

## Perché non parli?

Da qualche giorno è arrivato in redazione un LC 475, uno dei Macintosh della nuova generazione, che monta un DSP per svolgere varie funzioni tra cui la gestione del video, l'emulazione del modem e non ultima la comprensione del linguaggio parlato. E da alcuni giorni si vedono individui misteriosi entrare di nascosto nella stanza dove si trova l'LC e cominciare a parlare al computer. Dapprima timorosamente poi a voce sempre più alta si odono scandire frasi tipo: «Apri-la-finestra», «Vuota-il-cestino» e altre cose simili. Apparentemente non devono avere molto successo, visto che spesso ai comandi seguono impropri vari rivolti verso il «coso» che non capisce due semplici parole una dietro l'altra. La cosa più divertente è successa quando, evidentemente offeso da un aggettivo più pesante degli altri, il Mac si è spento all'improvviso tra lo stupore dei presenti; una cosa è certa, queste macchine saranno pure più intelligenti, ma quanto sono suscettibili...

di Valter Di Dio

### Color Lights

Versione 1.0 - 1993

di Paolo Lo Iacono (Palermo)

Applicazione - Shareware (10\$)

Per ovvi motivi di copyright non è possibile chiamare con il nome commerciale le versioni software dei giochi più famosi, così questo emulatore di Simon ha preso il nome poco esplicativo di Color Lights; niente paura comunque, il gioco è identico e la difficoltà pure. Passo quindi la parola all'autore:

Chiunque abbia fatto doppio click sull'icona colorata di Color Lights avrà probabilmente notato una «lieve» somiglianza tra il mio giochino ed il Simon, un gioco elettronico che, eoni fa, ebbe un discreto successo. Se invece non lo ha notato, tanto meglio: almeno per cinque minuti avrà pensato «geniale questa idea!»... Sì, perché secondo me quel gioco, nonostante la sua apparente semplicità, era geniale, e sicuramente non meritava di soccombere sotto i duri colpi inflitti dai vari Sega e Nintendo. È stato dunque un piacere per me creare una versione per Macintosh, e spero che, tra tutti coloro che useranno que-



sto programma, almeno qualcuno possa godere ancora nel mettere a (dura) prova la propria memoria ed i propri riflessi.

Il funzionamento del gioco, spiegato abbastanza bene nell'Help, consiste, in poche parole, nel ripetere una sequenza

via via più lunga di suoni e colori generati a caso dal computer, finché si indovina il computer aggiunge un nuovo colore/suono, quando si sbaglia si finisce. (peccato che il gioco non dica dove si era arrivati - n.d.r.)

Il gioco è stato realizzato con l'ultima release del potente linguaggio della Zedcor, il Future Basic. Ed ora le note dolenti (eppure questa secondo me è la parte più interessante!); il gioco è shareware e costa 10 dollari. Chiunque rientri nella categoria di cui ho parlato prima, è pregato di spedirmele (non sono tante...), quantomeno per incoraggiarmi a produrre giochi sempre più gradevoli e per aiutarmi a ripagare una piccola parte delle spese che ho sostenuto (leggasi compilatore, programmi di grafica, ecc... che costano più di quanto un miserrimo studente di Economia e Commercio possa permettersi).

Funziona su qualsiasi Macintosh con 256 colori (si può giocare anche con 256 grigi, ma lo sconsiglio) preferibilmente sotto System 7.1 (non escludo che il gioco funzioni anche con versioni precedenti del System, ma non ho avuto la possibilità di provare).

### DTMF Decoder

Versione 1.2.0 - 1993

by Carl Huben

Applicazione - Demo

Shareware (25\$)

In Italia si stanno diffondendo solo ora grazie alle nuove centrali telefoniche, in altri paesi sono diffusi ormai da

anni, di cosa stiamo parlando? Dei toni multifrequenza, o meglio della selezione a Toni Multifrequenza; quella cosa che permette ai telefoni di selezionare un numero (o una funzione) inviando alla centrale una sequenza di toni anziché una serie di impulsi. La selezione a toni permette sia una maggiore velocità di commutazione sia la possibilità

di telecomandare apparecchiature remote come segreterie telefoniche, impianti di riscaldamento e computer.

Ma come fare a riconoscere il tasto premuto in base al solo suono ascoltato?

DTMF fa proprio questo, esamina un pezzo di una registrazione e riconosce i numeri selezionati, i toni di centrale (li-

bero, occupato, linea sovraccarica, ecc.) e i tasti funzione (riselezione e servizi supplementari).

Oltre che dagli investigatori privati che lo possono usare per scoprire, dalla registrazione di una telefonata, quale numero sia stato chiamato, DTMF è utile per creare eventuali risponditori in grado di eseguire determinati comandi quando dalla linea telefonica arriva una certa sequenza di toni. Ad esempio uno potrebbe telefonare al proprio computer e, solo digitando numeri sul



tastierino del telefono pubblico, usare gli Applescript per farsi leggere un documento da Speech Manager.

Questa versione Demo è ridotta in alcune funzionalità e, soprattutto, non riconosce 3 dei 10 toni principali (in tutto i toni previsti dal sistema telefonico sono 16).

La versione completa si può ottenere inviando la quota shareware di 25 dollari; è anche possibile avere il sorgente in C del programma inviando 5 dollari e una busta affrancata.

## Draw Maze

Versione 1.0 - 1993

by Sean Crist

Applicazione - Shareware (10\$)

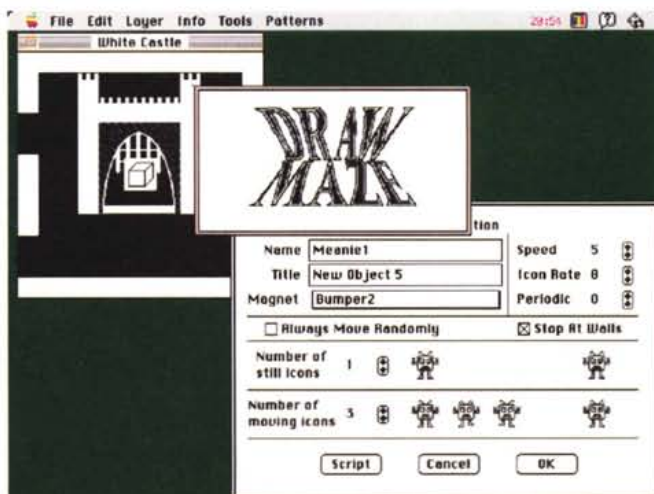
Draw Maze è sia un gioco di tipo adventure che un editor che permette di creare nuovi scenari e nuove avventure. È possibile sia creare i propri scenari sia giocare con quelli che altri hanno creato. La fase di gioco è la classica: si gira per delle stanze dove ci sono oggetti utili da raccogliere e cose meno piacevoli come mostri o trabocchetti.

Se il gioco è semplice, la fase di creazione di una nuova avventura è entusiasmante.

Il linguaggio di programmazione usato è molto simile ad Hypercard ed è quindi

completamente *event driven* e *object*; proprio per la sua somiglianza con HyperTalk l'autore lo ha battezzato MazeTalk rendendo benissimo l'idea di quello che fa.

Scritto interamente in Think Pascal Draw Maze è ispirato per molte parti a Scarab of RA, forse uno dei più diffusi adventure per Mac di qualche anno fa.



## Dove reperire i programmi

Tutti i file presentati su queste pagine provengono o dai lettori o dal mondo Internet; oltre ad essere ordinabili su dischetto sono accessibili, per chi vi è abbonato, anche attraverso MC-link.

Per permetterne una più rapida localizzazione pubblichiamo qui di seguito i siti e le directory da cui sono stati prelevati al momento della recensione. Per motivi vari non è possibile garantire che in futuro esista ancora il sito, la directory o il file in oggetto; ad esempio alcuni siti possono chiudere, le directory vengono spesso ristrutturate e il nome del file cambia se ne esce una versione successiva. Il Path pubblicato perciò non garantisce un prelievo sicuro al primo colpo, ma permette comunque di avere un'idea di come e dove reperire il programma originale o cercare la sua versione più recente.

Sito americano : [sumex-aim.stanford.edu](http://sumex-aim.stanford.edu)

Sito europeo : [nic.switch.ch/mirror](http://nic.switch.ch/mirror)

[/info-mac/disk/disk-sweeper-10.hqx](http://info-mac/disk/disk-sweeper-10.hqx)

[/info-mac/game/draw-maze-10.hqx](http://info-mac/game/draw-maze-10.hqx)

[/info-mac/snd/util/touch-tone-decoder-12.hqx](http://info-mac/snd/util/touch-tone-decoder-12.hqx)

[/umich-mac/game/adventure/thedungeonsofdunjin4.4.cpt.hqx](http://umich-mac/game/adventure/thedungeonsofdunjin4.4.cpt.hqx)

[/umich-mac/game/adventure/jamoriapre1.0.sit.hqx](http://umich-mac/game/adventure/jamoriapre1.0.sit.hqx)

Il programma ColorLight.cpt, essendo italiano, proviene invece dall'area programmi di MC-link.

## The Dungeons of Dunjin

Versione 4.4 - 1993

by Magnus Olsson

Applicazione - Shareware (20\$)

Questo programma è un adventure testuale (niente grafica quindi) sviluppato originalmente sotto MS-DOS. Ciononostante la versione per Macintosh è stata arricchita con alcune caratteristiche grafiche ed object come il Cut&Paste e i comandi di movimento a bussola. È comunque possibile utilizzare i normali comandi testuali senza perdere alcunché nella giocabilità anzi, forse guadagnando un tantino in velocità.

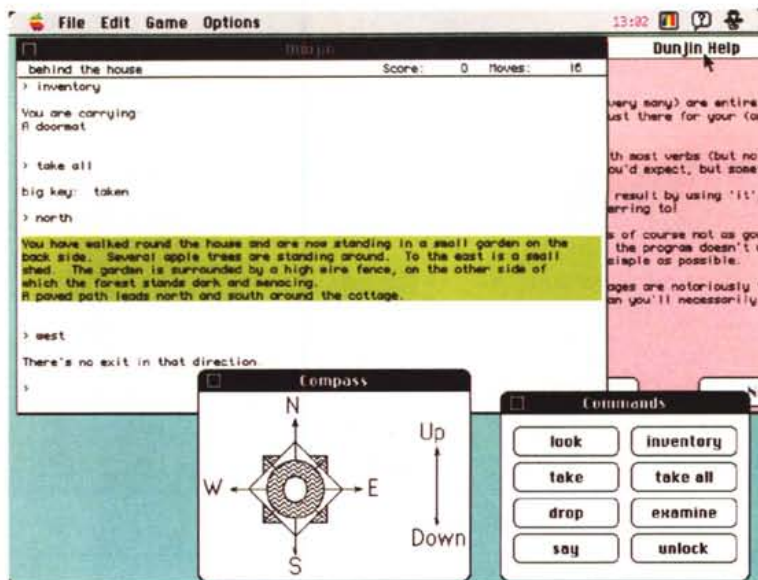
Dunjin è un adventure tradizionale, come Advent e Zork di cui tra l'altro ricorda l'interfaccia; come in tutti questi giochi, il programma fornisce un universo simulato: un piccolo mondo con le sue leggi e la sua logica, un mondo in cui vi potrete muovere, guardare e ma-

nipolare oggetti. Il mondo di Dunjin contiene 180 diverse locazioni e centinaia di oggetti. La storia: «Nella vostra ricerca del Sacro Graal avete trovato un misterioso riferimento al regno di Dunjin; non ne avete mai sentito parlare prima, ma ricordate bene che qualcuno vi parlò della famosa Dungeon of Dunjin, l'attrazione turistica...».

All'inizio del gioco vi trovate proprio davanti alla porta di Dungeon of Dunjin, dovrete entrare, esplorare il Dungeon e trovare il Sacro Graal superando tutti gli ostacoli che si frapportano tra voi e la soluzione finale.

I comandi vengono dati, come di solito, con brevi frasi in inglese; ma è anche possibile utilizzare per molte azioni un menu con i principali verbi. Oltre agli oggetti utili, inutili o a volte dannosi che troverete in giro vi capiterà anche di imbattervi in animali o persone con cui dovrete instaurare in dialogo, se amichevoli, o da cui vi dovrete difendere se ostili.

Come già detto scopo del gioco è trovare il sacro Graal e portarlo all'appo-



sito ufficio, ci sono comunque altri tesori, oltre al Graal, che aggiungono ciascuno 10 punti al vostro punteggio di gioco; il massimo è 350, ma per arrivarci bisogna prima conoscere il Dungeon come le proprie tasche!

Come per tutti gli adventure l'unico consiglio sempre valido è: fatevi una mappa del luogo e guardate attentamente ogni oggetto. Altri suggerimenti utili li troverete nell'ottimo file di documentazione allegato al programma.

## JAMoria

Versione 1.0 (pre-release) - 1993

by John Magdaleno

Applicazione - Freeware

Moria è stato, e forse lo è tuttora, uno degli adventure «senza fronzoli» più giocati al mondo. Uno dei suoi punti di forza è il fatto che, essendo stato sviluppato sotto Unix, tutta la grafica è di tipo ASCII e quindi può funzionare su qualsiasi terminale TTY o ANSI collegato ad un computer remoto. Facile quindi capirne il successo; i primi computer installati nelle università non erano altro che terminali stupidi collegati ad un computer centrale e Moria era uno dei pochi giochi intelligenti esistenti. Tanto ben fatto e tanto intelligente da riuscire a sopravvivere, pur con la sua semplice interfaccia ASCII, anche al giorno d'oggi quando tutti sono ormai convinti che senza suoni campionati stereofonici e video 640x480 a 256 colori (minimo) un gioco non ha ragione di esistere. Questo per Mac è un porting della versione unificata 5.5 le piccole aggiunte fatte sono descritte in un apposito file.

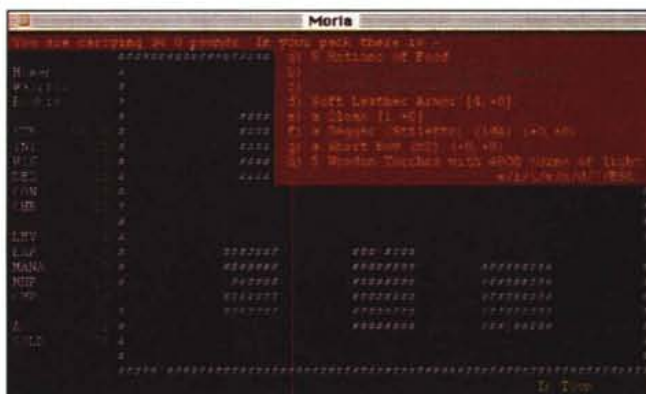
Moria è un adventure ispirato a Dungeons & Dragons e quindi con la possibilità di scegliersi, anzi di costruirsi su misura, il personaggio con cui vogliamo giocare. La scelta di «chi vogliamo essere» permette di configurarsi ogni volta un gioco differente, oppure di ap-

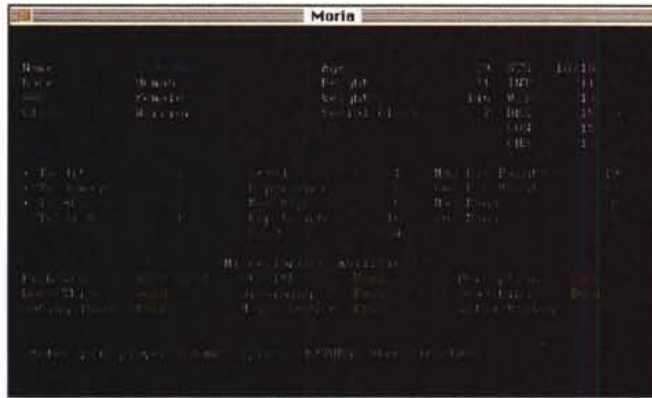
profondire via via la conoscenza col personaggio creato in modo da aumentare le affinità tra giocatore e gioco.

Le razze sono Human, Half-Elf, Elf, Halfling, Gnome, Dwarf, Half-Orc e Half-Troll; ovviamente ciascuna razza ha i suoi vantaggi e i suoi difetti, ad esempio essere un Mezzo-Orc è vantaggioso per la forza e la resistenza fisica, ma non molto per l'intelligenza. Una volta scelta la razza si determinano il sesso e le caratteristiche del personaggio; si può scegliere tra un'estrazione casuale fatta dal computer oppure una leggermente guidata in cui il giocatore sceglie dei parametri minimi di partenza che

verranno poi comunque modificati casualmente dal computer. Le caratteristiche che definiscono un personaggio sono: Forza, Intelligenza, Saggezza, Destrezza, Costituzione e Carisma. È evidente come differenti livelli di queste caratteristiche possono completamente trasformare un personaggio; un eroe, ad esempio, deve possedere forza, intelligenza e destrezza mentre della saggezza è meglio che ne faccia proprio a meno.

Scelte a caso le caratteristiche il computer presenta una breve descrizione del personaggio e propone la scelta della classe. La descrizione potrebbe





essere qualcosa del tipo: hai 29 anni, pesi 213 libbre, sei alto 95 pollici e la tua classe sociale è 5 - tuo padre era un guerriero Troll, hai sottili occhi verdi, capelli rosso fuoco e carnagione olivastra. La scelta della classe dipende dalla razza, per quella umana che le ha tutte, si può scegliere tra Guerriero, Mago, Prete, Ladro, Ranger, Paladino e Druido.

Sceita la professione il computer termina la generazione del personaggio e presenta il risultato (vedi figura) assegnando anche un punteggio alle varie abilità; notare ad esempio come la visione infrarossa sia a zero dato che per gli umani questa caratteristica non esiste.

Naturalmente si può salvare il personaggio con il suo nome (nella foto 2 - Lady Hawk) per le prossime volte che giocheremo.

La schermata successiva è la prima del gioco: livello 1 siete nella città in superficie da cui si parte per esplorare le terribili miniere di Moria, per arrivare al 50<sup>mo</sup> livello e uccidere il mostro Balrog. Ci sono vari negozi (ancora non sapete quali) e alcuni personaggi (tipicamente guardie), avete un po' di denaro (molto poco) e dovrete acquistare tutto quello che può esservi utile per il prosieguo del gioco. Entrate nel primo negozio che vi capita e vedete cosa vende (foto 3) non badate al prezzo scritto a fianco

degli oggetti perché si può contrattare e, se avete abbastanza carisma, riuscirete a strappare anche degli sconti molto vantaggiosi! Comunque sia non scordate di acquistare le torce (sotto è buio!) e le pozioni per curare le ferite; se siete un Mago un buon libro di formule magiche può essere un ottimo acquisto, solo che generalmente costano cari...

In conclusione sono sicuro che un gioco del genere non possa che affascinare e incantare qualsiasi umano; se siete un Elfo forse sarete meno sentimentali, però sono sicuro che, una volta nella foresta, sentirete sicuramente un po' di nostalgia.

## Disk Sweeper

Versione 1.0 - 1993

by James Speth

Applicazione - Freeware

Questa piccola applicazione permette di svuotare il file DeskTop da tutte le informazioni inutili.

Ogni volta che si copia un programma in un disco (sia un disco rigido che un floppy) il sistema copia nel file DeskTop tutta una serie di informazioni relative ad esempio alle icone del programma e dei suoi file ed alla posizione dell'icona nella finestra corrente. Quando invece il file viene rimosso le informazioni relative non vengono tolte dal DeskTop; come risultato il file DeskTop occupa sempre più spazio mano a mano che i dischi vedono passare le varie applicazioni.

Spesso avviene così che un floppy appena formattato abbia anche 40 o 50 kapa liberi in più di uno usato frequentemente. Con il vecchio System 6 bastava inserire, e quindi montare, il

floppy tenendo premuti i tasti alt e mela per ricostruire la scrivania; il System 7 invece esegue questa funzione solo con dischi che non siano vuoti. Riformattare il disco è troppo lungo, ecco allora DiskSweeper che in sol colpo ese-

gue la pulizia del DeskTop anche con un semplice drag&drop. MS

Valter Di Dio è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC0008 e tramite Internet all'indirizzo MC0008@mclink.it

