

Gioco d'azzardo

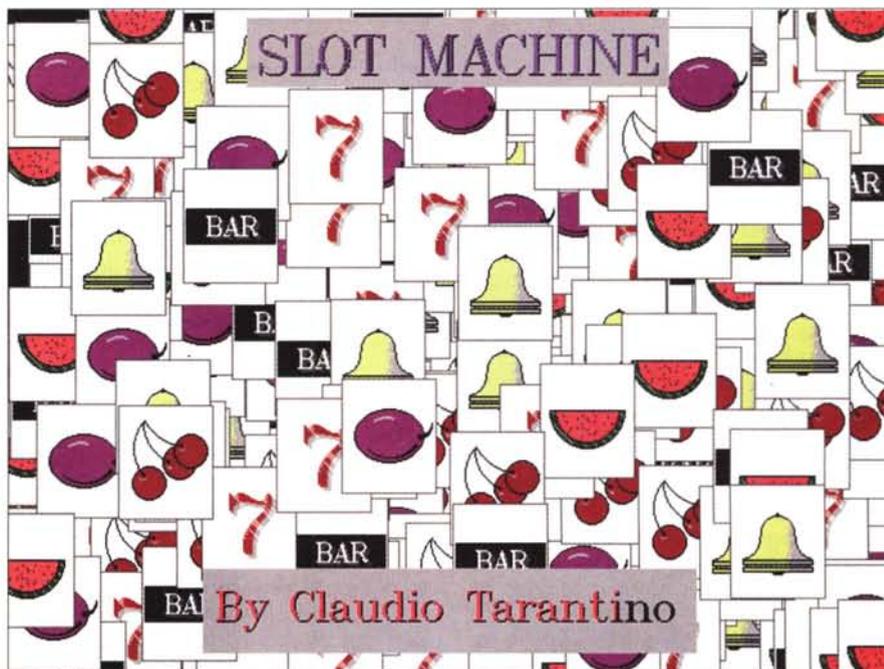
In Italia le slot machine conobbero la vera fama con l'arrivo degli Alleati: in pratica solo una cinquantina d'anni addietro. La loro storia, invece, è molto più vecchia di quanto si possa pensare. Le prime "macchinette mangiasoldi" furono costruite in Europa, e ce ne sono di splendidi modelli in mostra al Casinò di Montecarlo. Il loro fascino dunque va oltre il gioco in sé e per sé e possedere una slot machine anche solo di una trentina di anni fa, funzionante, vuol dire avere in casa un oggetto d'antiquariato che aumenta di valore con il tempo. Presentiamo stavolta un gioco che simula il funzionamento di una slot machine, con i suoi colori e caratteri in movimento. Gli manca solo la gettoniera...

di Paolo Ciardelli

Slot Machine

- Nome archivio: SLOT.ZIP
- Compressione: PKZIP 2.03g
- Autore: Claudio Tarantino
- Tipo: ShareWare
- Sistema Operativo: MS-DOS

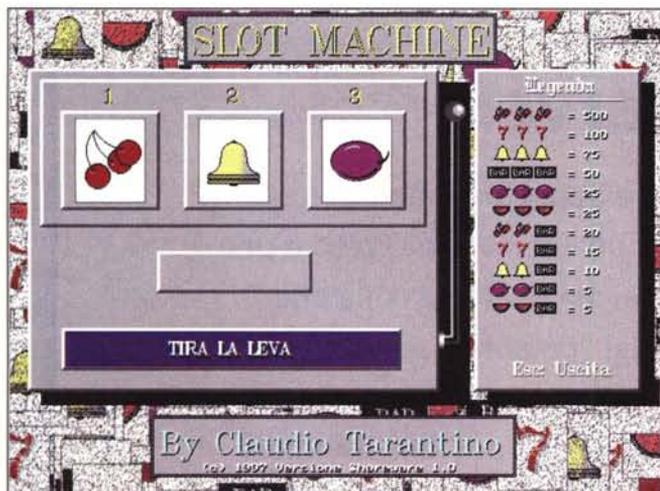
A chi non piace il gioco d'azzardo alzi la mano. Certo non è bello rischiare di farsi prendere dal demone del gioco, ma sfidare la fortuna in un casinò è forse il sogno di molte persone. Slot Machine è il gioco che permette di sfidare la fortuna, senza però scommettere dei soldi. Una sfida virtuale contro il computer, come ce ne sono molte. Di divertente Slot Machine dovrebbe comunque proporre il modo di trascorrere qualche momento in maniera spensierata, senza spargimenti di sangue: non è altro che una sfida con la fortuna.



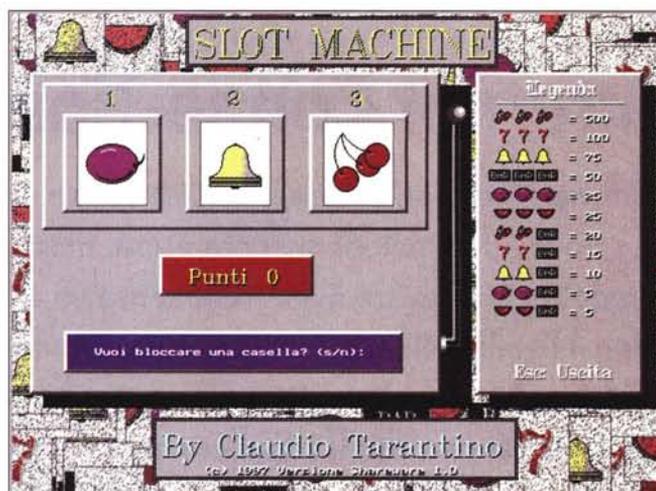
La Slot Machine, infatti, è un tipico gioco puramente di fortuna, in cui l'abilità del giocatore non è tenuta in nessun conto, ma è proprio questa sua caratteristica che lo rende estremamente

appassionante.

Sullo schermo viene simulata una slot machine vera e propria. Tirando la leva virtuale (cioè premendo la barra dello spazio) si azionano le tre caselle



Ecco come si presenta la schermata iniziale del gioco. Non ci resta che tirare la leva.



Il risultato non è soddisfacente, per cui proviamo a bloccare la casella 3 con le ciliege.



Nulla di fatto. Andiamo avanti.



Stavolta la fortuna ci ha sorriso, con tre sette abbiamo totalizzato cento punti.

contenenti dei simboli, che si mettono a ruotare. I simboli sono quelli classici di questo gioco: le tre ciliege, la prugna, il BAR, il 7, la campanella e la fetta d'anguria.

Lo scopo è quello di ottenere una delle possibili combinazioni visualizzate nella tabella "Legenda".

Il massimo punteggio si ottiene con la combinazione di tre ciliege, mentre quello minimo è rappresentato dalla combinazione della sequenza di due fette di anguria ed un BAR.

Se al primo tiro non si è ottenuta nessuna combinazione tra quelle contemplate, è sempre possibile bloccare una delle tre caselle e ritentare. Una sola naturalmente, come con una mac-

chinetta vera.

La grafica è molto curata, e la velocità del gioco è più che sufficiente a farci prendere dall'emozione nell'attesa del risultato. Anche il movimento della barra è quasi reale, sia come velocità che come prospettiva.

Per uscire dal gioco è sufficiente premere il tasto ESC.

Questo programma è stato scritto da Claudio Tarantino, un autore già noto per il programma La Luna Nera pubblicato sul numero 166 di MCmicrocomputer, ed è stato codificato in linguaggio C++ per il buon vecchio sistema operativo MS-DOS su di un Personal Computer IBM compatibile 486 DX4 100 MHz.

Questa versione è di tipo shareware (dimostrativa) e se si è soddisfatti, per cui interessati all'acquisto, basta inviare un vaglia postale di L. 25.000 all'autore per ricevere la copia registrata (senza limitazioni).

Il programma non necessita di un computer particolarmente potente o veloce per cui dovrebbe poter funzionare sulla maggior parte dei PC dotati di scheda VGA.

Il programmatore avverte che tuttavia è sempre possibile qualche incompatibilità con qualche hardware, ma da prove effettuate ha funzionato tutto al primo colpo: come tirare una leva di una slot machine.

MS