



Povero joystick la tua fine è vicina

L'RFI, la compagnia alla quale si deve lo sviluppo della tecnologia del primo laser game, Dragon's lair, sta per commercializzare un accessorio in grado di far finire in soffitta il povero, vecchio joystick.

L'unità in questione si chiama Halcyon, e le sue caratteristiche principali consistono nella ricognizione e nella sintesi del parlato. Armato di una cuffietta dotata anche di microfono il giocatore può comandare Halcyon direttamente con la voce. Halcyon naturalmente è un sistema laser; per esso attualmente sono disponibili cinque giochi, quattro realizzati con la tecnica dei cartoni animati ed uno con spezzoni di un film commerciale.

Dalla voce al semplice pensiero poi il passo è breve (beh, relativamente); a compierlo comunque ci ha già pensato l'Atari, evidentemente molto sensibile alle esigenze dei super pigri che non vogliono nemmeno sforzarsi a parlare. Mindlink (collegamento mentale) consente di comandare la consolle di videogiochi VCS, 7800 ed il computer Atari con la mente (ma c'è il trucco...).

Il tutto consiste in un'unità trasmittente, collegata ad un sensore da mettere intorno alla testa, ed in una ricevente, da inserire nella consolle. In realtà Mindlink non capta alcun messaggio cerebrale di sorta, ma basa il suo funzionamento sulla rilevazione degli impulsi muscolari quando si muovono le sopracciglia. L'aggeggio comunque fa incredibilmente scena, ed è anche abbastanza economico a soli 100 dollari.

Decisamente più caro Halcyon, che di dollari ne costa ben 2000: i joystick possono stare tranquilli ancora per un po'...

MUD, l'avventura multi-utente

Si chiama MUD, ed è sicuramente la più affascinante avventura mai esistita.

Cos'ha di tanto speciale? Lo dice il nome: MUD sta infatti per Multi User Dungeon, avventura multi utente. Questo vuol dire che può essere giocata contemporaneamente da più giocatori seduti ognuno al proprio terminale, che interagiscono fra loro nel corso dell'avventura, parlando, aiutandosi o anche combattendosi. Lo scenario di MUD è ovvia-

mente vastissimo, e comprende molti luoghi tipici delle avventure classiche: boschi, cittadelle, caverne e così via. Anche l'obiettivo è quello solito: esplorare più luoghi possibile raccogliendo tesori, combattendo mostri e soprattutto sopravvivendo.

Più ci si inoltra nell'avventura più si guadagna in esperienza; ci sono 10 livelli: Novizio, Guerriero, Eroe, Campione, Supereroe, Incantatore, Negromante, Leggendaro e Mago.

È all'ultimo livello che inizia il vero divertimento: i maghi infatti sono esseri immortali per i quali ogni azione è lecita. Un mago ha in pratica il controllo totale della situazione: può costringere gli altri giocatori (eccetto gli altri maghi, ovviamente) a compiere le azioni che desidera e persino i mostri gli obbediscono. Tra le tante possibilità della condizione di mago vi è quella di avere sul monitor una copia dello schermo di qualsiasi altro giocatore, senza che questo se ne accorga; ciò permette di sapere sempre e comunque tutto quello che sta accadendo nell'avventura.

Se uno dei giocatori si comporta male, disturbando gli altri, un mago può facilmente trasportarlo per un po' di tempo in qualche luogo senza uscite o addirittura escluderlo permanentemente dal gioco.

È ovvio che una cosa del genere non può essere implementata su nessun micro in circolazione; ci vuole assolutamente un mainframe, infatti MUD gira su DEC 10 della Essex University, in Gran Bretagna.

Giocare a MUD tuttavia non è un privilegio solamente degli studenti di quella università; è possibile collegarsi al DEC via telefono, a patto di possedere un computer fornito di modem e dell'opportuno software di comunicazione.

L'unico vero problema è costituito dal costo della bolletta telefonica: una chiamata internazionale della durata di qualche ora non è proprio economicissima...

MUD è un programma così grosso e complesso che vi si può accedere solo dopo la mezzanotte o durante i weekend, altrimenti potrebbe mancare lo spazio alle altre attività del centro. Chi soffre d'insonnia e non ha problemi di vil denaro può richiedere ulteriori informazioni su MUD e sulle modalità necessarie per il collegamento scrivendo a: Richard Bartle, Department of Computer Science, University of Essex, Wivenhoe Park, Colchester, Essex CO4 3SQ.

Channel 8 Software

BORZAK

Commodore 64

Come molti dei giochi attualmente prodotti per il Commodore 64, anche Borzak ha un caricamento veloce e una schermata grafica molto colorata, che se allunga un po' il caricamento, se non altro allieta il povero giocatore costretto a vedere uno schermo altrimenti perennemente chiaro.

Borzak è l'affascinante bestiola (rosa) dagli occhi d'insetto che viene dalla lontana stella Betelgeuse (the amazing Bug-Eyed beastie from Betelgeuse); la sua caratteristica più appariscente, però, non sono gli occhi, bensì il naso, a trombetta come quello di ogni extraterrestre che si rispetti. Un errore la ha portata molto lontano dalla sua astronave, che deve quindi raggiungere, partendo dalla palude dove si trova. L'azione si svolge da sinistra verso destra, e propone insidie sia aeree che terrestri, seguendo l'usuale copione dei giochi a metà tra gli space invaders e il pac-man.

La cassetta cita l'autore del gioco, tal Paul Hargreaves, ma anche chi ha tradotto l'originale per il Commodore 64, che è M. McKee (1984); ciò spiega almeno in parte il tipo di gioco, di per sé un po' lento e comunque non basato sulle caratteristiche del computer su cui gira (a parte la schermata in hi-res di cui sopra), cosa evidenziata anche dalla presenza di un solo livello di gioco.

L.S.

Produttore:

Channel 8 Software
51 Fishergate, Preston
Lancashire PR1 8BH, GB

