

PD & Mele

di Valter Di Dio

Da questo numero inizia la pubblicazione dei programmi di PD per Macintosh sia prelevati dai circuiti classici (BBS o Distributori) sia inviati direttamente dai lettori. A tal proposito ricordo che tutto il software inviato deve rispettare esattamente le prescrizioni che troverete insieme al tagliando da compilare e inviare alla redazione. I programmi che non dovessero rispettare le norme saranno scartati anche se ottimi, quindi siate precisi. Tutti i programmi di pubblico dominio o shareware inviati dai lettori, e che saranno pubblicati, verranno immessi nel circuito internazionale del PD, in MC-Link e saranno comunque ricompensati. Quindi chi ha già scritto qualcosa di interessante, magari anche un semplice stack di Hypercard, ce lo invii subito; gli altri... al lavoro!

Stella Obscura 1.0

© 1990 Soft Dorothy Software Shareware (10\$)

Stella Obscura in realtà più che un gioco è un tentativo di creare un videogame tridimensionale. Infatti l'autore, oltre a chiedere un compenso più modesto rispetto agli altri prodotti della stessa software house, chiede anche la collaborazione degli utenti perché gli inviino una lettera con le proprie impressioni sull'uso del gioco.

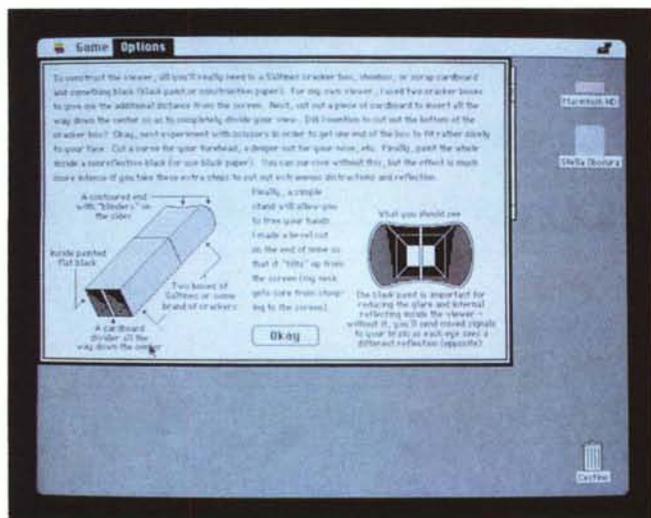
Ci sono attualmente tre metodi di generazione di immagini tridimensionali su schermi di computer, ottenuti dalle combinazioni tra monitor monocromatico o a colori ed immagine finale in bianco e nero o a colori (i più bravi in matematica obietteranno che le combinazioni sono quattro, ma quella monitor in B/N e immagine a colori è attualmente impossibile).

Il primo sistema, il più antico, consiste nel creare due immagini affiancate, una per ciascun occhio, e usare un apposito visore per «convogliarle» all'occhio giusto. Ai miei tempi andava di moda un aggeggio che si chiamava View Master che sfruttava questo principio: le immagini possono essere sia in bianco e nero che a colori, l'effetto è ottimo ma serve

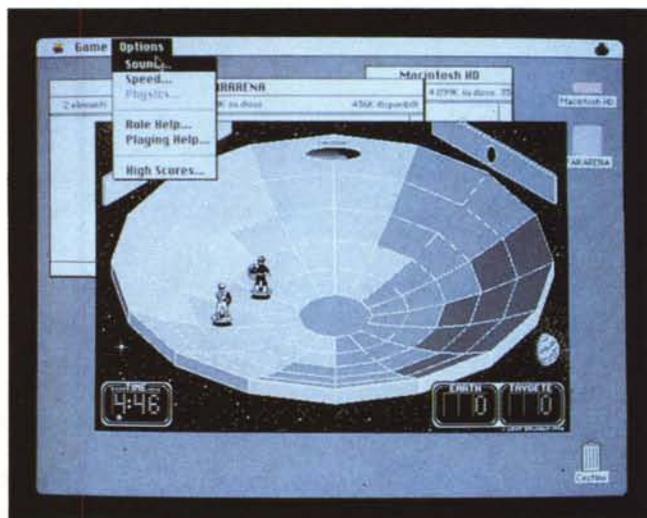
un apposito visore. Un secondo sistema sfrutta un monitor a colori per sovrapporre le due immagini, destra più sinistra, su un'unica schermata usando due colori complementari (generalmente rosso e verde); con un paio di economici occhiali di plastica colorata si separano le due immagini che poi l'occhio, o meglio il cervello, fonde in un'unica immagine tridimensionale monocromatica.

Il terzo metodo, che è l'unico che permetta di avere immagini tridimensionali a colori da un unico schermo, è piuttosto costoso e scarsamente usato nel campo video (si usa spesso nel cinema invece), utilizza un paio di occhiali con lenti polarizzate montate a novanta gradi (di rotazione!) e uno schermo polarizzante a cristalli liquidi piazzato davanti al monitor e «sincronizzato» con il programma grafico; le immagini destra e sinistra vengono proiettate in successione cambiando di volta in volta la polarizzazione dello schermo a cristalli liquidi.

Visto che la maggior parte dei MAC ha il monitor monocromatico la scelta dell'autore di Stella Obscura è stata ovviamente la prima, scelta che costringe quindi l'utente a costruirsi il visore appropriato. Le istruzioni sono tutte nel programma sotto un apposito menu, salvo il fatto che fanno riferimento ad un



Stella Obscura 1.0.



Pararena 1.1.

«saltines cracker box» di una forma insolita per noi. Nessun problema comunque, io ho usato semplicemente un singolo foglio di cartoncino nero, anche se è senz'altro più comodo per chi vuol giocare a lungo costruire il visore completo.

Il gioco è un classico star war dove si devono colpire le astronavi nemiche, detto così sembra un po' stupido e datato, ma devo confessare che ci sono rimasto attaccato a lungo per l'emozione che l'effetto tridimensionale regala al gioco. Tanto che spero che questa strada venga presto seguita da altre software house, magari con l'opzione degli occhiali colorati su monitor a colori che consentirebbero di usare tutta l'ampiezza dello schermo. Funziona su qualsiasi MAC anche sotto Multifinder.

Pararena 1.1

© 1990 Soft Dorothy Software
Shareware (8\$)

Come molti shareware il gioco che viene distribuito PD manca di alcune opzioni importanti, per averle si deve inviare all'indirizzo dell'autore una password; vi sarà comunicata allora una chiave con cui è possibile sbloccare alcuni menu nascosti. Periodicamente comunque il gioco si blocca di nuovo e bisogna conoscere la coppia password-chiave per sbloccarlo nuovamente. A parte questa protezione originale, il programma è sviluppato molto bene e il gioco è interessante e spesso avvincente. Si svolge in una arena a forma di conca tra due giocatori su skateboard armati di scudo che si contendono una palla da infilare nella porta dell'avversario. L'idea

generale è un po' quella di Rollerboard solo che qui si usano gli skate e i giocatori sono solo due. Prima di iniziare la partita contro uno dei quattro avversari standard consiglio un sano allenamento alla cattura della palla e quindi al centraggio della porta. Tutte e due cose semplici a descriversi ma molto complicate in pratica, infatti la palla può essere catturata solo se la affiancate alla stessa velocità, altrimenti viene calciata via. C'è anche un tempo massimo (alcuni secondi) oltre il quale la palla trattenuta viene annullata.

Gli scontri «fisici» con l'avversario complicano ulteriormente il controllo della palla e della traiettoria dello skate. Insomma, almeno per i primi tempi, ci sarà da sudare! Molto bella la grafica anche se monocromatica, e molto veloce il gioco anche sui MAC classic. Funziona correttamente anche sotto Multifinder.

Calendar Maker 2.2

© 1985-86 CE software
Shareware (30\$)

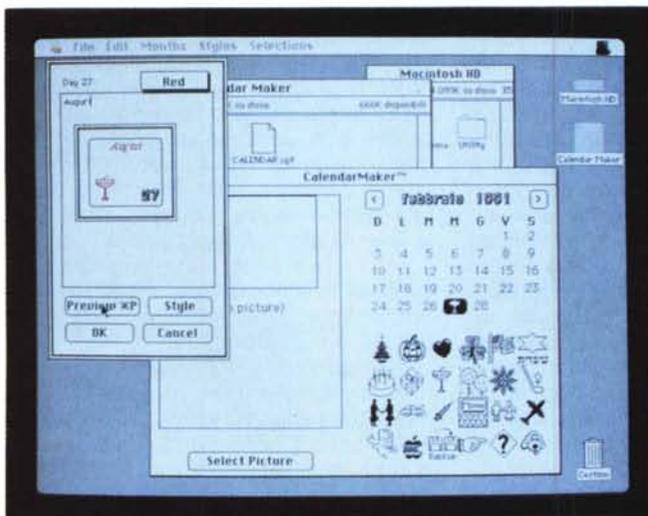
Come il nome suggerisce questo programma permette di creare calendari personalizzati. Dalla data di sviluppo si desume chiaramente che non è certo una novità, però presenta alcune caratteristiche degne di nota. Per esempio, come potete vedere dalle fotografie, è a colori anche se quando questo programma è stato scritto i Macintosh a colori non esistevano ancora (in Italia era appena uscito il Plus), e questo la dice lunga su come il MAC sia una macchina fuori dal comune. Il programma infatti gestiva il colore sulla stampante e il vi-

deo, o meglio il QuickDraw, riconosce gli stessi attributi e li visualizza correttamente, naturalmente sono a colori solo quelle parti che erano pensate per la stampa e i colori disponibili sono solo i sei della Imagewriter. Comunque con l'uso dei nuovi mezzi (scanner, laser ecc.) il Calendar Maker potrebbe conoscere una nuova giovinezza, almeno fino al 2030, massimo anno disponibile sul calendario. La grafica naturalmente è un po' datata e spartana, ma consente di importare grafici da altri programmi. Funziona tranquillamente sui nuovi Macintosh anche con il Multifinder e gestisce la stampa sul formato A4 cosa questa piuttosto rara tra i prodotti d'oltreoceano.

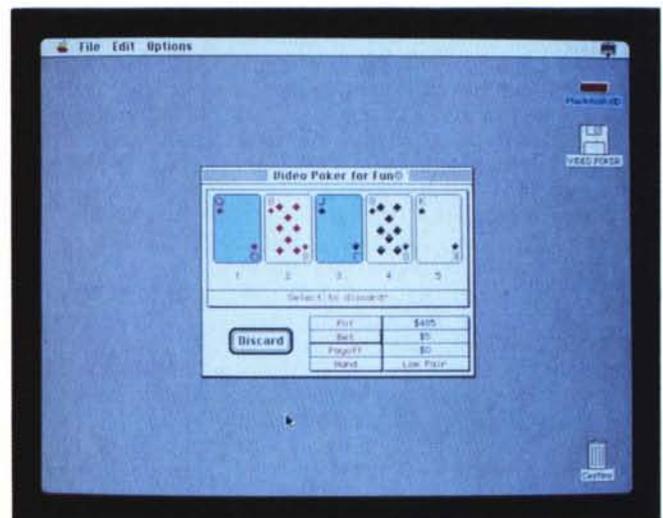
Video Poker for FUN 1.0

by Jon Maggiora
© 1990
Shareware (5\$)

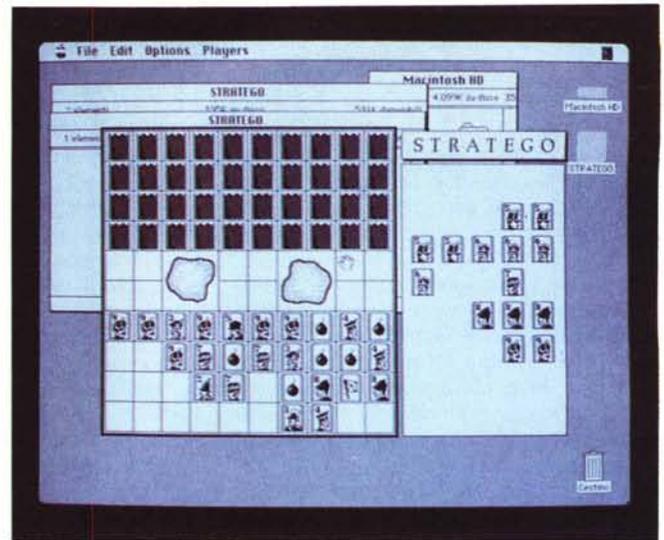
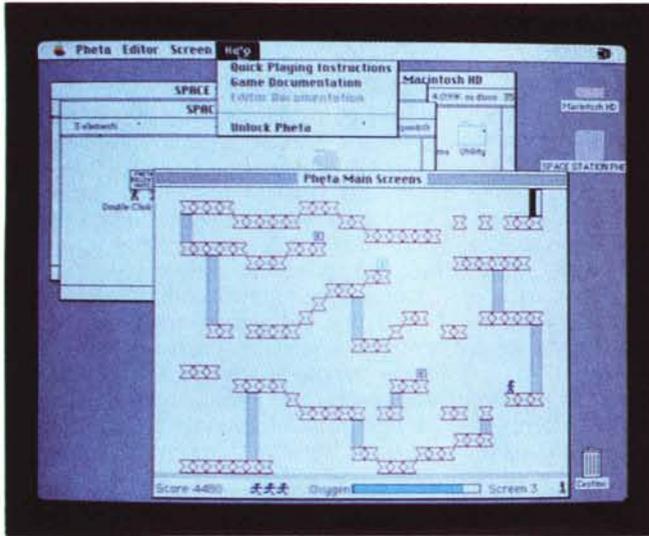
Video Poker for FUN è una versione ridotta di Video Poker for REAL che ha molte funzioni in più o comunque potenziate. Nella versione commerciale REAL è possibile avere statistiche e grafici dei profitti e delle perdite, farsi aiutare nella scelta delle carte da cambiare oltre ad esserci il «sonoro»; Video Poker for REAL «costa» 25 Dollari USA da inviare all'indirizzo dell'autore che fornirà per posta la più recente versione del gioco compreso il manuale d'uso. Quanto a Video Poker for FUN è un semplice gioco del Poker a 52 carte, come quello delle sale da videogioco, si punta una certa cifra e a seconda del punteggio ottenuto si ottiene una determinata vincita



Calendar Maker 2.2.



Video Poker for FUN 1.0.



Stratego 0.95.

Space Station Pheta 2.0.

oppure si perde la posta se non si fanno punti. Niente di eccezionale quindi, ma comunque abbastanza rilassante da passarci alcune ore davanti senza accorgersene. La grafica è buona anche se in questa versione «FUN» è molto semplificata; molto carino il dorso delle carte che cambia tra una giocata e l'altra tra cui un mazzo di carte dal dorso marmorizzato. Non pensate comunque di mettere la gettoniera al MAC per rifarvi delle spese perché perdereste anche la camicia. In ogni caso: buona fortuna!

Space Station Pheta 2.0

by Tad Woods
© 1989 T&T software
Shareware (12\$)

La versione shareware di questo gioco presenta un numero di schermate limitato a dieci; per avere disponibili le altre 90 schermate più la possibilità di crearsene delle nuove o personalizzare la propria copia del gioco si devono inviare 10\$ (due di più per i non residenti negli USA) all'indirizzo dell'autore che provvederà a inviare un codice di sblocco della copia in vostro possesso. È vietato distribuire copie «sbloccate» mentre è permesso, anzi consigliato, diffondere al massimo le copie bloccate. Il gioco è assai semplice, almeno da raccontare, si tratta di condurre un omino in giro per il classico labirinto di scale, porte e salti, prendere gli oggetti che si trovano sparsi sui vari piani della schermata e passare al livello successivo. Il tutto senza cadere nei soliti trabocchetti ed entro un tempo limite dato dalla riserva d'aria contenuta nelle bombole, lungo il percorso si trovano comunque bombole supplementari e altre riserve

di energia. Più difficile è riuscire a risolvere tutti e cento gli schermi, ma nella versione sbloccata è possibile salvare la situazione attuale per poterla riprendere in un secondo momento. Molto utile l'help della barra dei menu che consente di visualizzare la soluzione della schermata attuale o di qualunque altra scelta.

Per fortuna si gioca col mouse che è molto meno faticoso della tastiera. Se avete un MAC a colori tutto di guadagnato. La grafica, come potete vedere dalle foto, è abbastanza semplice ma in compenso tutti i suoni sono campionati (se avete almeno un Macintosh SE) e funziona anche sotto Multifinder.

Stratego 0.95

by Ken McLeod
© 1987 Blue Cloud Software Ventures
DEMO Public Domain

Questo non è un software di pubblico dominio! Così avverte la schermata delle informazioni sul gioco; in effetti si tratta della versione «demo» di un programma che proprio in questi giorni è pubblicizzato in Italia. Anche se in versione «semplificata» il gioco è veramente avvincente. Per chi non conosce Stratego (un gioco di carte della Milton Bradley Company) si tratta di difendere la propria bandiera dall'attacco del nemico, e nel frattempo conquistare la bandiera avversaria. Nel gioco reale, quello con le carte, queste sono a faccia in giù e su ciascuna di esse è disegnata una figura: un soldato, la bandiera, una bomba eccetera. Ogni soldato ha un punteggio e quando due carte occupano la stessa casella quella col punteggio inferiore «mangia» l'altra, salvo alcune

eccezioni. Se la carta su cui si finisce è una bomba si salta in aria, in pratica si viene mangiati, a meno che non ci si sia finiti sopra con l'artificiere. Una carta speciale, lo scout, gode di particolari possibilità di movimento. Visto che tutte le carte sono coperte il gioco è effettivamente complesso. Innanzitutto si deve partire da una buona disposizione delle proprie truppe (non copiate quella della foto: è casuale) poi bisogna ricordarsi i punteggi delle carte avversarie che ci hanno mangiato (una volta mangiata la carta viene rivoltata nuovamente) e, infine, tener presente che le bombe non si possono muovere; quindi se una carta non viene mossa dall'inizio del gioco probabilmente è una bomba! Già da questa versione esiste la possibilità di salvare una situazione iniziale su disco in modo da non dover perdere tempo ogni volta che si inizia a giocare per riposizionare tutte le carte, operazione per cui ci vogliono alcuni minuti.

E veniamo alle cose più interessanti: la versione commerciale. Nella versione demo ci sono alcune voci dei menu non selezionabili, due di queste sono particolarmente interessanti: la prima è il colore, a cui tra l'altro fa riferimento il manuale di gioco, la seconda è la possibilità di giocare contro un avversario «remoto» con un collegamento via Modem. In pratica due giocatori anche di città (o nazioni) diverse possono giocare una partita insieme collegati attraverso la linea telefonica. Inoltre nella versione commerciale sono state potenziate le capacità decisionali della macchina che attualmente si può battere se si gioca con un po' di attenzione.

Il programma è piuttosto esoso in termini di memoria, ma è in grado comunque di girare anche con soli 250 Kappa liberi. Lavora bene sotto Multifinder e non ha dato mai problemi di bombe (a parte quelle del gioco che hanno oltretutto la stessa icona).

MB

Geniale!

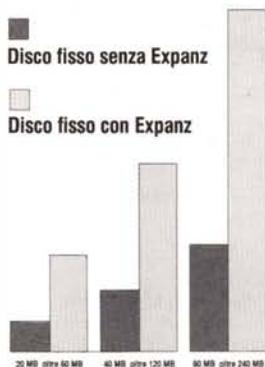
Expanz triplica la capacità del tuo hard disk comprimendo l'ingombro dei file!

EXPANZ!

La scheda EXPANZ aumenta di oltre tre volte la capacità del disco fisso installato sul computer utilizzando un coprocessore per la compressione in tempo reale di qualsiasi file memorizzato.

La capacità del floppy disk può essere aumentata di oltre nove volte oppure lasciata inalterata, a scelta dell'utente.

EXPANZ è una scheda standard a 8 bit per qualsiasi PC, XT, AT, 386, 486, PS/2 e compatibili.



Inoltre EXPANZ ha le seguenti caratteristiche:

- ▶ Installazione semplicissima
- ▶ Integrità dei dati garantita al 100%
- ▶ Utilizzo completamente automatico
- ▶ Compatibile con ogni tipo di file
- ▶ Adatta ad ogni tipo di applicazione
- ▶ Elimina la barriera dei 32 MB
- ▶ Non penalizza la velocità del computer
- ▶ Evita l'acquisto di costosi hard disk.

EXPANZ è distribuita da

Per maggiori informazioni compilare e spedire a:

MICROWIDE srl
INFORMATICA E COMUNICAZIONE

20143 Milano - Via G. Borsi 8/A
Telefono - Telefax 02/89401344



Rivenditore Utente finale
 NOME _____ COGNOME _____
 AZIENDA _____
 VIA _____
 TELEFONO _____
 CAP _____ CITTÀ _____