versioni da videogame casalingo), prima o poi i film. Sta sorgendo anche un nuovo genere letterario, quello che spiega la teoria e la realizzazione delle avventure, in generale ovvero su uno specifico personal.

Pete Gerrard, autore di ben 15 testi per VIC e 64 pubblicati tra lo scorso settembre e il prossimo febbraio, ha dedicato due opere all'argomento. Exploring Adventures, nella doppia versione per 64 e VIC, sono 240 pagine che, oltre a portare il letto-



re nel nuovo terreno, presentano il listato completo (ma una documentazione spesso scarna, comprendente una mappa a blocchi) di ben 3 giochi: due di questi sono per l'espansione da 16K, una addirittura per la 32K (per averli a disposizione bisogna mettere due schede da 16K a ricoprire i quattro blocchi RAM-ROM a disposizione); nessun problema per le versioni da 64.

L'inglese usato non è il solito scarno lessico tecnico, bensì una prosa assai fluida, ricca di sinonimi, abbreviazioni, battute di spirito e modi di dire che possono deviare il lettore non di lingua.

Come è costume da quelle parti, inoltre, la Duckworth fornisce una cassetta con i 3 giochi, per £7,95; i libri costano invece £ 1 in meno.

Libri per 64 e VIC 20

Nonostante tutti i suoi pregi (sembra un controsenso) il 64 si avvia a diventare un

buon successo sia di pubblico che di critica, e se ne poteva anche dubitare vista la struttura assolutamente non standard (anche se interna alla tradizione della Commodore) e la forte concorrenza. Invece quello che non era avvenuto per il VIC sta accadendo ora, e sia negli USA che in GB il movimento intorno a questa macchina è notevole, non solo come software ma soprattutto a riguardo della documentazione. Molti dei problemi iniziali, creati dalla scarsa disponibilità di informazioni tecniche sui chip specializzati usati sul 64, sono stati affrontati, e ci si avvia a qualcosa che aprirà la porta agli standard (RS 232, Centronics, IEEE 488) e alle estensioni (CP/M, Videotext).

Non bisogna però dimenticare il VIC 20, il primo computer-giocattolo con una tastiera vera ed un'architettura da grande, attualmente lanciaatissimo per la campagna promozionale che lo ha visto scendere sotto le 200.000 lire. Per non ritardare ulteriormente lo sviluppo di questi personal qui in Italia, vi segnaliamo alcuni dei testi reperibili da noi più altri eventualmente da ordinare all'estero.



The Working Commodore 64

di David Lawrence
Ed. Sunshine Books
pg. 176, £ 5.95

Fa parte di una serie di testi dedicati ai principali personal in circolazione nel Regno Unito (Spectrum, Dragon, appunto 64), e presenta listati di svariati programmi in BASIC a medio livello, per hobbisti avanzati e piccole gestioni casalinghe.

Nelle 170 pagine di testo sono contenuti 7 capitoli comprendenti (per il lavoro) un semplice word processor e un data base; (per la grafica) un generatore di sprite e un programma di alta risoluzione; (per la musica) un 'linguaggetto' di programmazione del SID, più altre cosucce (tool, maestri per bambini, etc).

Tutti i programmi sono scritti interamente in linguaggio ad alto livello, e fanno largo uso delle POKE opportune per un veloce funzionamento. Il commento, ab-

bastanza esauriente, è scritto in un inglese appena appena meno leggero del solito ma comunque immediatamente comprensibile.

L'autore David Lawrence, come riporta la nota di copertina, ha scritto parecchi libri sull'home computing ed ha una rubrica fissa su Popular Computing Weekly.

More on the sixty four

di H.C. Wagner
Ed. Ing. W. Hofacher
pg. 150

Questa volta siamo ad un livello un po' più alto: non esistono solo libri per principianti oppure per meno esperti, ma anche raccolte di routine in linguaggio macchina. Lo sfruttamento di More on the 64 richiede l'uso di un editor - assembler simbolico, come specificamente indicato in più d'una pagina, e in particolare è stato sviluppato sul Macrofire (distribuito in USA dalla Elcom).

Dato che la preparazione è avvenuta in Germania ci si poteva attendere l'inglese corretto, ma scarno ed essenziale poi ritrovato nelle 150 pagine: ciò conferma l'indirizzo del libro, impostato per i programmatori esperti.

Gli argomenti trattati sono tutti molto interessanti: la programmazione ricorsiva, il file system, la RS 232 e la Centronics, il convertitore A/D, la realizzazione di un tool e qualche altro. A nostro avviso potrebbe manifestarsi qualche problema di approvvigionamento.

Using the 64

di Peter Gerrard
Ed. Duckworth
pg. 328, £ 9.95

Peter Gerrard è una pedina essenziale nella scacchiera della Duckworth dato che ben 16 testi (di cui 12 per VIC e 64) tra quelli già pubblicati provengono dalla sua matrice. La sua attività giornalistica, passata per Commodore Computing (ne è stato il fondatore), viene attualmente svolta su Personal Computer News e Which Micro? (ma quanti giornali britannici sui personal potranno esistere?). Autore anche di due giochi d'avventura commerciali per il 64, nonché di libri e relative cassette su questo tipo di intrattenimento ci propone questo Using The 64, di recentissima pubblicazione (set '83). Diciamo subito che l'opera ci sta piacendo moltissimo, tanto che alla prima, conoscitiva lettura ne stiamo facendo seguire una seconda di studio. Ad una panoramica del BASIC implementato sul 64 fa seguito un'introduzione al linguaggio macchina, che conclude la parte didattica. Vengono poi quattro capitoli monografici dedicati al colore, all'alta risoluzione (e sprite), al suono e alle periferiche.

Le successive 70 pagine vertono su argomenti tecnici: si scorrono le informazioni disponibili sui chip usati dalla Commodore