

Radio

Elettronica & Computer

9 programmi
su cassetta per
C64 e C128

Anno XVIII - Numero 2 - MARZO 1989 - L. 8.500

**GIOCO
L'ANDROIDE
VOLANTE**

**GRAFICA
SPRITE GIGANTI**

**ADVENTURE
L'AIUTO FINALE**

**EASY SCRIPT
IL MANUALE
COMPLETO**

**AMIGA
I LINGUAGGI**

**UTILITY
CONVERSIONE
DI FILE**

Trasferimento
automatico
dei programmi
da cassetta a disco

ACQUARIO
**L'hardware per
non pensarci più**



Agli ordini, mio signore!

Ora che avete realizzato l'hardware presentato sul numero scorso, inserite il software, contenente fra l'altro tre divertenti giochi, e fate eseguire al vostro joystick tutti i comandi impartiti a voce.

Questo eccezionale programma contiene al suo interno tre divertenti mini games che permettono di ottimizzare le prestazioni del sistema hardware/software composto dal Commodore 64 e dal dispositivo elettronico Joyvoice (applicato al computer attraverso la control port 1), in quanto le routines software sono abilitate al funzionamento con un joystick vocale a due frequenze.

I giochi sono molto diversi tra loro: uno è un originale generatore di quiz aritmetici per verificare come e quanto lavora l'intelligenza nell'eseguire mentalmente piccoli calcoli, il secondo è un efficiente e stimolante prova riflessi (psico-vocali in questo caso), mentre il terzo è dedicato ai patiti dell'azzardo puro: serve infatti solo la fortuna per far punti, anche se rimane pur sempre vero che questa spesso va solo da chi la sa cercare...

È naturalmente possibile sostituire in un qualsiasi momento il joystick vocale elettronico con quello classico, senza che il funzionamento del programma ne risenta minimamente (alla Control port 1 arrivano infatti segnali elettricamente uguali).

In pratica il software è in grado di elaborare, attraverso l'uso di quella funzione che in Basic corrisponde al PEEK, tutti i segnali di commutazione sulla control port, effettuando un'analisi continua e simultanea della cella RAM 56321 contenente il byte rilevatore dell'uso di joystick, paddle, light-pen o altri dispositivi similari collegabili.

Tramite un'unica videata grafica multicolor si può controllare con facilità lo svolgimento di tutte le routines di elaborazione, con monitoraggio effettuato da un multi display che permette una lettura istantanea e soprattutto facilità di interpretazione: dati aggiornati su tipo di gioco attivato, prove a disposizione, punteggio conseguito, il tutto senza possibilità di errori o approssimazioni.

Funzionamento e uso

Terminata l'operazione di caricamento, non appena il programma parte compare la videata-monitor a fondo e bordo di colore nero, che rimane invariata nella sua parte grafica e strutturale durante tutte le fasi di elaborazione delle routines. Nella parte superiore

dello schermo è presente il nome Joyvoice 2 (in colore nero), mentre in basso è riportato il data-set di copyright (in azzurro). L'area-video rimanente è caratterizzata da un grande riquadro incastonato in un multi display dai toni verdi, arancio e azzurri.

La schermata iniziale informa, con messaggi multicolori, che il programma è un insieme di minigiocchi vocali, e la scelta di quello su cui divertirsi va fatta proprio parlando, quando compare la seconda videata (figura 1). Semplicemente parlando si può variare il parametro del display Gioco 1 che, inizialmente posto a 1 (primo gioco), aumenta a 2 e a 3, in modo da indirizzare la preferenza. Occorre confermare ogni input vocale con un fischio, dopodiché si apriranno grafici di vario colore introducono il gioco prescelto, anticipando la videata con le istruzioni principali utili per iniziare subito. Al menù iniziale si ritorna alla fine di ogni giocata: un siparietto grafico di colore blu e motivetti sonori caratterizzano questo passaggio software.

I mini-games sono tre e distinti, anche se accomunati dalla stessa videata grafica e da simile funzio-

namento, per cui vale la pena analizzarli singolarmente in dettaglio:

• **Gioco 1.** È il più serio, in quanto permette di sviluppare notevolmente l'intelligenza di calcolo aritmetico. Su video compaiono domandine apparentemente di facile soluzione, ma molti possono verificare quanto sia facile sbagliare le risposte, che sono tutte di tipo numerico e vanno date facendo incrementare un contatore (in colore bianco reverse) parlando, per poi confermarle fischiando. Occorre fare attenzione a non passare il valore da inserire, altrimenti bisognerà arrivare fino a 99 per poi ripartire da 1. Si hanno tre prove a disposizione per ogni giocata, con una possibilità di accreditare di 1000 il punteggio posseduto (inizialmente nullo), che può dunque arrivare a quota 3.000 nella migliore delle ipotesi.

Un esempio di calcolo: la prima prova delle tre fa eseguire la somma tra il doppio di un numero e il triplo di un altro per poi sottrarre al tutto il valore fisso 3. I numeri-base variano ovviamente di volta in volta in modo casuale e le combinazioni sono dunque moltissime e imprevedibili. Da notare, a proposito di intelligenza, che la terza prova è volutamente viziosa, ovvero permette di arrivare al risultato con un truccetto che consente di saltare qualche passaggio: a chi si avventura in quel punto il piacere di trovare il perché e il come...

Il colore dominante del gioco è il rosso (aiuta a concentrarsi).

• **Gioco 2.** È il più stressante, perché si basa sulla prontezza di riflessi. Un cuoricino rosso compare improvvisamente sul video, preceduto dalla scritta gialla "Attenzione..." che rimane per un tempo variabile tra 1 decimo di secondo e 7 secondi: bisogna subito fischiare per fermare un contatore che fa scendere rapidamente il punteggio posseduto al ritmo di 15 punti a ciclo (e questi cicli sono

molti al secondo!). Ci sono 5 prove a disposizione per ogni giocata, e si deve cercare di ottenere un punteggio finale il più possibile vicino alla quota iniziale di 5.000: attenzione a non barare con gli stop vocali, perché se sono dati prima dello scadere del tempo casuale procurano decrementi continui di ben 500 punti. Ogni partita finisce automaticamente allo scadere delle 5 prove o, peggio, all'azzeramento del punteggio disponibile.

Il colore dominante del gioco è il giallo (aiuta a caricarsi psicologicamente).

• **Gioco 3.** Quest'ultimo è senz'altro il più divertente e consiste nell'agire completamente d'azzardo. Si hanno 7 mani di tre carte ciascuna, e queste carte hanno valore +1000 (più mille), -1000 (meno mille) e 0 (zero): ognuna è numerata da 1 a 3, e bisogna sceglierne una, parlando per fare incrementare il contatore di indirizzamento (in colore bianco reverse) e confermando l'input con un fischio.

La scelta deve cadere su quella carta delle tre che ha valore +1000 e consente di incrementare di 800 punti il capitale disponibile (inizialmente di 2.000 punti), considerando che il piatto richiesto per ogni mano è di ben 200 punti.

Negli altri casi si può solo perdere: 200 punti con la carta nulla e ben -1200 punti con la sfortunatissima da -1000. La casualità rende il gioco avvincente e dannatamente irresistibile, anche perché risulta difficilissimo sbancare il computer: basta, come sempre in questi casi, avere fortuna, e si realizzano in breve 7.600 punti sui 7.600 disponibili come quota massima. Attenzione, perché ogni giocata finisce, oltre che dopo le 7 mani, anche se si rimane a zero.

GIOCO 1
SVILUPPA L'INTELLIGENZA

GIOCO 2
SVILUPPA I RIFLESSI

GIOCO 3
SVILUPPA... LA FORTUNA!

Figura 1

Il colore dominante del gioco è il verde chiaro (aiuta a ricordare certi tappetini verdi).

È possibile utilizzare un joystick di tipo tradizionale in sostituzione di quello vocale elettronico, anche perché i collegamenti da fare sono gli stessi sulla control port numero 1. Con Joyvoice bisogna collegare PS2 alla control port 1, poi SP4 alla presa PS1 e SP5 alla presa PS4. Ricordate in ogni caso che le equivalenze sono movimento Up con la voce e Fire con il fischio.

Ovviamente, per far lavorare bene il computer e apprezzare risultati notevoli, occorre, oltre a un buon lavoro di taratura preliminare, anche una corretta predisposizione dello schema operativo (spinotti e prese jack) e soprattutto è importante entrare in sintonia col circuito di rilevazione sonora, provando sia per la voce (frequenze medio-basse) che per i fischi (frequenze alte) le giuste tonalità.

Durante il funzionamento del programma anche il dispositivo Joyvoice svolge un'appropriata azione di monitoraggio assai utile all'utente, tramite le segnalazioni dei tre led di colore verde (Power) e rosso (Voice e Whistle) che segnalano, rispettivamente, il corretto funzionamento dell'apparecchio, la rilevazione di un segnale audio di frequenza medio-bassa (voce) e la rilevazione di un segnale di frequenza relativamente alta (fischio).

Daniele Malavasi