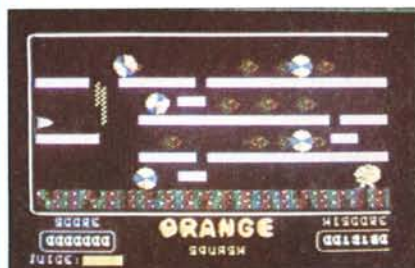




Merlin Software
ORANGE SQUASH
Commodore 64



Nonostante alcune simpatiche peculiarità di cui vi riferiremo più avanti, questo Schiaccia l'arancia sarebbe un gioco nella media, se non vi riferissimo un retroscena. Il programmatore di questo gioco aveva 16 anni al momento della realizzazione, ed ora che ne ha 17 ha appena terminato la prima serie di Wimbledon, il tennis per il 64 — restate collegati...

La storiellina del gioco dice che Osvaldo, un'arancia spagnola, piuttosto che farsi tramutare in succo dalla ditta Acme, cerca di scappare dalla sua confezione: lo inseguono Herman il martello e Conan la noce di cocco.

La particolarità citata all'inizio è un ottimo uso delle finestre grafiche, usato alla fine di ogni schermata; il commento sonoro, che solo 6 mesi fa sarebbe stato superbo, è attraente, ma non raggiunge l'espressività di musiche composte appositamente. Il gioco, dalla strategia elementare, prevede l'uso del joystick e non della tastiera; la cassetta è contenuta nel solito pratico package antiurto.

Una nota parzialmente negativa è rappresentata dall'assenza di un caricamento veloce: sebbene il tempo totale non sia eccessivamente lungo, le attese superiori ai 3 minuti sono oramai da considerarsi intollerabili, dopo l'avvento dei vari turbotape, Pavlodra etc.

In attesa del tennis a 7 livelli per uno (più il computer) o due giocatori, cerchiamo di salvare il povero Osvaldo; e per male che vada, in caso di fallimento potremo sempre berne il succo...

L.S.

Produttore:
 Merlin Software,
 Business and Technology Centre
 Bessmer Drive, Stevenage, Herts, SG1 2DX
Prezzo: £7

Hayden Software
SARGON II
Commodore 64



Molti di voi conosceranno Sargon, il programma di scacchi che girava su molti computer: da allora sono cambiate tante cose, e Sargon è salito al livello II (e recentemente anche al III). Intanto noi vediamo come va questa seconda versione, realizzata su cassetta e dischetto (noi avevamo quest'ultimo) dalla Hayden. Premettiamo la nostra condizione scacchistica: pur conoscendone le regole fin da tenera età (oh, l'animo poetico!), ed avendo più d'una dotazione di pezzi, non abbiamo mai praticato questo gioco con la dovuta frequenza.

Sargon II è decisamente migliore del suo predecessore: oltre ad alcune possibilità in più, diversi algoritmi sono stati modificati per ottenere risposte sia più veloci che di livello più elevato. Il caricamento si effettua senza problemi: la casa specifica esplicitamente che il computer dev'essere acceso per ultimo, dopo il drive ma anche dopo il televisore o monitor.

Tre le opzioni: nuova partita, cambio della disposizione o fine. Nuova partita inizia daccapo, mentre non essendo prevista la possibilità di registrare lo stato di una partita per poterla riprendere in un secondo tempo, è prevista la possibilità di ricominciare il gioco partendo da qualsiasi disposizione dei pezzi, per cui sarà vostra cura prendere nota delle rispettive posizioni; i vari pezzi vanno inseriti con riferimento alle iniziali dei rispettivi nomi (es.: K = king, re; R = rook, torre; etc), ma sullo schermo vengono rappresentati con opportuni simboli grafici di grandi dimensioni. Per comodità del lettore riportiamo la traduzione di tutti i

nomi inglesi dei pezzi degli scacchi:

- king = re
- rook = torre
- knight = cavallo
- queen = regina
- bishop = alfiere
- pawn = pedone

I livelli di gioco sono adesso 7, dallo 0, che è per i principianti e che nella prima versione del programma non era presente. I tempi di risposta variano teoricamente da quasi nulla a 12 ore: a partire dalla tabella che segue bisogna considerare una variazione tra 1/3 e 3 volte il valore indicato:

livello	tempo medio
0	immediata
1	20 secondi
2	1 minuto
3	2 minuti
4	6 minuti
5	40 minuti
6	4 ore

Come si può vedere, la difficoltà del gioco cresce in modo regolare per i primi 5 livelli per poi subire una brusca impennata; va comunque detto che tempi di 40 minuti grosso modo equivalgono a quelli medi richiesti per la risposta ad un valido giocatore di seconda categoria nazionale. Un'altra innovazione riguarda la presenza di una funzione di ausilio, il Kibitz, che su richiesta fornisce una mossa al giocatore in difficoltà. Nulla lascia pensare che la mossa sia la migliore possibile, che peraltro statisticamente prima o poi dovrà arrivare: sarà il computer in grado di fronteggiare le proprie scelte? Un problema è che il Kibitz non funziona al livello 0, cioè proprio quando sarebbe necessario: dal punto di vista pratico il computer fornisce comunque la risposta, ma questa è sbagliata, per cui spesso la posizione suggerita non è raggiungibile per il pezzo in questione.

L.S.

Produttore:
 Hayden Software,
 600 Suffolk Street - Lowell, MA 01853, USA
Distributore:
 Audist, - Via Castelbarco 2, 20136 Milano