

```

###      ### ###  #####  #####      #####
#####  #####  ###  ###  ###  ###  ###  ###  ###
###  ###  ###  ###  ###  ###  ###  ###  ###
###      ###  ###  ###  #####  ###  design
###      ###  ###  ###  ###  ###  ###  ###  ###
###      ###  ###  ###  ###  ###  ###  ###  ###
###      ###  ###  #####  ###  #####  #####
    
```

BOLLETTINO DEL CLUB UTENTI MICRO DESIGN

AGOSTO 1984

In questi ultimi anni la produzione di "computer games" e' stata immensa, il mercato e' senza fine e crearne dei nuovi richiede ormai solide competenze professionali.

Il tempo per sviluppare software nel settore dei giochi ci e', purtroppo, sempre mancato, ma ultimamente abbiamo deciso che il nostro micro non poteva restarne senza.

Fa sicuramente piacere a molti, ogni tanto, giocare col proprio personal e lasciar stare per po' gli assembler, gli editor e via dicendo.

Abbiamo percio' adattato alla nostra CVP 001 la parte grafica di 3 giochi, selezionati fra tanti, che poi abbiamo installato sul nostro sistema.

Ve li presentiamo:

- SARGON
- SPACE INVADERS (Invasori)
- PIRANHA

SARGON

Tra i vari giochi che un computer puo' svolgere, particolare attenzione meritano gli scacchi. E' questo un campo di battaglia di esperti ed un banco di prova per tutti quegli studi connessi con quella scienza che si occupa di intelligenza artificiale.

Lo stretto collegamento tra intelligenza artificiale e "Computer Chess" lo si puo' evidenziare nell'alto livello di intelligenza e creativita' che un essere umano deve mettere in campo nel momento in cui affronta una partita.

Chiunque affronta un computer in una partita a scacchi resta sempre impressionato dai sentimenti, prettamente umani, di risentimento o di odio che prima o poi finisce per provare nei confronti dell'avversario.

Oppure, nel bel mezzo della partita, si ricorda ad un tratto (...dopo aver perso il primo pedone..) di stare giocando con un computer e gli viene spontaneo un "...pero', non e' affatto un cattivo giocatore!".

Ebbene, cari soci, proprio per mostrarvi quanto intelligente puo' apparire il vostro micro, abbiamo scelto, tra i vari programmi per scacchi disponibili, SARGON, sicuri che vi dara' parecchio filo da torcere.

SARGON e' sicuramente uno dei piu' famosi programmi per scacchi, ha partecipato a moltissimi tornei di microcomputer (vincendoli quasi tutti) ed e' in grado di dare delle buone soddisfazioni anche ai piu' esperti.

Il programma necessita di circa 10K di memoria, di cui 2K sono necessari per creare un display della scacchiera sullo schermo del vostro microcalcolatore.

In fig. 1 e' visibile la foto che mostra come abbiamo rappresentato pezzi e scacchiera, utilizzando i caratteri semigrafici della nostra CVP 001.

SARGON presenta 2 distinti modi operativi: "play" ed "analyze". Se indicate la vostra intenzione a giocare una partita (modo "play"), vi chiede quale colore desiderate e a quale livello di difficulta' intendete impostare la partita.

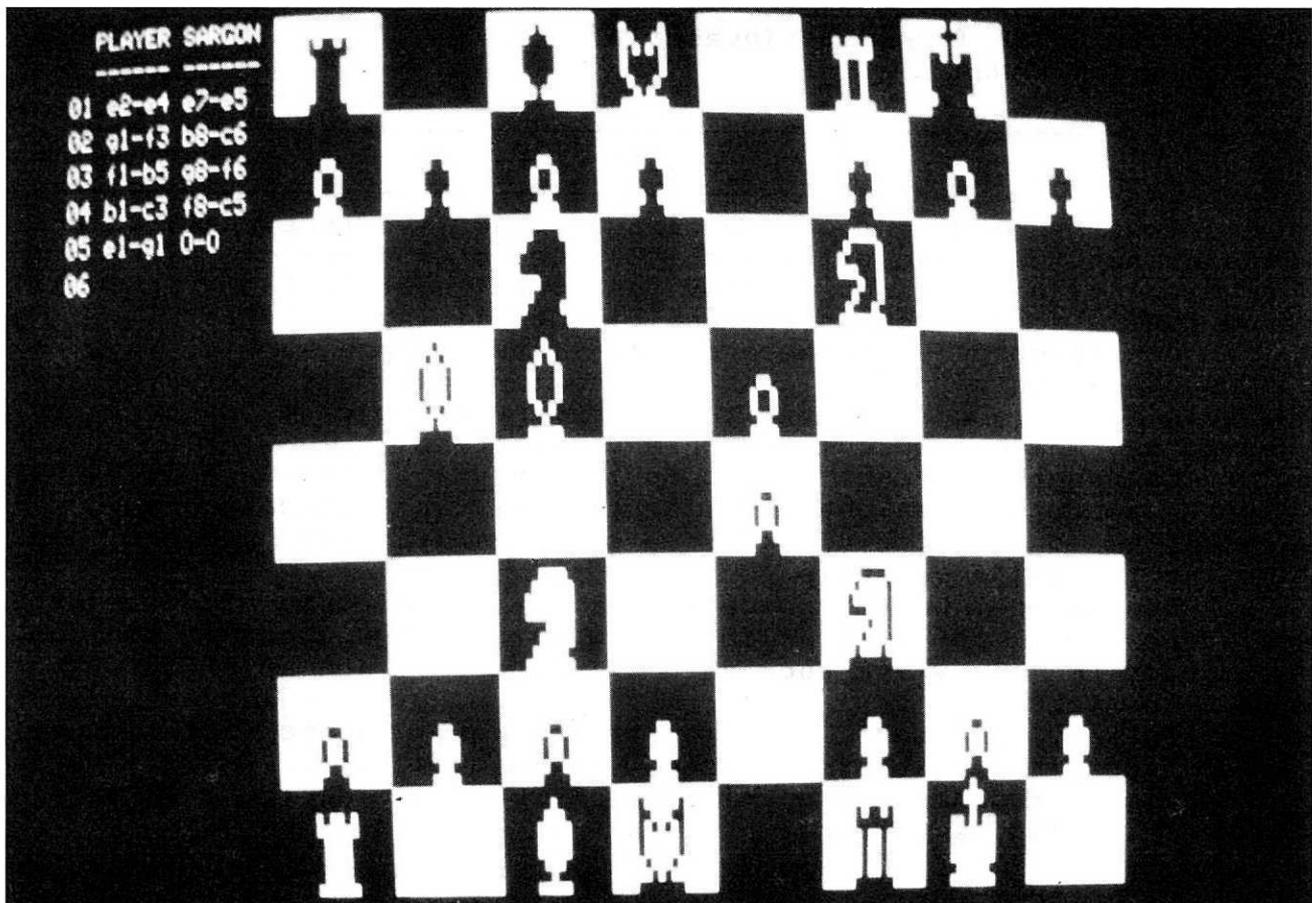
I livelli di gioco possibili sono 6: si tratta di veri e propri look-ahead, cioe' analisi di tutte le posizioni derivanti da successioni di mosse fino ad un massimo di 6.

Risulta ovvio che il suo tempo di risposta e' proporzionale al livello impostato: ai livelli 1 e 2 e' dell'ordine di, rispettivamente, 30 secondi e 2 minuti, mentre al livello 6 possono essere necessarie molte ore per ottenere la risposta.

Pertanto i livelli superiori sono esclusivamente dedicati a coloro che praticano il gioco degli scacchi per corrispondenza e che utilizzano il calcolatore per ottenere suggerimenti e consigli.

Il secondo modo, "analyze", e' quello che vi consente di analizzare una data posizione di gioco: e' possibile sistemare un pezzo qualsiasi in qualsiasi posizione.

Questo secondo modo di operare vi consente simulazioni e vi fornisce momenti di studio ad alto livello.



1. PER INIZIARE:

Sotto CP/M battete il comando SARGON: il programma, una volta in esecuzione, vi porra' una serie di domande:

"WELCOME FOR A CHESS.CARE FOR A GAME?"

Per giocare (modo play) rispondere con "y".Se rispondete "n" entrerete nel modo "analyse" che vi permettera' di settare una posizione.

"WOULD YOU LIKE TO PLAY WHITE (w) OR BLACK (b)?"

Selezionate il bianco premendo il tasto "w" oppure il nero con il "b".Ogni altro tasto premuto vi fara' giocare con il nero.Il bianco muove sempre per primo.

"SELECT LOOK-AHEAD (1-6)."

Vi permette di selezionare la profondita' di risposta.Se, per esempio, premete il tasto "3", SARGON considerera':

1. Tutte le sue possibili mosse.
2. Tutte le vostre possibili risposte a queste mosse.
3. Tutte le sue possibili repliche alle vostre risposte.

A questo punto vi appare la scacchiera sullo schermo.Se avevate scelto il bianco, SARGON si mette in attesa della vostra mossa.Se avevate scelto, invece, il nero, SARGON muove il pezzo sulla scacchiera e vi scrive la mossa sulla parte sinistra dello schermo.

2. PER FARE UNA MOSSA:

Le mosse vanno introdotte in notazione algebrica.Cio' significa che dovete indicare a SARGON le coordinate, colonna e traversa, della casa di partenza e della casa di arrivo del pezzo che avete deciso di muovere.Le colonne sono numerate con lettere da "a" ad "h", le traverse con numeri da 1 a 8.Se, ad esempio, avete il bianco e decidete di muovere di due passi il pedone davanti al vostro Re, vi basta scrivere:

e2-e4

Se invece, per esempio, decidete di aprire col cavallo di Re (apertura Reti), vi basta scrivere:

g1-f3

---- ARROCCO ----

Basta introdurre la mossa del Re (la Torre si muovera' conseguentemente): se volete, ad es., arroccare dal lato di Re introducete:

e1-g1

Osserverete muoversi il Re e successivamente la Torre.Quando SARGON arrocca scrive la mossa come 0-0 oppure 0-0-0, utilizzando cioe' la usuale notazione scacchistica.

---- LA CATTURA "EN PASSANT" ----

Se desiderate catturare un pedone di SARGON usando il privilegio "en passant" introducete la vostra mossa di pedone. Dopo che la vostra mossa e' stata visualizzata, il pedone di SARGON si mette a blinkare e poi sparisce. Accade la cosa analoga quando e' SARGON a catturare un vostro pedone. SARGON stampa la mossa P x Pep.

3. PER INIZIARE UN'ALTRA PARTITA DOPO LO SCACCO MATTO:

Dopo aver terminato la partita digitate un tasto qualsiasi: lo schermo si azzerà e SARGON vi chiede:

"CARE FOR ANOTHER GAME?"

Rispondete alla domanda come alla prima "Care for a game?".

4. PER ABBANDONARE UNA PARTITA PERSA O RIFARE UNA MOSSA:

Se decidete che la vostra posizione e' senza speranza, oppure desiderate correggere una mossa introdotta per sbaglio, prima aspettate che sia il vostro turno per muovere. Poi introducete "control-R". Vi viene immediatamente chiesto "Care for another game?". Se volete ricominciare digitate "y", ma se volete correggere la scacchiera premete "n". SARGON vi chiede allora:

"WOULD YOU LIKE ANALYZE A POSITION?"

Entrerete così nel modo "analyze" ma con la scacchiera riprodotta come l'avevate lasciata. Correggete la scacchiera utilizzando i comandi sotto riportati e poi ricominciate a giocare.

---- SOMMARIO DEI COMANDI DEL MODO "ANALYZE" ----

- <CR> Un "carriage return" lascia la casa della scacchiera inalterata e fa blinkare la successiva casa da correggere. Se siete nell'angolo alto-destro, la casa successiva e' quella in basso a sinistra.
- <BS> Un "backspace" lascia il contenuto della casa inalterato e fa blinkare la casa precedente. E' l'opposto del comando <CR>.
- 0 L'introduzione di uno 0, o del tasto "spazio", o di un altro tasto non compreso in questa lista, svuota di ogni pezzo la casa considerata.

PER INTRODURRE UN PEZZO:

Per introdurre in una casa un pezzo digitate di seguito il tipo di pezzo, il suo colore, il suo codice-mossa.

Il tipo di pezzo deve essere così indicato:

K	-	RE	(in inglese King)
Q	-	DONNA	(" " Queen)
R	-	TORRE	(" " Rook)
B	-	ALFIERE	(" " Bishop)
N	-	CAVALLO	(" " Knight)
P	-	PEDONE	(" " Pawn)

Il suo colore può essere:

w	per bianco
b	per nero

Il suo codice-mossa puo' essere:

0 se il pezzo non e' mai stato mosso

1 se il pezzo e' gia' stato mosso

Per esempio, volendo introdurre come pezzo il Re bianco, nella sua casa di partenza ma, tuttavia, come precedentemente mosso, occorre digitare:

K, b, 1

ESCAPE Tale tasto indica a SARGON che abbiamo terminato. Vi viene chiesto:

"IS THIS RIGHT?"

Se rispondete "n" ritornerete a sistemare i pezzi sulla scacchiera. Se, invece, rispondete "y", SARGON vi chiede se deve riprendere il gioco da quel punto. La scelta del colore e del livello di difficolta' sono le stesse precedentemente descritte. In aggiunta occorre rispondere alla domanda di SARGON:

"WHOSE MOVE IS IT?"

cioe' a chi tocca muovere. Introducete , come al solito, "w" per bianco e "b" per il nero.

SPACE INVADERS

E' un gioco semplice, veloce ed avvincente.

Si tratta di una guerra stellare contro una flotta di astronavi nemiche (gli invasori) e il giocatore deve, per totalizzare un punteggio elevato, cercare di abbattele il numero maggiore possibile.

Gli invasori sono disposti su 4 file e si spostano passo-passo sullo schermo avanti e indietro, abbassandosi di quota e viaggiando a velocita' crescente.

Il giocatore combatte con una astronave che puo' muovere a suo piacimento, verso destra o sinistra dello schermo, e da cui lancia missili verso gli invasori. Puo' inoltre servirsi della difesa di 4 barriere distanziate tra loro.

Gli invasori "sganciano" bombe in ordine sparso: queste potranno colpire le barriere, assottigliandole, o l'astronave del giocatore, che viene cosi' distrutta.

Persa la prima, il giocatore ha diritto a una successiva astronave.

Il combattimento termina quando il giocatore ha perso 3 astronavi.

Ogni tanto, ad intervalli di tempo non regolari, si osserva il transito, sulla parte alta dello schermo, di una astronave nemica che, se colpita, fara' salire consistentemente il punteggio corrente.

Durante il gioco lo schermo aggiorna il punteggio via via raggiunto, tenendo sempre in evidenza quello massimo di partite precedenti.

Il giocatore ha a disposizione 4 comandi:

- Tasto C: per iniziare
- " .: per spostare l'astronave a destra (>)
- " ,: per spostare l'astronave a sinistra (<)
- SPACE : per sparare

PIRANHA

E' anche questo un gioco assai veloce e divertente. Prontezza di riflessi e attenzione sono doti indispensabili per ottenere buoni risultati.

Il gioco consiste nel far toccare al nostro povero pesciolino i bordi sinistro e destro della vasca, senza pero' farsi mangiare dai maledetti piranha che lo inseguono da tutte le direzioni. Ogni volta che si tocca un bordo il nostro punteggio si incrementa automaticamente.

Dopo aver dato il comando "PIRANHA" (sotto CP/M) e' necessario, per prima cosa, programmare i comandi che vogliamo usare per spostare il nostro pesciolino.

Cio' si effettua introducendo il carattere ESCAPE: PIRANHA risponde chiedendo di seguito:

domanda	risposta
GO	introdurre il tasto che si vuole successivamente usare per cominciare le partite
U	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento nella direzione Upper (sopra) del nostro pesce
D	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento Down (sotto) del nostro pesciolino
L	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento Left (a sinistra) del nostro pesce
R	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento Right (a destra) del nostro pesce
UL	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento Upper Left (direzione alto-sinistra) del nostro pesce
UR	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento Upper Right (direzione alto-destra) del nostro pesce
LL	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento Low Left (direzione basso-sinistra) del nostro pesce
LR	introdurre il tasto che si vuole usare per lo spostamento Low Right (direzione basso-destra) del nostro pesce
H	introdurre il tasto che si vuole usare per attuare l' Halt (fermata del gioco)
P	introdurre il tasto che si vuole usare per modificare il livello di difficolta' (Phase) del gioco
A	introdurre il tasto che si vuole usare per entrare/uscire dal modo automatico

Occorre fare attenzione che PIRANHA non chiede tali valori con il "?" e poi andando a capo: e' necessario introdurre di seguito i valori, da noi scelti, di seguito senza i vari <CR>. I valori che noi consigliamo di programmare sono i seguenti (abbiamo evidenziato in neretto cio' che scrive PIRANHA dello schermo):

```
GO <CR> U E D X L S R D UL W UR R  
LL Z LR C H H P P A A
```

Con questi valori si ottiene:
digitando un <CR> si avvia il gioco, premendo "S" il pesce si sposta a sinistra, premendo "R" si sposta invece in alto a destra, ecc..

