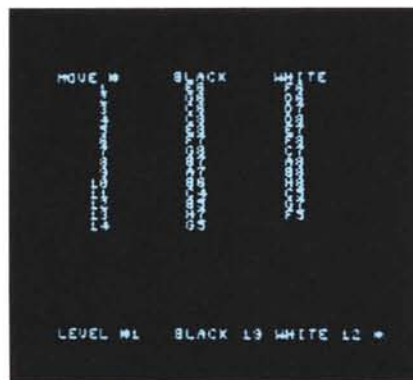


Hayden Software
REVERSAL
 Commodore 64



MCmicrocomputer ha sempre dato parecchio risalto al gioco dell'Othello, o Reversi o Reversal che vogliate chiamarlo: nel numero 7 pubblicammo un interessante articolo teorico di Andrea de Prisco e Silvio Cavalcanti che proponeva alcuni algoritmi utili per la realizzazione di un programma che gioca ad Othello — completo di semplici listati per Apple II e TI 59 — mentre nel più recente numero 29 sempre Andrea de Prisco, eletto commodoriano a vita dopo le ripetute prove superate durante svariati Sicob parigini, presenta i listati per VIC e 64 di un super-programma Basic che fa sfracelli.

In questa sede, invece, vi presentiamo un programma commerciale realizzato da Dan e Kathe Spracklen e adattato al Commodore 64 da Alex Ford, per conto della americana Hayden e distribuito sul territorio nazionale dalla Audist di Milano. Supponiamo vi siano note le regole, per cui passiamo alle peculiarità di que-

sto programma. Le varie richieste iniziali partono con la domanda: nuova partita, cambio disposizione o controllo?

che in inglese è new game, change board, or monitor? per sapere se si gioca contro il computer e dalla tradizionale posizione di partenza, oppure se si inserisce una vecchia partita, o infine se si hanno due giocatori, possibilità questa che dovrebbe sempre esistere sui programmi di qualità.

A disposizione ci sono tre strategie di risposta, per principianti (beginner), buoni giocatori (intermediate) o esperti (advanced), e per ognuna sono disponibili nove livelli: il manuale avverte che i livelli sono interallacciati, per cui il 5° per principianti vale quanto il 1° dei buoni giocatori, e così via, per un totale di 18 livelli effettivi, e non 27 (ma beginner e advanced sono completamente scorrelati). In tutti i casi, dal livello 2 al livello 9 il

computer fornisce un suggerimento, detto Kibitz.

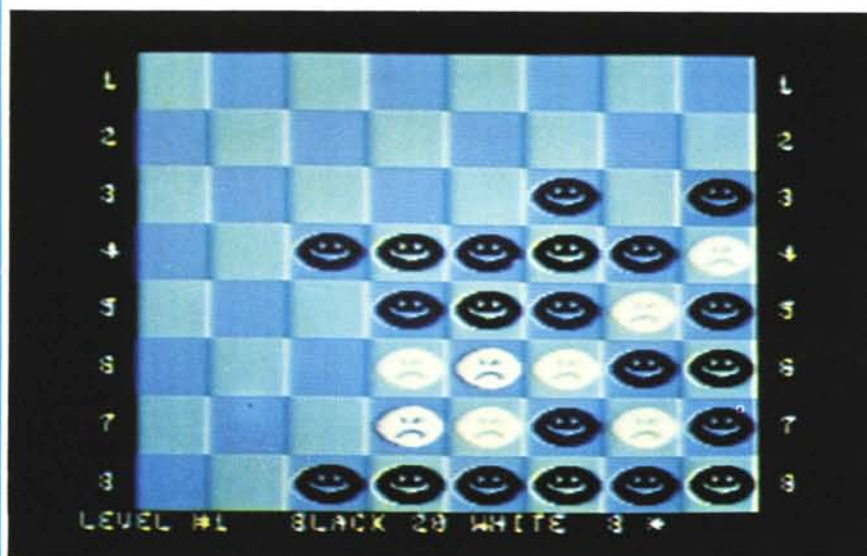
Il manuale d'istruzioni è chiaro, anche se in inglese: citiamo qualcuna delle possibilità del programma. In qualsiasi momento è possibile cambiare livello, premendo SHIFT + il numero del nuovo livello, che viene mostrato sulla linea di stato, l'ultima in fondo alla pagina video (che può essere scambiata con le ascisse della scacchiera, in lettere, tramite la pressione di F5); è anche possibile iniziare una nuova partita, ma questo tasto è un po' maledetto, poiché si tratta di F7 che sta tanto vicino ad F5, per cui spesso per disattenzione abbiamo azzerato la partita.

Un'altra cosa fondamentale è la possibilità di cancellare le mosse, sia le proprie che quelle del computer, con F2 (=SHIFT + F1), il che permette un'eccellente verifica del proprio livello. Per finire citiamo la possibilità di osservare tutte le mosse della partita, sia le proprie che quelle dell'avversario, sotto forma di coordinate.

Un'opzione simpatica, ma che è comunque possibile cancellare, è che le varie pedine sorridono se si sta vincendo e si rabbuiano nel caso contrario; alcune musicchette di stampo classico allietano alcuni istanti del caricamento.

Ricordiamo il concorso Pergiooco abbinato al Reversal della Hayden: si tratta di vincere una partita a schema imposto, secondo le modalità e le regole mostrate dalle pagine pubblicitarie della Audist, pubblicate anche su MC (n. 33, pagg. 16-17).

L.S.



Produttore:
 Hayden Software - 600 Suffolk Street,
 Lowell, MA01853, USA
Distributore per l'Italia:
 Audist, Via Castelbarco, 2 - 20136 Milano