

Un Mac per giocare?

A chi mi chiede quale computer sia il migliore per giocare rispondo senza esitare: una console Sega o Nintendo. I computer non sono fatti per giocare, sebbene sia possibile giocare anche sui computer. Oggi però questo confine si va vieppiù assottigliando; le nuove macchine dotate di CD-ROM e con velocità di calcolo considerevoli permettono di giocare, ma anche di studiare e di apprendere, in un modo nuovo e interattivo. Il Mac in questo campo sta acquisendo nuovi adepti e il software ludico più recente esce ormai sia in formato Windows che in formato Mac

di **Valter Di Dio**

Doom I

Versione 1.0.1
by ID software
Applicazione - Shareware (9\$)
doom-i-101.hqx

Dopo aver dominato il mondo MS-DOS e dopo una lunghissima e frenetica attesa, eccolo arrivare anche per Macintosh. Sto parlando ovviamente del gioco dell'anno, del gioco dei giochi, dell'animatore di tantissime serate nei

nuovi pub telematici. Stiamo parlando di un software che ha dimostrato di cosa siano capaci i computer odierni quando chi scrive il software conosce il suo mestiere.

Di un programma che, se fosse un CAD commerciale, potrebbe tranquillamente essere venduto a qualche decina di milioni. Stiamo parlando, chiaramente di DOOM.

La versione per Macintosh è uscita in un modo leggermente anomalo rispetto alla versione per MS-DOS. Infatti è pri-

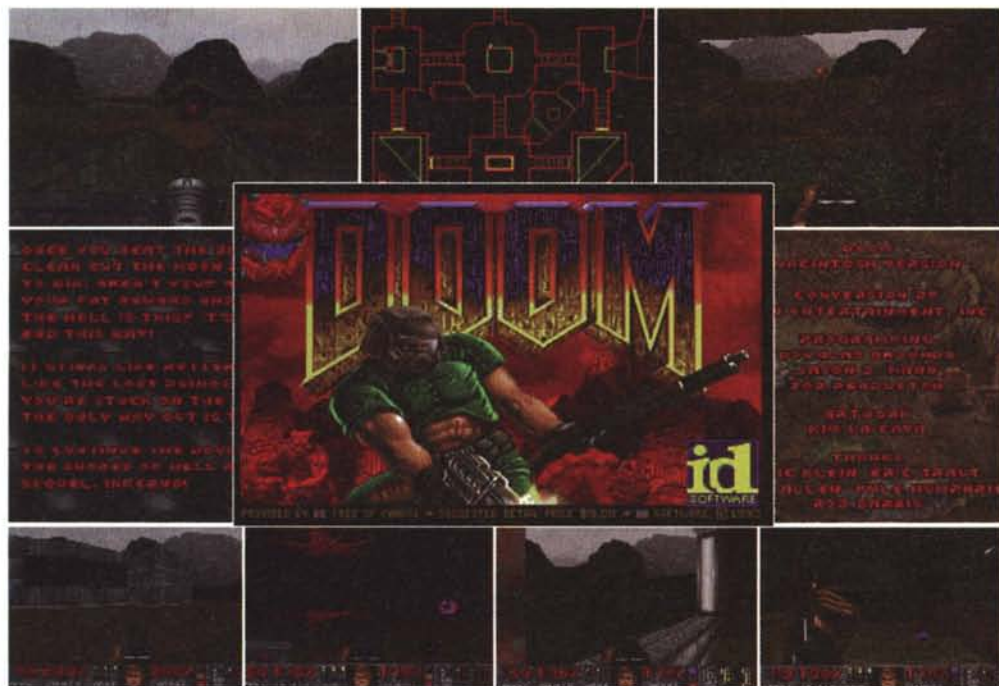
ma uscito DOOM II (versione solo commerciale) e poi questo DOOM I versione shareware. Iniziamo subito con le dolenti note: per giocare bene a DOOM serve un PowerMac. Si gioca decentemente anche con un 68040, ma per avere la fluidità che, sotto MS-DOS corrisponderebbe ad un 486DX4/100, serve proprio il PowerPC.

Altra cosa indispensabile è la RAM, ma questo in genere vale per tutti i programmi Mac e quindi non è difficile trovare un Macintosh con 8 Mega di RAM.

Per i suoni serve il Sound Manager 3.0 e per avere anche la musica in background si deve avere QuickTime 2.0 attivo.

Non credo esista qualcuno che non sappia cosa sia DOOM, per quei due o tre che fossero arrivati giusto adesso da Alpha Centauri proverò a spiegarlo. Immaginate di essere sbarcati su un pianeta sconosciuto, con indosso una tuta e armati di una semplice pistola con 50 colpi. Se si trattasse di un pianeta semi-deserto potrebbe anche andarvi bene, purtroppo il pianeta è in realtà costituito da un susseguirsi di edifici, collegati da tunnel, popolati da una serie incredibile di mostri tutti dannatamente ostili.

Per fortuna, in giro per le varie stanze, è possibile trovare armi più potenti, munizioni, cassette di medicinali, tute antiradiazioni (già dimenticavo, molti locali sono invasi



da una melma radioattiva) e altri gadget indispensabili a passare indenni (o quasi) al livello successivo. In questa versione shareware ci sono tre episodi dei quali solo il primo è accessibile senza bisogno di pagare la quota. Il primo episodio si compone di otto livelli (più uno nascosto) che sono comunque sufficienti a far passare diverse notti insonni ai più deboli di stomaco.

Se questo assaggio vi soddisferà, vi consiglio di non pagare la quota shareware ma di acquistare direttamente DOOM II dove, oltre a nuovi livelli, nuovi mostri e nuove armi, ci sono alcuni aggiustamenti grafici e di gioco che rendono DOOM I un po' superato.

DOOM è giocabile in rete sia con altri Mac sia con dei normali PC, a patto

Dove reperire i programmi

Tutti i file presentati su queste pagine provengono o dai lettori o dalla rete Internet; oltre che ad essere ordinabili su dischetto sono reperibili, per chi vi è abbonato, anche attraverso la BBS di MC-link.

I siti Internet principali in cui trovare software per il Macintosh sono "sumex-aim.stanford.edu" e "mac.archive.umich.edu". Al loro posto è preferibile utilizzare siti più vicini come ad esempio "nic.switch.ch". Da MC-link, utilizzando Archie con il nome indicato nell'articolo, è possibile trovare anche altri siti o le versioni più aggiornate dei programmi.

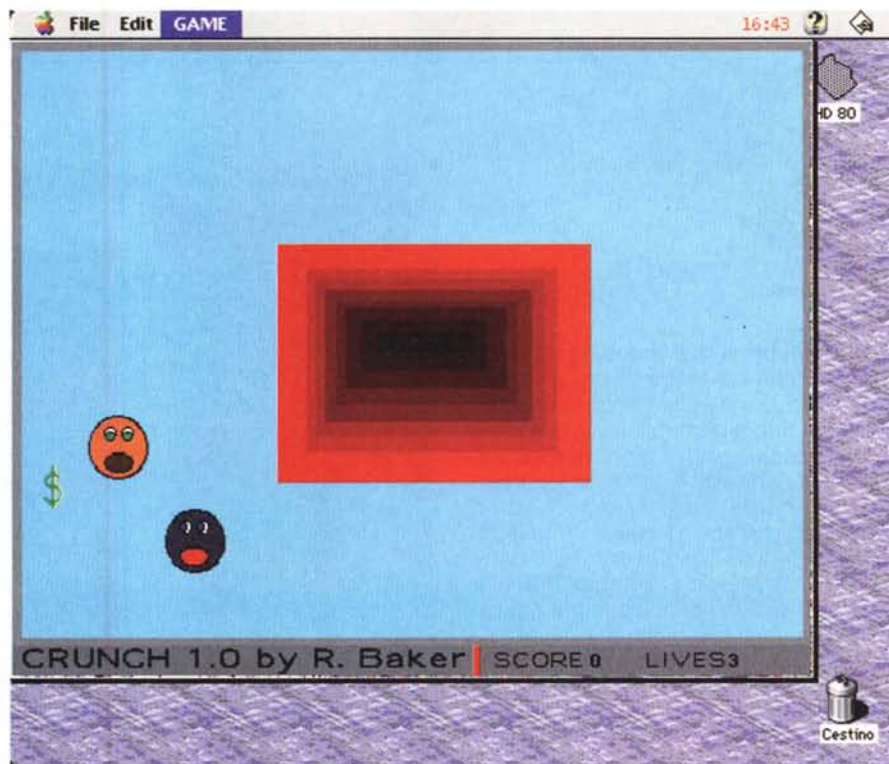
che tutte le macchine abbiano la stessa versione software e lo stesso livello di gioco. Questa versione, essendo shareware, non è in grado di caricare gli scenari esterni (i PWAD) che sono invece uno dei motivi principali del successo di questo gioco; una ragione in più

per passare quanto prima alla versione commerciale. Per finire, qualcuno potrebbe far notare che in tutte le schermate pubblicate non si vedono mai i mostri. È giusto, ma vi pare che un vero giocatore di DOOM, quando si trova davanti un mostro... lo fotografa?

Crunch

Versione 1.0.b
by R. Baker
Applicazione - Freeware
crunch-10b.hqx

Il Mac è stato da sempre un computer molto usato dentro casa spesso anche dai più piccoli, forse proprio per la sua semplicità e robustezza. Niente di strano quindi se tantissimi giochi per Mac sono destinati ai più piccoli, anche a quelli che appena appena riescono ad usare un mouse. Crunch è proprio uno di questi giochi semplici, adatti a bambini intorno ai quattro anni. Si gioca con il mouse al cui movimento corrisponde la direzione di spostamento di una pallina colorata. Scopo del gioco è raccogliere i dollari (rappresentati dal simbolo \$) senza finire nel "buco nero" (in realtà rosso) che assorbe inevitabilmente l'incauto giocatore che ci si avvicina. A complicare il tutto c'è una pallina blu, molto cattiva, che vuole anche lei prendere i dollari. L'urto tra le due palline è del tutto simile a quello tra due palle da biliardo; ma guai a chi schizza verso il buco nero! Semplice e divertente, dovrebbero farne di più.



Desert Trek

Versione 1.0.2

by Cary Torkelson

Applicazione - Shareware (15\$)

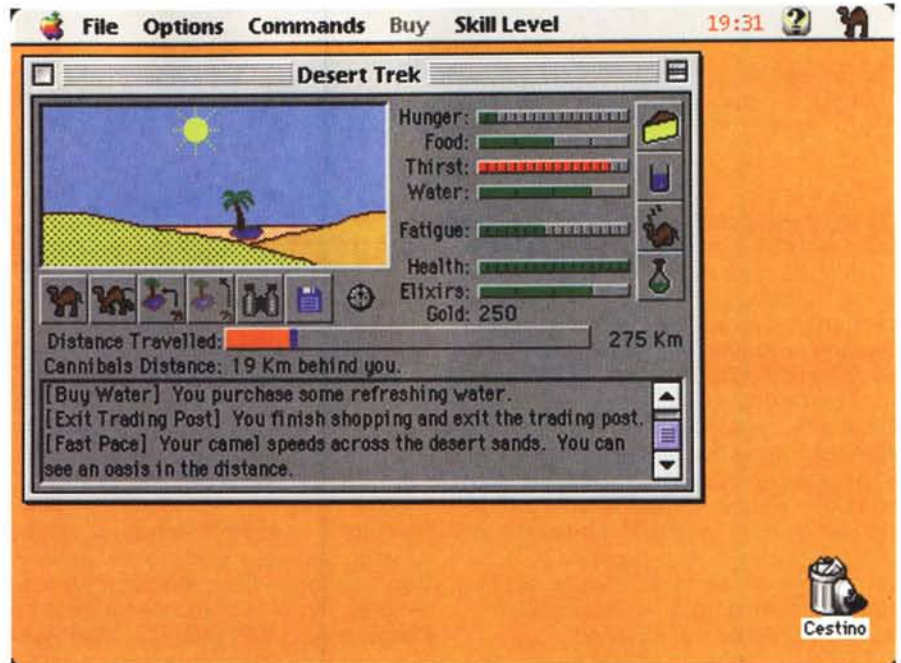
mclink

Questa nuova versione di Desert Trek ha guadagnato il colore e alcune opzioni in più che lo rendono finalmente giocabile (la precedente versione era veramente monotona).

In questa versione ci sono degli imprevisti che movimentano il gioco e, spesso, ne determinano la fine prematura.

Ma non arrivare in fondo non è un dramma, anzi. Desert Trek è una specie di solitario. Non è importante terminarlo, la cosa importante è che ci faccia passare del tempo senza pensieri. Quanto un solitario sia appassionante lo si scopre da soli. Desert Trek, appena iniziato sembra molto stupido (oddio forse lo è pure); ma nonostante questo non si riesce a smettere se non dopo diversi tentativi. Il fatto di venir mangiati dai cannibali dopo pochi chilometri mette addosso una voglia di rivincita che è ben difficile placare.

Il gioco consiste infatti nell'attraversare il deserto del Gobi popolato, per l'occasione, da predoni e cannibali e attraversato da carovane spesso ostili.



Aggiungete la sete, la fame e le tempeste di sabbia ed avrete un quadro abbastanza preciso dell'ambiente da attraversare.

Se vi fermate solo un attimo, se incontrate una carovana ostile o se finite

imprigionati dai predoni, verrete inesorabilmente raggiunti dai cannibali e il viaggio avrà tragicamente fine.

Come ho detto un gioco bellino, migliorabile graficamente, ma già così sicuramente avvincente.

Jet Frog

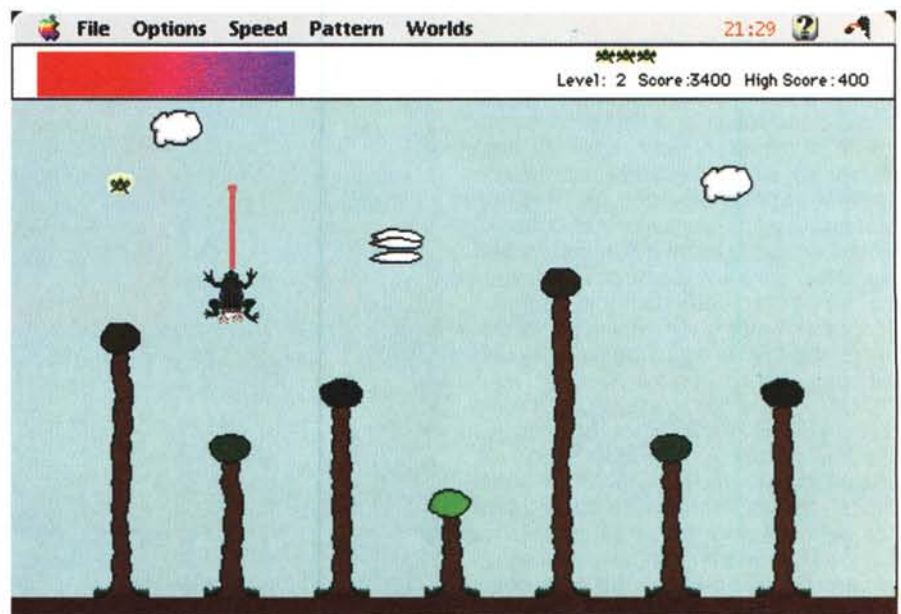
Versione 3.0.4

by Dan Green

Applicazione - Shareware (3\$)

jet-frog-304.hqx

Uno dei primi giochi per Apple II era costituito da un rospo saltellante che doveva acchiappare al volo con una lunghissima lingua estensibile una povera farfalla di passaggio. Il gioco era a colori ed in alta risoluzione, perciò impegnava pesantemente tutta la macchina in complicati algoritmi di calcolo e di grafica. Oggi le cose sono ovviamente differenti ed il nostro eroe zompettante si è addirittura dotato di uno zaino a reazione degno dei migliori film di 007; però il gioco mi ha riportato ugualmente ai bei tempi dell'Apple II e forse solo per questo l'ho considerato degno di rimanere per sempre nella cartella giochi del mio computer.



Come ho detto in occasione di Crunch ci sono diversi giochi adatti ai bambini e Jet Frog fa sicuramente parte di questa categoria.

È un gioco semplice e veloce, senza

regole complicate e senza violenza (beh, forse le mosche non saranno proprio della stessa idea).

È quindi un gioco adattissimo a dei bambini che, con il solo tastierino nu-

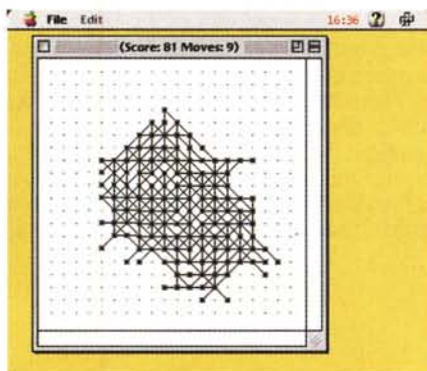
merico, potranno esplorare i quattro livelli di gioco acchiappando al volo mosche ed altri animali alati. Veloce la grafica, semplici e carini anche i suoni campionati.

Morphion

Versione 1.0
by Peter N Lewis
Applicazione - Freeware
morphion-10.hqx

Credevo di conoscere tutti i solitari intelligenti, invece questo Morphion mi ha preso alla sprovvista. Semplice, quasi banale nelle regole eppure molto difficile da portare oltre un certo livello.

Il campo di gioco è costituito da una scacchiera in cui sono piazzate delle pedine. In Morphion ci sono 36 pedine, disposte sul perimetro di una croce di lato quattro, su una scacchiera da 20 per 20. Per "muovere" si traccia un segmento orizzontale, verticale o diagonale che passi per quattro o cinque pedine



(anche distanziate). Se le pedine sono quattro viene aggiunta automaticamente la quinta.

Lo scopo del gioco è di tracciare il

maggior numero possibile di segmenti. Giocando a caso si riescono a tracciare dalle 25 alle 60 linee. Seguendo una strategia minima si arriva, non facilmente, ad 80 linee.

L'autore del gioco nella versione per Newton, Henri Lamiroux, afferma che un giocatore può arrivare normalmente intorno alle 100 linee e che, con un po' di allenamento, si possono superare anche le 200 linee.

Semplice e ben fatto, senza troppi fronzoli ma molto efficiente, il programma permette anche il gioco random e come help permette di avere una indicazione su tutte le mosse possibili in un dato istante.

Peccato che non abbia un algoritmo di risoluzione automatica, mi toccherà scoprirlo da solo.

Pentris

Versione 1.0.
by Patrick Fournier
Applicazione - Shareware (15\$)
pentris-101.hqx

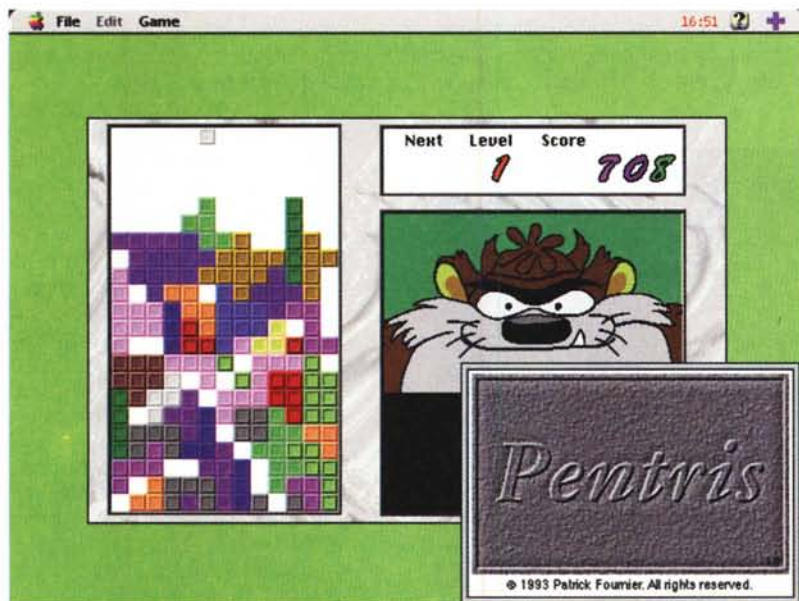
I Pentamini, usati da sempre nella letteratura e nel cinema di fantascienza come pezzi di giochi ad incastro, sono tutte le figure che è possibile realizzare accostando su un piano cinque quadrati. In pratica, così come il Tetris

usa tutte le combinazioni di quattro quadrati, il pentris usa tutte quelle ottenibili da cinque quadrati. Questa piccola aggiunta allarga enormemente le possibilità di incastro, anzi in realtà le riduce di parecchio visto che molti dei nuovi pezzi non possono scorrere uno a fianco all'altro.

La strategia di gioco è del tutto simile, quello che cambia è che si deve rifare l'occhio ai nuovi pezzi e alle nuove forme che vengono fuori dalla loro rotazione. Inoltre, come ho detto, molti pezzi non possono proprio essere infilati agevolmente perché la complessità della forma lo impedisce proprio, si deve quindi ricorrere agli spostamenti o alle rotazioni dell'ultimo istante, sempre difficili da fare e portatrici di facili errori.

Se vi siete stancati del Tetris questa è un'ottima alternativa, almeno in attesa della versione per Mac di Hextris.

MS



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