

# AMIGA

Mensile  
Numero 3  
Lire 15.000

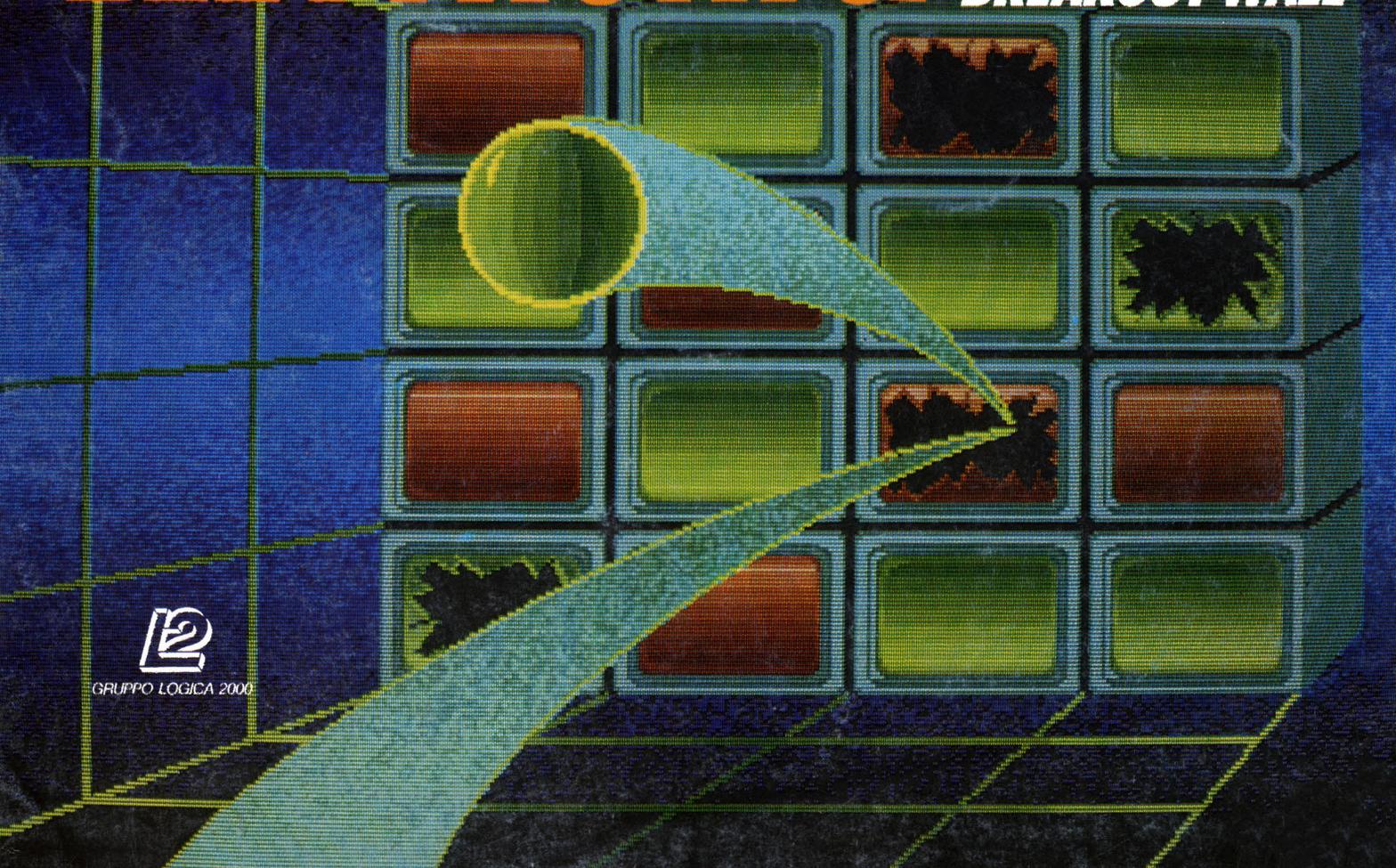
**DISK per  
AMIGA  
500, 1000,  
e 2000**

## MATTONI

**I PIÙ BEI  
PROGRAMMI  
DI «SPACCAMURO»  
E AFFINI**

## ELETTRONICI

**AMIGA WALL  
IRON WALL  
SPACE WALL  
BREAKOUT WALL**



GRUPPO LOGICA 2000

# IN EDICOLA

CON DISCO 5-1/4 PER IBM, OLIVETTI E COMPATIBILI MS-DOS)

Numero 8

LIRE 13.000

# PC. life

## MANAGER

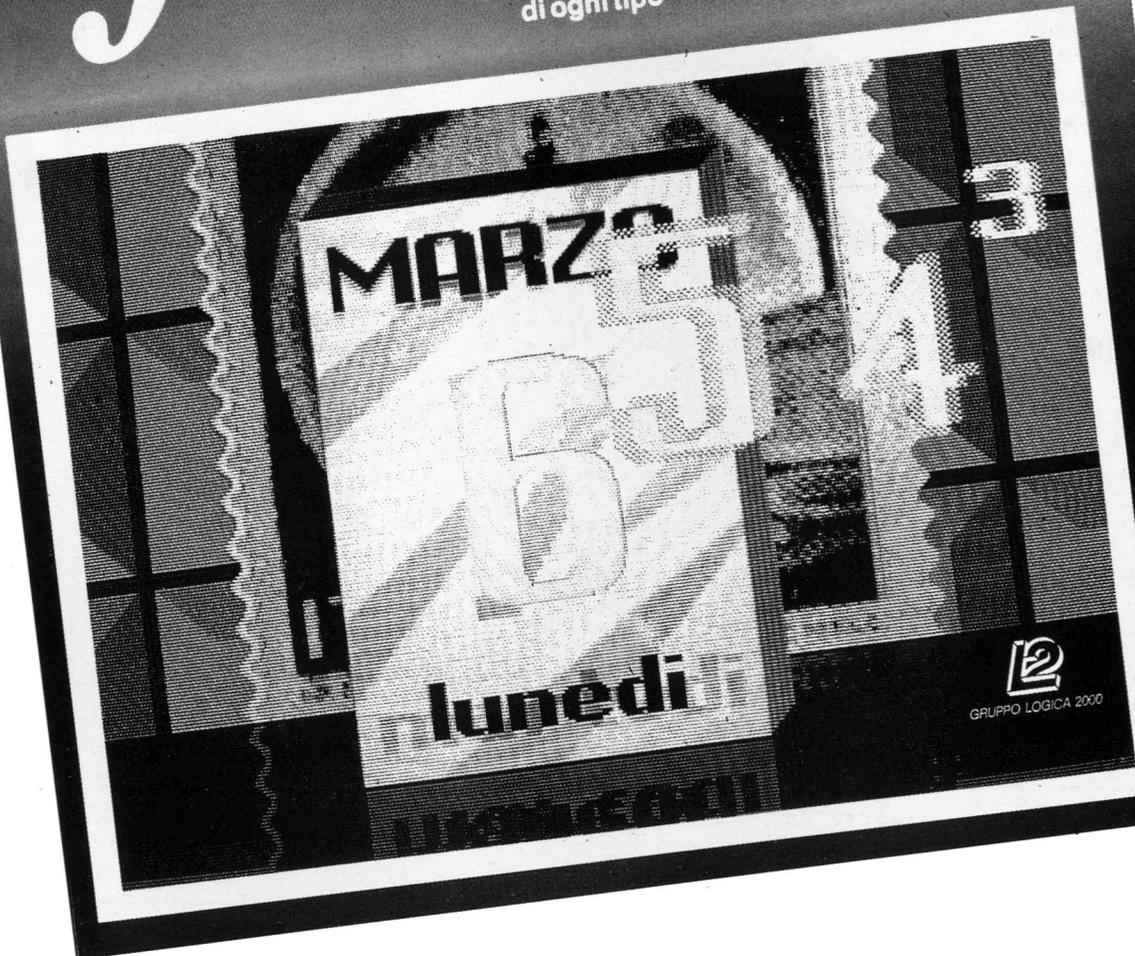
La borsa, gli investimenti  
e gli affari in un programma che  
insegna e diverte

## POSTA ELETTRONICA

Gestione della corrispondenza  
con indirizzi, stampa di etichette  
e varie tipologie

## AGENDA PERPETUA

CALENDARIO: tutti i giorni, fino all'anno  
2000, con note, memento e appunti  
di ogni tipo



# 3

**Amiga Mia n.3**  
Mensile di  
cultura  
informatica e  
attualità  
Aprile 1989  
Edizioni  
Gruppo Logica 2000 srl  
Via Francesco Sforza 14  
20122 Milano  
Reg. in corso  
presso il  
Tribunale  
di Milano.  
Distribuzione:  
Marco A&G S.p.A.  
via Fortezza 27  
Milano.  
Stampa:  
Aligraf - Milano  
Direttore  
responsabile:  
Antonio Lucarella  
Hanno collaborato:  
V. Ripa  
G. Quattrini  
S. Currò  
G. Rossi  
Ufficio Tecnico:  
tel. (02) 3314868

## AMIGA MIA

*I videogiochi hanno una storia breve ma intensa. Il loro successo è dovuto alla diffusione dei computer, ma soprattutto alla fantasia dei programmatori, che hanno saputo creare giochi sempre diversi ed originali anche se i "generi" alla base dei videogiochi sono in realtà non più di sei o sette.*

*Si pensi, ad esempio, ai giochi di mattoni. Questo è forse il genere più antico del mondo dei videogiochi, ma la fantasia dei programmatori è riuscita nel corso degli anni a renderlo sempre attuale ed al passo con la tecnologia. I giochi contenuti nel disco allegato alla rivista ne sono il miglior esempio.*

*Alcuni sono assolutamente originali nella giocabilità, altri sfruttano più semplicemente le capacità grafiche dell'ammiraglia della flotta Commodore, tutti comunque meritano di figurare sul vostro Amiga.*

*I titoli dei giochi sono:*

*SPACE WALL*

*AMIGA WALL*

*BREAKOUT WALL*

*IRON-WALL.*

*Siamo convinti che avrete difficoltà a staccarvi dal joystick: questi sono giochi che vi faranno pronunciare la fatidica frase segno della riuscita di un gioco, "Ancora una partita e poi smetto..."  
Noi vi abbiamo avvertito.*

### ISTRUZIONI GENERALI

L'hardware richiesto per il funzionamento dei giochi deve comprendere un Amiga (500, 1000 o 2000) un monitor od un televisore a colori ed il kickstart in versione 1.2 o successive.

Per il caricamento bisogna anzitutto installare il kickstart (per l'Amiga 1000) e successivamente inserire il disco dei programmi: sul monitor comparirà un menù di selezione che permette di effettuare la scelta del gioco desiderato.

# MATTONI ELETTRONICI

Se voi siete stati frequentatori assidui delle sale giochi di qualche anno fa sicuramente vi sarete resi conto che i videogames esistenti erano in numero abbastanza ridotto e soprattutto erano molto più semplici rispetto agli attuali. Tra questi sicuramente avrete visto il cosiddetto BREAK-OUT gioco semplicissimo che consisteva nel cercare di abbattere un muro di mattoni tramite una pallina respinta nella parte bassa dello schermo da una barra.

Quando tutti i mattoni del muro erano stati abbattuti, si ricominciava passando ad uno schema successivo che era uguale al precedente secondo la configurazione di fig.1.

Se anche il secondo schema era terminato veniva totalizzato il punteggio massimo possibile pari a 896 punti e il gioco terminava ritenendo il giocatore già sufficiente-

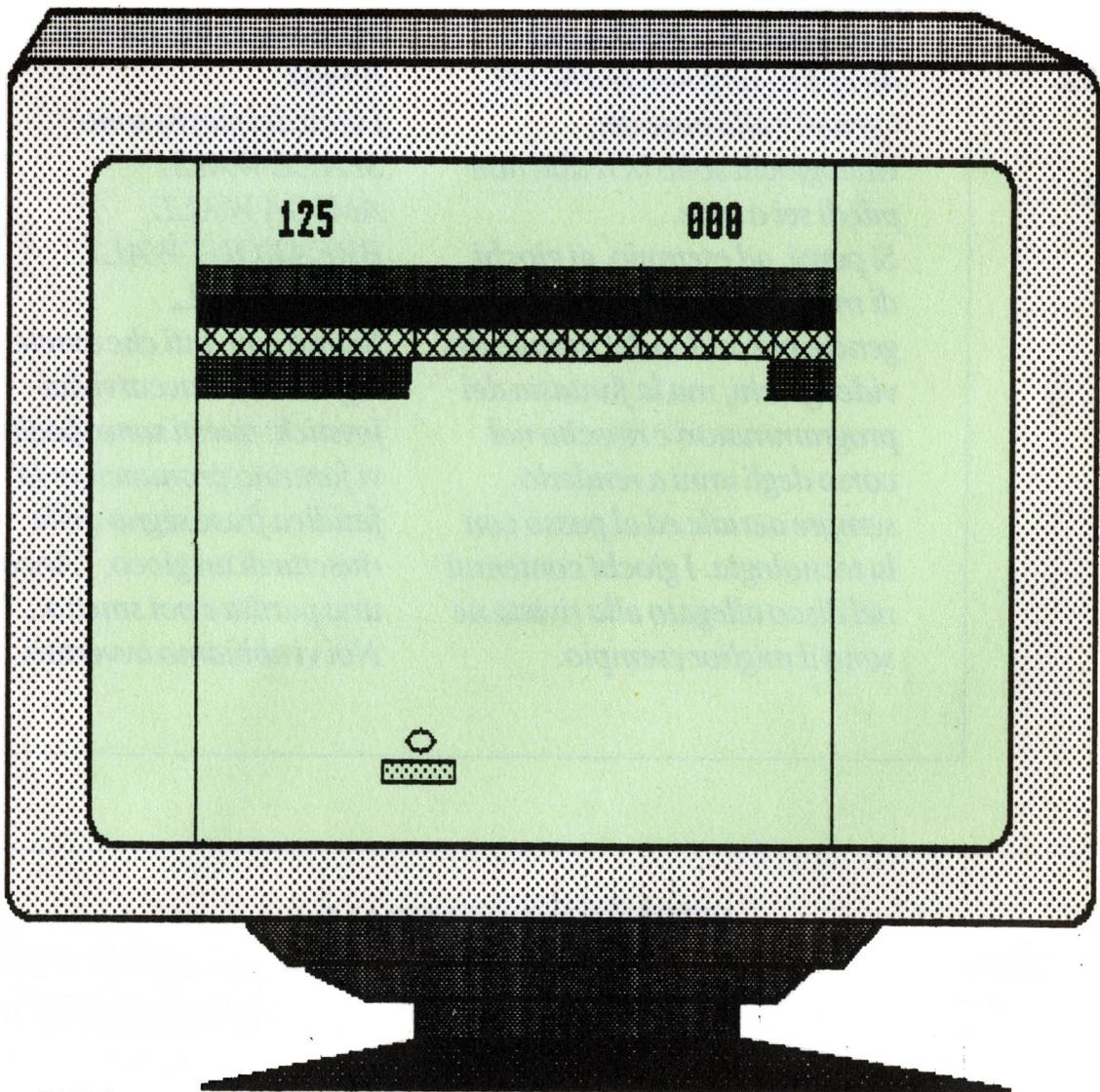
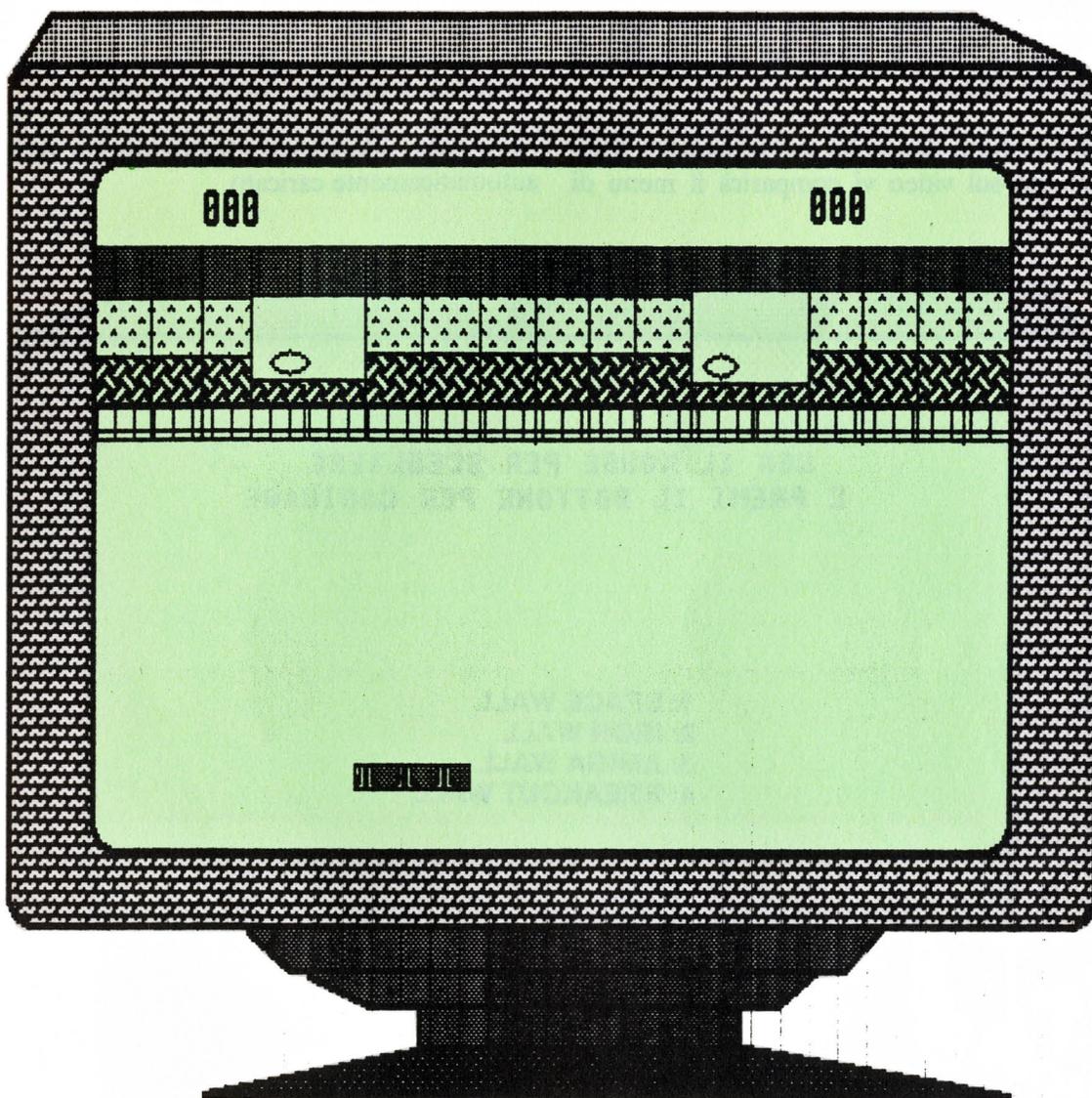


FIGURA 1



mente abile per proseguire nella partita. Rispetto alla prima versione, abbastanza scarna nei particolari e nell'estetica sono state fatte successivamente alcune modifiche come ad esempio l'introduzione di una doppia barra per respingere la pallina verso l'alto; oppure il muro che durante il gioco scorre verso il basso venendo verso di noi; oppure ancora inserendo due palline nel muro secondo la fig. 2.

Tutte queste tre tipologie del gioco erano inserite in un unico videogame che voi di volta in volta potevate scegliere.

In seguito sono comparsi altri tipi di giochi, derivanti tutti dall'originario BREAK-OUT, che avevano qualche leggera modifica rispetto al precedente in modo da non renderlo simile.

Uno di questi era una versione in cui, quando la pallina subiva delle accelerazioni durante il gioco, poteva essere rallentata

tramite una specie di stella rotante che compariva sullo schermo durante il gioco e che doveva essere colpita tramite la pallina semplicemente passandoci sopra.

Arriviamo così ai nostri giorni in cui sono comparse nelle sale giochi altre versioni del famoso gioco sempre più complicate dall'introduzione di mostri vaganti per lo schermo e da altre particolarità simili.

Tutta questa introduzione l'abbiamo fatta perché la serie di giochi che vogliamo presentarvi su questo numero della rivista per il vostro computer Amiga è costituita da giochi derivanti dall'originario break-out, naturalmente in versione più moderna.

I giochi sono i seguenti:

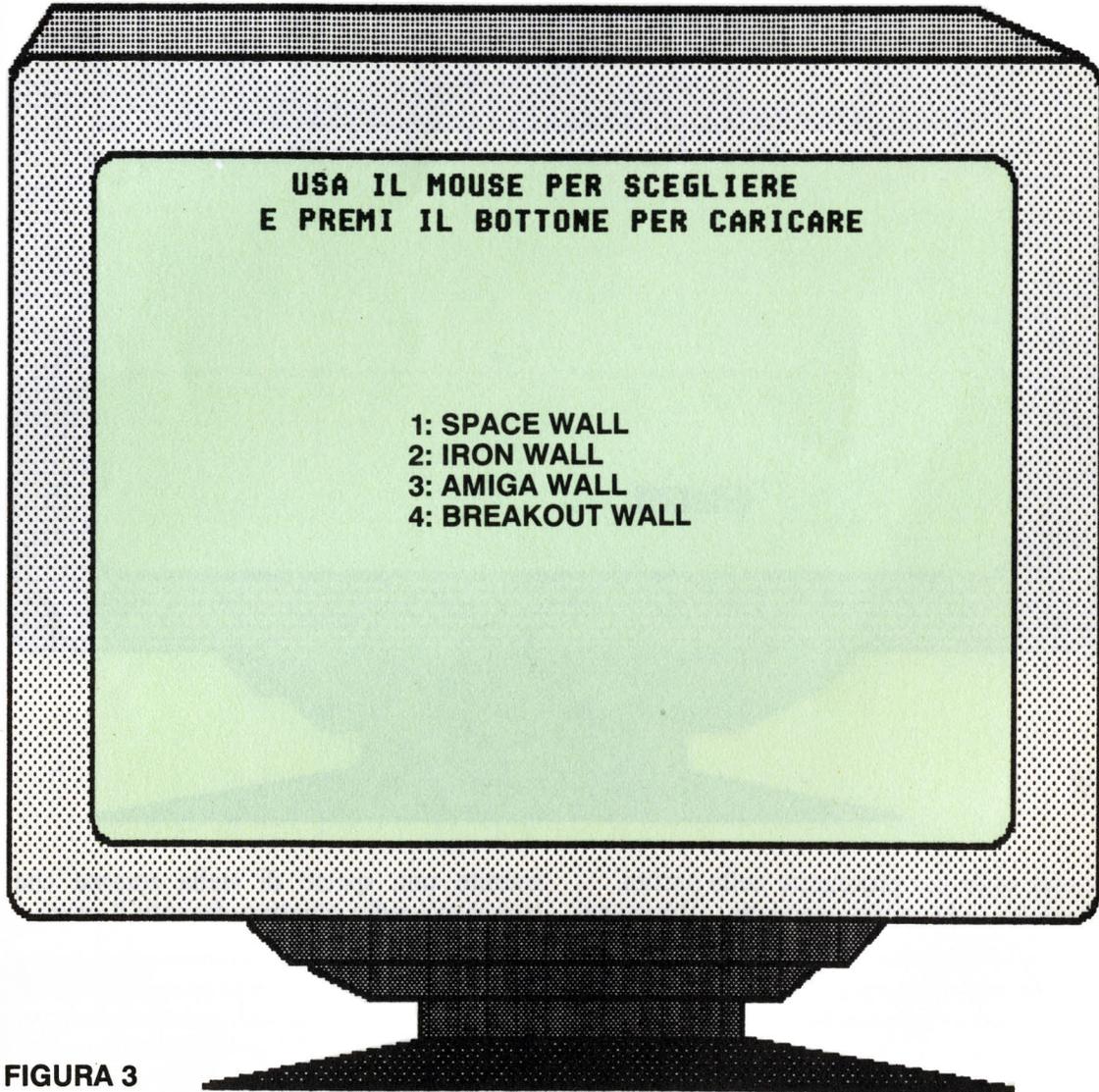
- 1) SPACE WALL
- 2) IRON WALL
- 3) AMIGA WALL
- 4) BREAKOUT WALL

Vedremo di commentarli uno per uno in modo da darvi le istruzioni necessarie per poterli giocare.

Tramite il mouse potrete spostarvi sul video, selezionando il gioco che vi interessa premendo il pulsante sinistro del mouse.

Innanzitutto dopo che avrete caricato il dischetto sul video vi comparirà il menu di fig. 3.

Dopo aver selezionato il gioco questo sarà automaticamente caricato.



**FIGURA 3**

# SPACE WALL

Dopo il caricamento del gioco sul video vi apparirà la schermata di fig. 4.

In questo modo potete oltre che scegliere il livello adatto alle vostre capacità anche attivare l'opzione TRAINER che vi permetterà di esercitarvi per ottenere una sempre maggiore abilità di gioco; oppure potete designare a vostro piacimento lo schermo.

Dopo aver settato queste opzioni potete iniziare il gioco selezionando l'opzione SPACE WALL.

Dopo il caricamento viene visualizzata la lista dei punteggi più alti (records) ottenuti fino a quel momento; potete iniziare il gioco o premendo un qualsiasi tasto oppure scrivendo le iniziali del vostro nome.

La schermata successiva di fig. 5 vi rappresenta il campo di gioco vero proprio.

Come potete notare sulla destra dello schermo c'è una specie di tabella in cui sono inseriti degli oggetti nei vari rettangoli.

Questi oggetti vengono selezionati nel se-

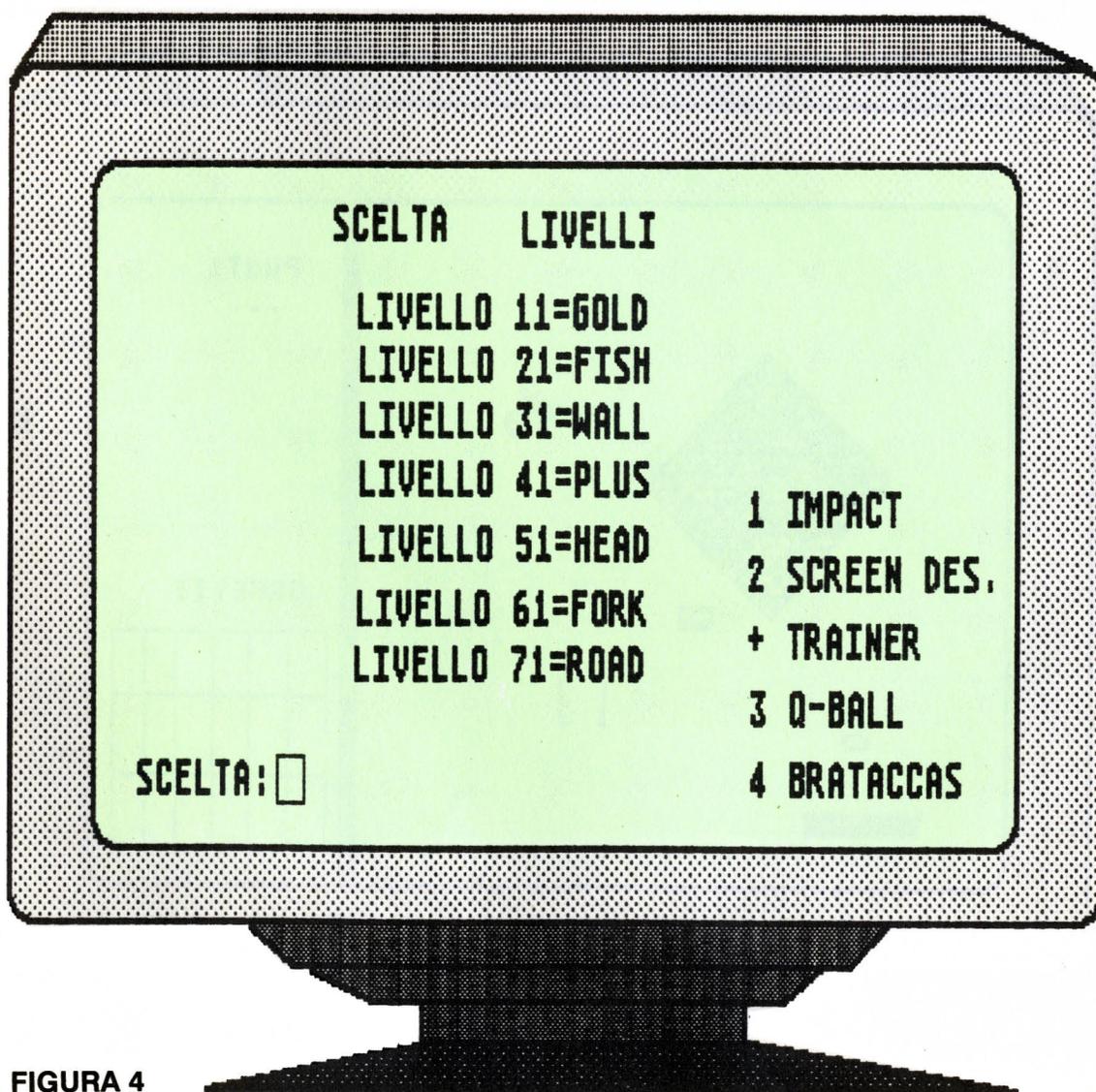


FIGURA 4

guente modo:

respingendo la pallina tramite la paletta questa colpirà uno dei rettangoli che costituiscono lo schema; questo rettangolo, che noi possiamo chiamare mattone, scenderà verso il basso o da solo oppure assieme ad una specie di U rovesciata di colore giallo che dovrete cercare di catturare tramite la vostra paletta semplicemente colpendola.

In questo modo verrà illuminato un oggetto tra quelli che si trovano alla vostra destra, ripetendo di volta in volta questo procedimento un oggetto diverso verrà visualizzato di volta in volta fino, se voi sarete in

grado, al completamento dello schema con le caselle.

Quando avrete terminato lo schema con i mattoni vi verranno conteggiati tanti punti quanti sono gli oggetti che sarete riusciti a catturare nel modo che vi è stato spiegato precedentemente.

Il movimento della paletta avviene tramite il mouse secondo lo schema di figura 6.

A questo proposito vi consigliamo di posizionare il mouse in un luogo dove ci sia una certa libertà di movimento in modo da non trovarvi in difficoltà nel colpire la pallina mentre questa scenderà verso di voi.

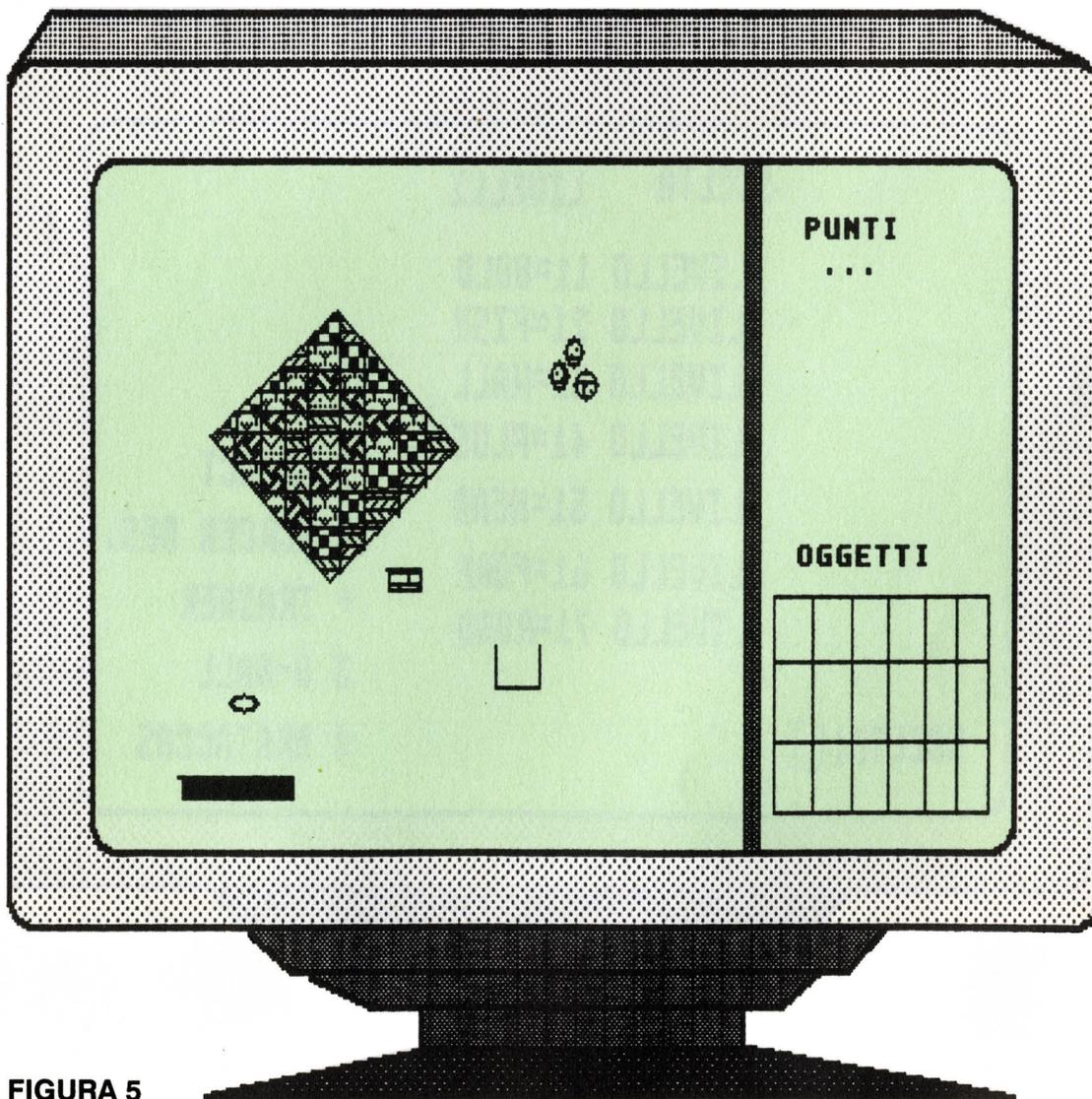


FIGURA 5



# IRON-WALL

Il "gioco a parete" che vi presentiamo qui di seguito è caratterizzato da una vasta gamma di opzioni di cui potrete usufruire: come vi abbiamo già accennato in precedenza per gli altri programmi di questo genere, le opzioni sono rappresentate da alcuni mattoni o rulli che scendono verso di voi e che, a seconda del colore, vi permettono di facilitare il vostro compito principale, consistente nell'abbattere tutti gli elementi che formano il muro.

Una particolarità fondamentale di questo gioco, che non è riscontrabile in tutti gli altri, è costituita dalla presenza di alcuni mattoni colorati in bianco, a contatto con i quali perderete una vita (ossia una delle 4 barre orizzontali con cui si inizia una partita). A questo proposito, vi consigliamo di prestare particolare attenzione al colore del rullo che intendete prendere, proprio per evitare che l'effetto non sia del tutto desiderato. Ad esempio, a parte i mattoni bianchi che dovrete assolutamente evitare, potrete prendere un rullo senza nemmeno accorgervene (capita se vi concentrate sulla parete), invalidando l'opzione precedentemente "selezionata".

In sintesi, per facilitarvi ulteriormente il gioco, vi elenchiamo la funzione corrispondente a tutti i colori previsti in questo programma:

**mattoni azzurro:**

utilizzate 2 palline

**mattoni blu:**

giocate con una barra più lunga

**mattoni verde:**

serve da "collante" per la pallina

**mattoni giallo:**

rallenta la velocità della pallina

**mattoni rosso:**

inserisce la funzione "sparo" (premete il tasto del mouse)

**mattoni viola:**

vi permette di cambiare lo schema, passando da quello in cui vi trovate a quello successivo

Per quel che riguarda lo schermo di gioco, potrete osservare nella sua parte inferiore

il punteggio del giocatore 1 (a sinistra) e del giocatore 2 (a destra), nonché il numero di vite che rimangono ad ogni giocatore. Durante una partita, inoltre, potrete osservare alcuni strani "esseri" che vagano intorno alla struttura che dovete abbattere: ricordatevi che potrete eliminarli colpendoli con la pallina, ma tenete presente che possono risultare particolarmente fastidiosi, in quanto mutano di continuo la traiettoria del vostro tiro e possono "spiazzarvi" da un momento all'altro, in particolar modo se si trovano molto vicino alla vostra barra orizzontale.

Come gli altri giochi presenti su questa rivista, anche IRON-WALL emana un... fascino particolare, a tal punto da provocare in molti giocatori (ed è anche il caso di chi scrive) una vera e propria passione per questo genere di avventure. Non importa se la struttura del muro cambia di volta in volta, se la pallina a volte sembra correre impazzita da una parte all'altra dello schermo, creando seri problemi di controllo a chi la deve indirizzare verso i mattoni rimasti; non importa se non si riesce ad abbattere quell'unico maledetto mattone rimasto, che magari vi impegna per minuti e vi fa perdere alcune vite preziose che a fatica siete riusciti a mantenere in precedenza; non preoccupa il fatto di ritrovarsi con una vita sola, in una situazione quasi disperata, senza poter contare sulle numerose opzioni descritte precedentemente; non possono nemmeno irritare quegli schemi dove i mattoni vanno colpiti più volte prima di essere abbattuti e dove la pallina deve essere indirizzata verso un'unica direzione per poter sperare di passare al livello successivo. Tutto questo lascia indifferente un vero giocatore di BREAK-THE-WALL, non lo scoraggia affatto: anzi, gli permette di dimostrare la sua abilità, la sua prontezza di riflessi, la sua resistenza (fisica e psichica), la sua mira; tutte queste difficoltà non fanno che aumentare la sua già "morbosa" passione per questo genere di giochi e la sua gioia quasi irrazionale per un mattone che si frantuma sotto i colpi della pallina indirizzata dalla sua barra.

# AMIGA WALL

Anche questo gioco verrà selezionato nel solito modo tramite il mouse operando sul menù iniziale.

Dopo che il gioco è stato caricato sullo schermo apparirà l'elenco dei punteggi migliori come in fig. 7.

Potete inserire il vostro nominativo alla fine del gioco, naturalmente se voi sarete entrati in classifica, tramite il mouse scegliendo la lettera spostandovi a destra e a sini-

stra e premendo il pulsante sinistro per selezionarla.

La schermata di gioco ha la forma di fig. 8. Anche in questo caso voi dovete respingere la pallina verso i mattoni che, quando verranno colpiti spariranno dallo schermo oppure si trasformeranno in rulli colorati.

A questo punto è necessaria una spiegazione più approfondita sul significato di questi rulli.

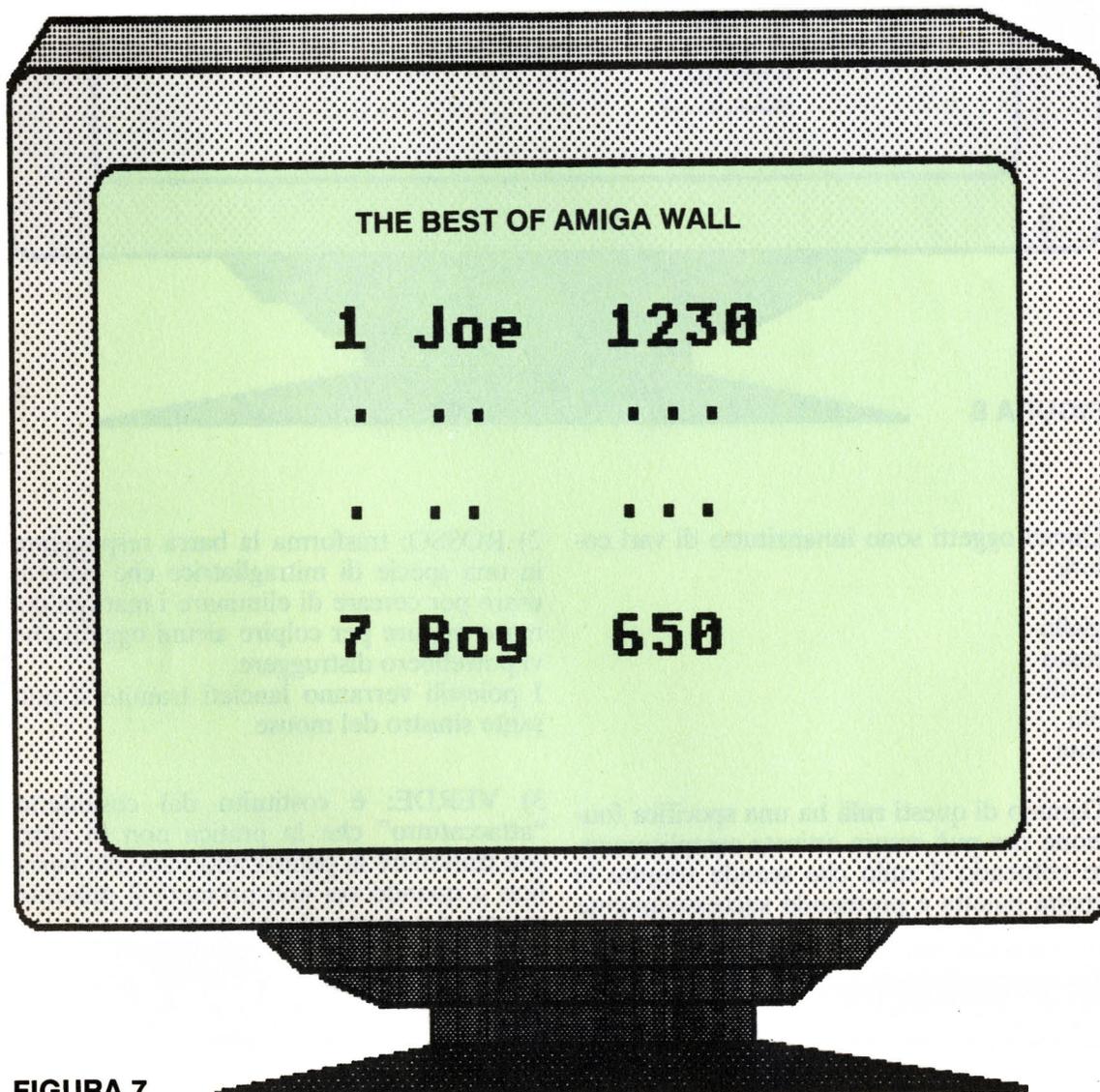


FIGURA 7

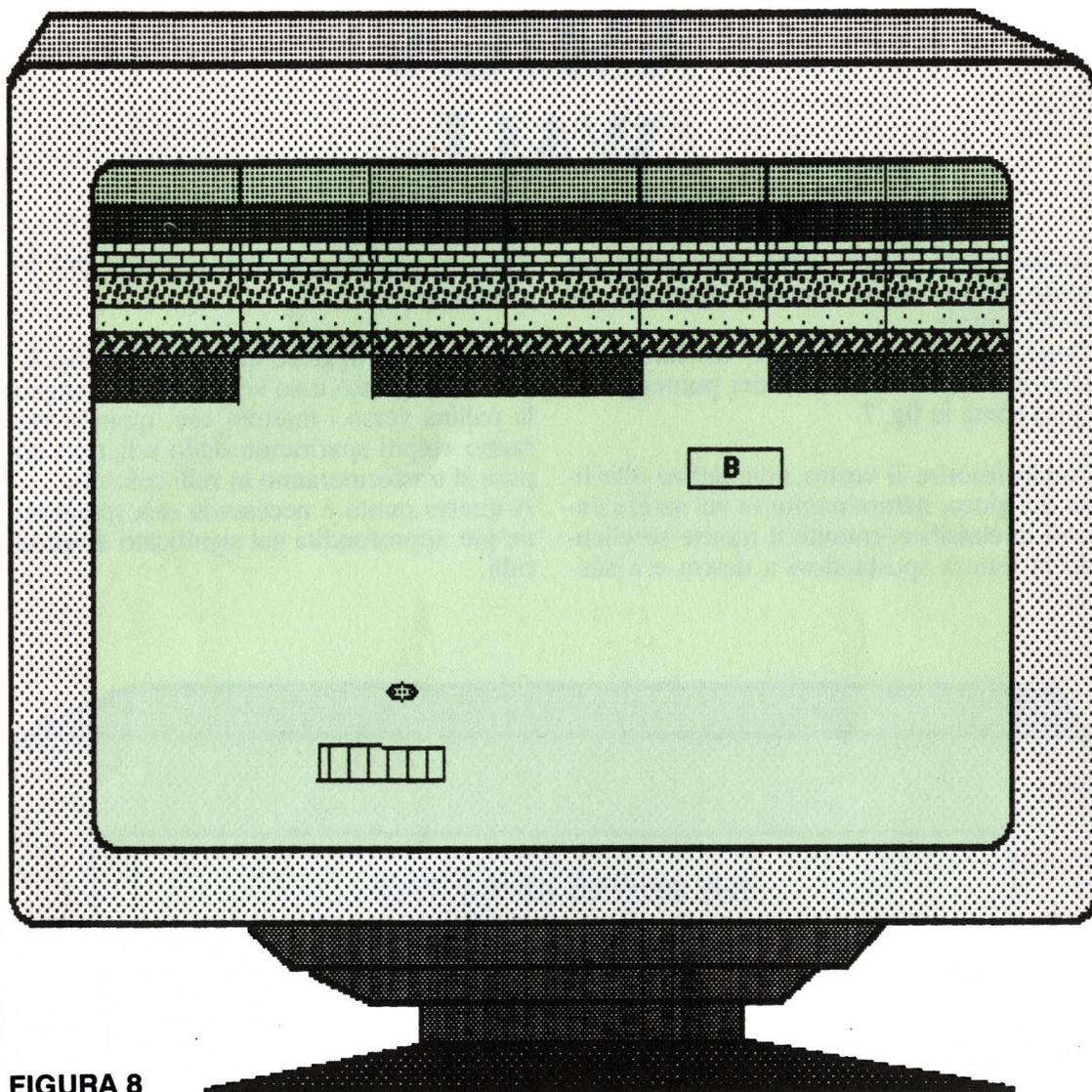


FIGURA 8

Questi oggetti sono innanzitutto di vari colori:

giallo  
rosso  
verde  
blu  
rosa

Ognuno di questi rulli ha una specifica funzione che può essere attivata semplicemente colpendo il rullo che scende tramite la vostra paletta e premendo successivamente il pulsante destro del mouse.

Analizziamo le varie funzioni una per una:

1) GIALLO: rallenta la velocità della pallina permettendovi di giocare in modo più tranquillo.

2) ROSSO: trasforma la barra respingente in una specie di mitragliatrice che potrete usare per cercare di eliminare i mattoni del muro oppure per colpire alcuni oggetti che vi potrebbero distruggere.

I poiettili verranno lanciati tramite il pulsante sinistro del mouse.

3) VERDE: è costituito dal cosiddetto "attaccatutto" che in pratica non fa altro che trattenere la pallina attaccata alla barra fino a quando voi non premete il pulsante sinistro del mouse che la libererà.

4) BLU: permette alla paletta di allungarsi in modo da rendere più facile il rimando della pallina verso l'alto avendo una superficie maggiore.

5) ROSA: permette il cambio dello schema: infatti colpendo questo tipo di rullo si può passare allo schema successivo vedendosi conteggiati tutti i punti come se lo schema fosse terminato senza questa facilitazione.

Per una maggiore comprensione delle funzioni del mouse in questo gioco vi presentiamo lo schema di fig. 9 con le relative informazioni.

Come potete notare il pulsante destro del

mouse viene utilizzato per attivare le funzioni del rullo come è stato descritto precedentemente.

Ricordatevi che quando state per iniziare il gioco la pallina è attaccata alla sbarra come lo è quando colpite il rullo contrassegnato con il colore verde; in entrambi i casi per far partire la pallina non dovete fare altro che premere il pulsante sinistro del mouse e la pallina si staccherà dalla paletta e inizierà la sua corsa verso l'alto andando a colpire i mattoni costituenti lo schema.

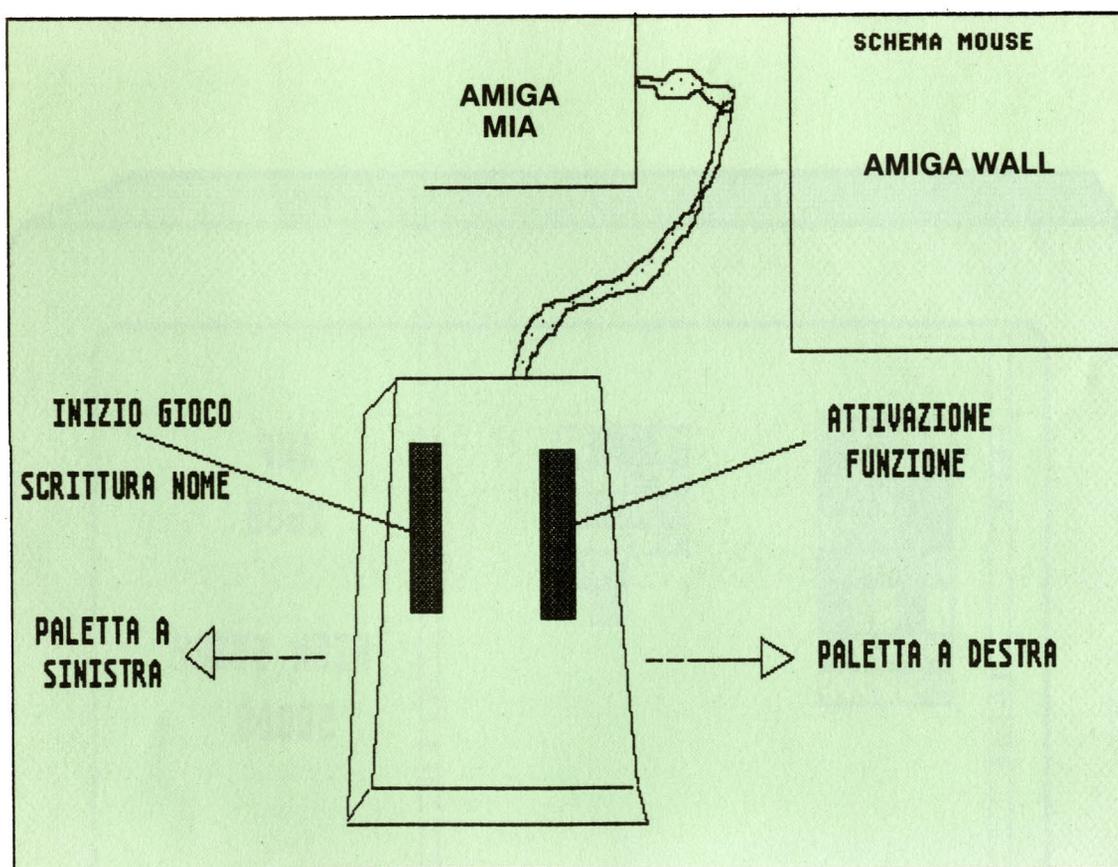


FIGURA 9

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# BREAKOUT WALL

Questo gioco in pratica è stato quello che ha portato le maggiori innovazioni nei videogames di questo tipo.

BREAKOUT è in pratica un gioco come gli altri sopra descritti, occorre infatti cercare di completare uno schema tramite una pallina senza che questa oltrepassi la linea delimitata dalla barra frontale che serve per respingerla.

Il bello di giochi di questo tipo è che hanno a disposizione un elevato numero di schemi

che in pratica permettono di variare notevolmente il gioco introducendo difficoltà sempre maggiori.

Dopo che avrete caricato il gioco sullo schermo apparirà una schermata di presentazione e quindi comparirà sul video una schermata come in figura 10.

Questa infatti non è la schermata che appare all'inizio in quanto rappresenta uno dei possibili schemi che potete scegliere tra i

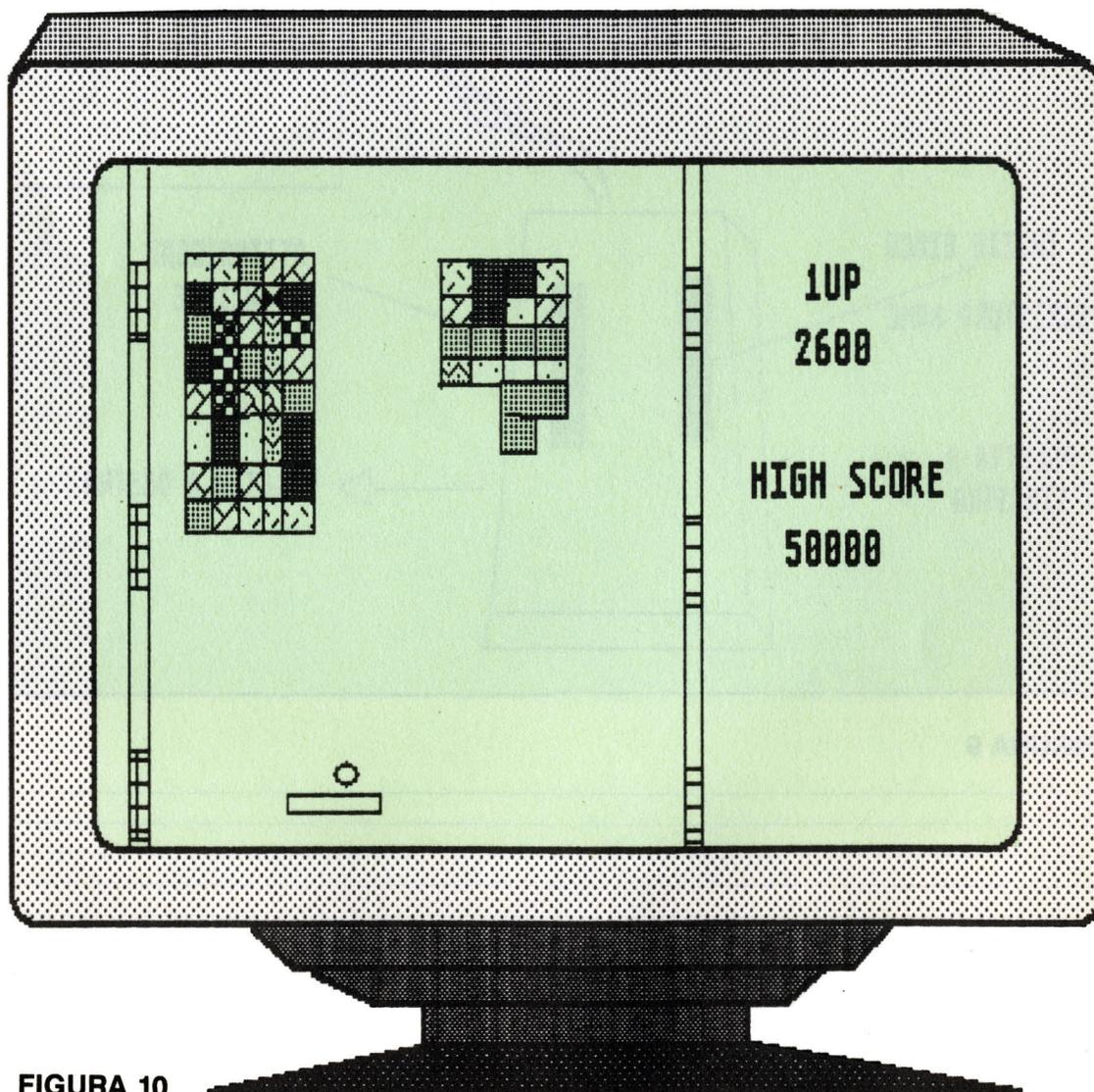


FIGURA 10

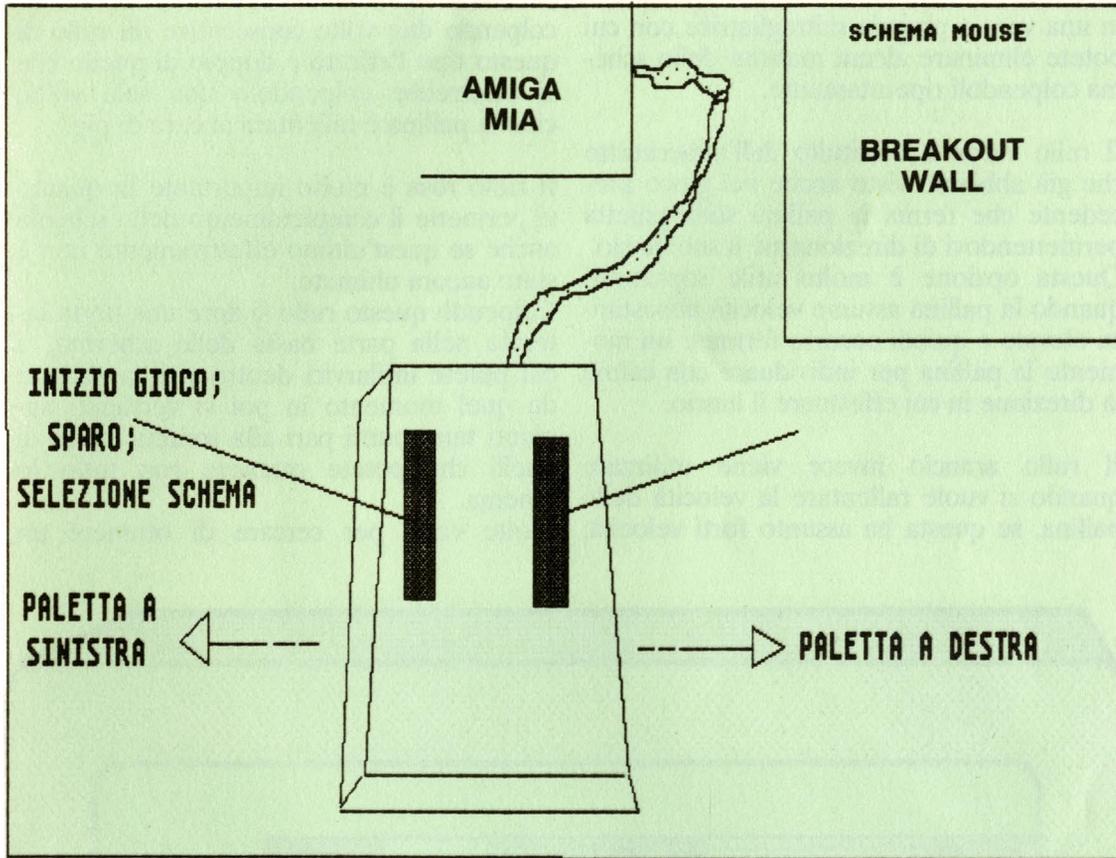


FIGURA 11

20 che sono attivati sul gioco.

Una particolarità importante di questo gioco consiste nella possibilità di scegliere lo schema di gioco da cui uno vuole incominciare; la selezione avviene spostando il mouse a destra oppure a sinistra in modo da vedere scorrere sullo schermo i vari schemi numerati.

Avete a disposizione qualche secondo per la vostra scelta dopodiché, se non avete ancora deciso, verrà selezionato il disegno che si trova in quel determinato momento sul video.

La selezione avviene sempre tramite il mouse premendo il pulsante sinistro.

Per una maggiore comprensione delle funzioni che ha il mouse vi presentiamo in figura 11 una raffigurazione che le illustra in modo tale da darvene un'idea:

Come potete osservare le funzioni che potete attivare tramite il mouse sono abbastanza simili a quelle dei giochi precedenti e quindi non dovrebbe essere molto difficile interpretarle senza troppa difficoltà.

L'inizio del gioco vero e proprio avviene tramite il pulsante sinistro; la pallina si stacca dalla paletta a cui è attaccata e colpisce alcuni "mattoni" che si trovano nella parte superiore i quali possono avere come effetto quello di sparire definitivamente dallo schermo oppure quello di trasformarsi in rulli rotanti contrassegnati da un colore e da una lettera.

Ognuno di questi rulli permette l'attivazione di una ben precisa funzione:

- 1) RULLO ROSSO
- 2) RULLO VERDE
- 3) RULLO ARANCIO
- 4) RULLO ROSA
- 5) RULLO NERO
- 6) RULLO BLU
- 7) RULLO AZZURRO

Vediamo di analizzare cosa fanno questi oggetti:

Il rullo rosso in pratica trasforma la paletta

in una vera e propria mitragliatrice con cui potete eliminare alcuni mattoni dello schema colpendoli ripetutamente.

Il rullo verde è costituito dall'attaccatutto che già abbiamo visto anche nel gioco precedente che ferma la pallina sulla paletta permettendovi di direzionarne il suo lancio. Questa opzione è molto utile soprattutto quando la pallina assume velocità abbastanza elevate e quindi occorre fermare un momento la pallina per individuare con calma la direzione in cui effettuare il lancio.

Il rullo arancio invece viene utilizzato quando si vuole rallentare la velocità della pallina, se questa ha assunto forti velocità;

colpendo due volte consecutive un rullo di questo tipo l'effetto è doppio di quello che si otterrebbe colpendolo una sola volta; cioè la pallina è rallentata ancora di più.

Il rullo rosa è molto importante in quanto vi permette il completamento dello schema anche se quest'ultimo effettivamente non è stato ancora ultimato.

Colpendo questo rullo si apre una porta laterale nella parte bassa dello schermo in cui potete infilarvi dentro con la paletta: da quel momento in poi vi verranno aggiunti tanti punti pari alla somma totale di quelli che potete ottenere con tutto lo schema.

Molte volte per cercare di ottenere un

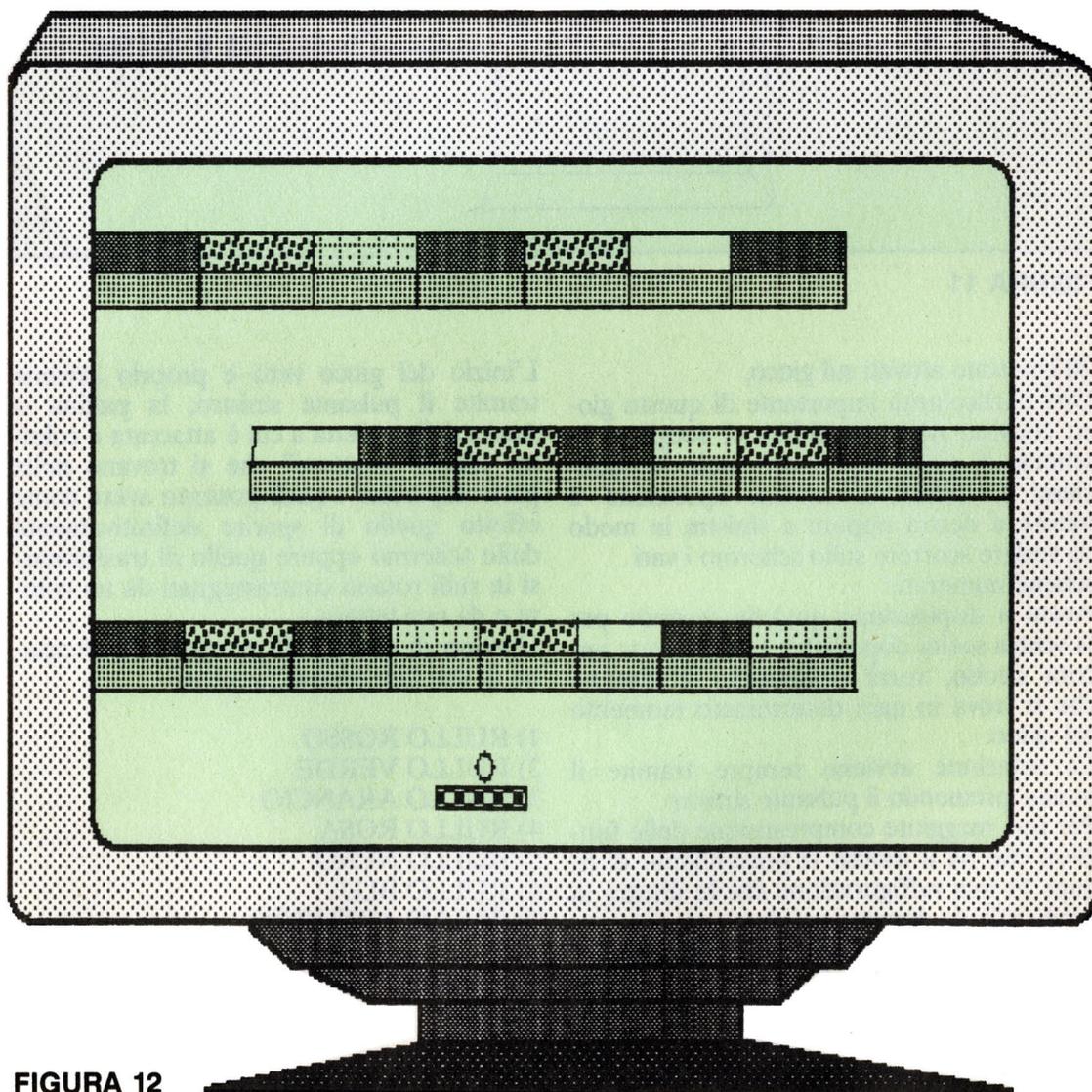


FIGURA 12

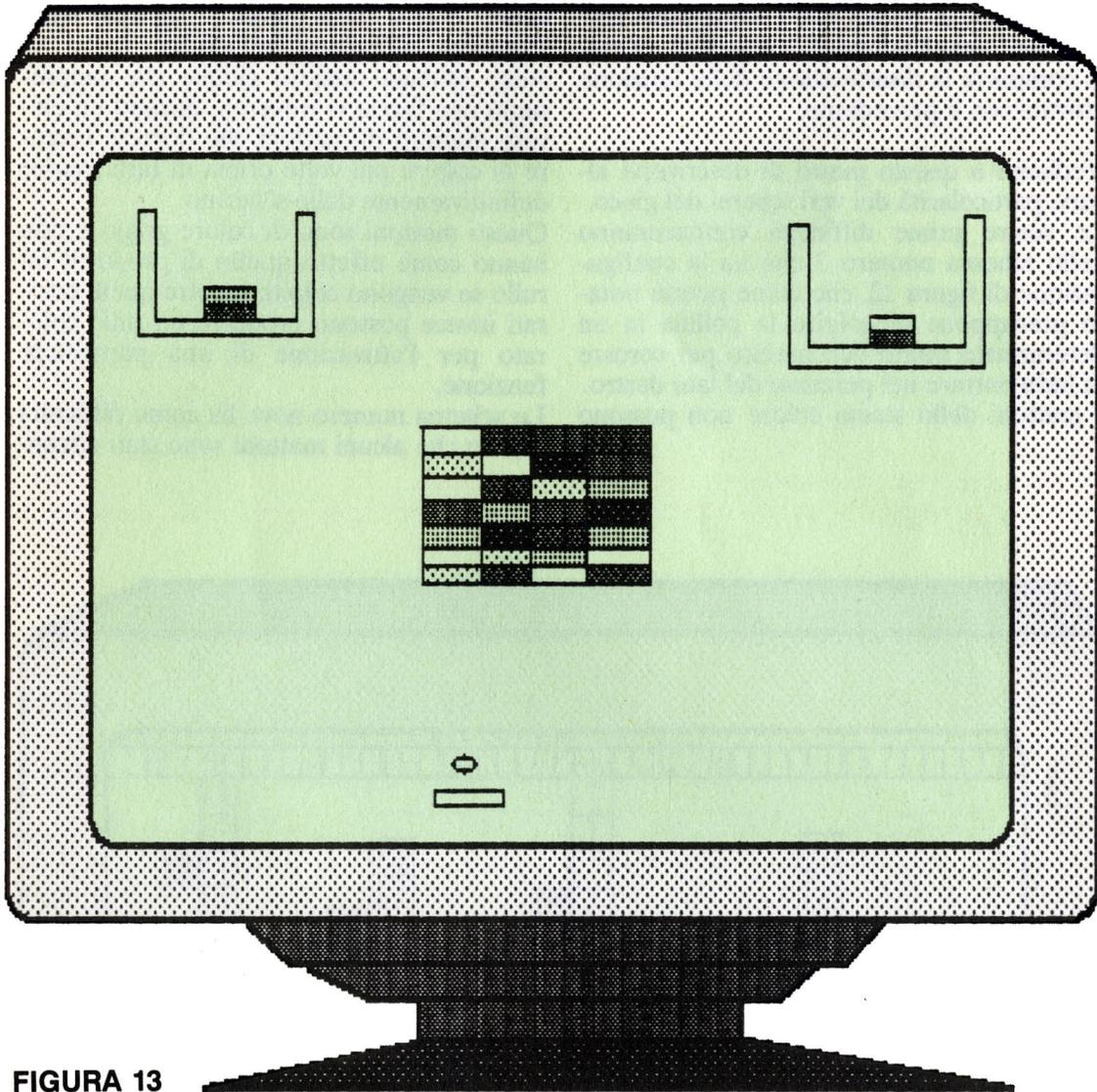


FIGURA 13

punteggio maggiore si può evitare di entrare nell'apertura sopra descritta se non quando mancano solamente pochi mattoni per terminare lo schema in quanto i punti che vi verranno sommati non varieranno se avete pochi o tanti elementi non ancora colpiti.

Il rullo nero è senza dubbio il più importante in quanto ci permette di incrementare di uno il numero delle nostre vite.

Quindi se vedete scendere un rullo di questo colore contrassegnato anche dalla lettera P cercate di catturarlo.

Il rullo blu invece permette un allungamen-

to della paletta che può risultare in alcune circostanze molto utile soprattutto quando la pallina ha assunto una velocità abbastanza elevata nello schermo.

Il rullo azzurro permette di giocare con tre palline invece che con una; se però non si è abbastanza abili cercate di evitare di giocarci in quanto cercando di respingerle tutte qualche volta vi capiterà di non colpirne neanche una.

Il lato negativo di questo tipo di rullo si ha in quanto quando una delle tre palline colpisce un mattone questo non si trasformerà in un rullo se non quando due di queste non saranno andate perse. ►

A proposito di questi rulli è necessario fare un'ultima precisazione: la cattura di un rullo comporta la disattivazione della funzione attivata con il precedente.

Vediamo a questo punto di descrivervi alcune particolarità dei vari schemi del gioco. Le vostre prime difficoltà cominceranno nello schema numero 3 che ha la configurazione di figura 12, che come potete notare presuppone di colpire la pallina in un determinato punto ben preciso per cercare di farla entrare nel percorso dal lato destro. I mattoni dello stesso colore non possono

venire colpiti dalla pallina e servono solamente per delimitare il percorso.

Nello schema numero cinque che rappresenta una faccia vi troverete davanti un elevato numero di mattoni che dovrete cercare di colpire più volte prima di farli sparire definitivamente dallo schermo.

Questi mattoni sono di colore grigio e non hanno come effetto quello di produrre un rullo se vengono colpiti; mentre quelli colorati invece possono produrre un rullo colorato per l'attivazione di una particolare funzione.

Lo schema numero nove ha come difficoltà il fatto che alcuni mattoni sono stati circon-

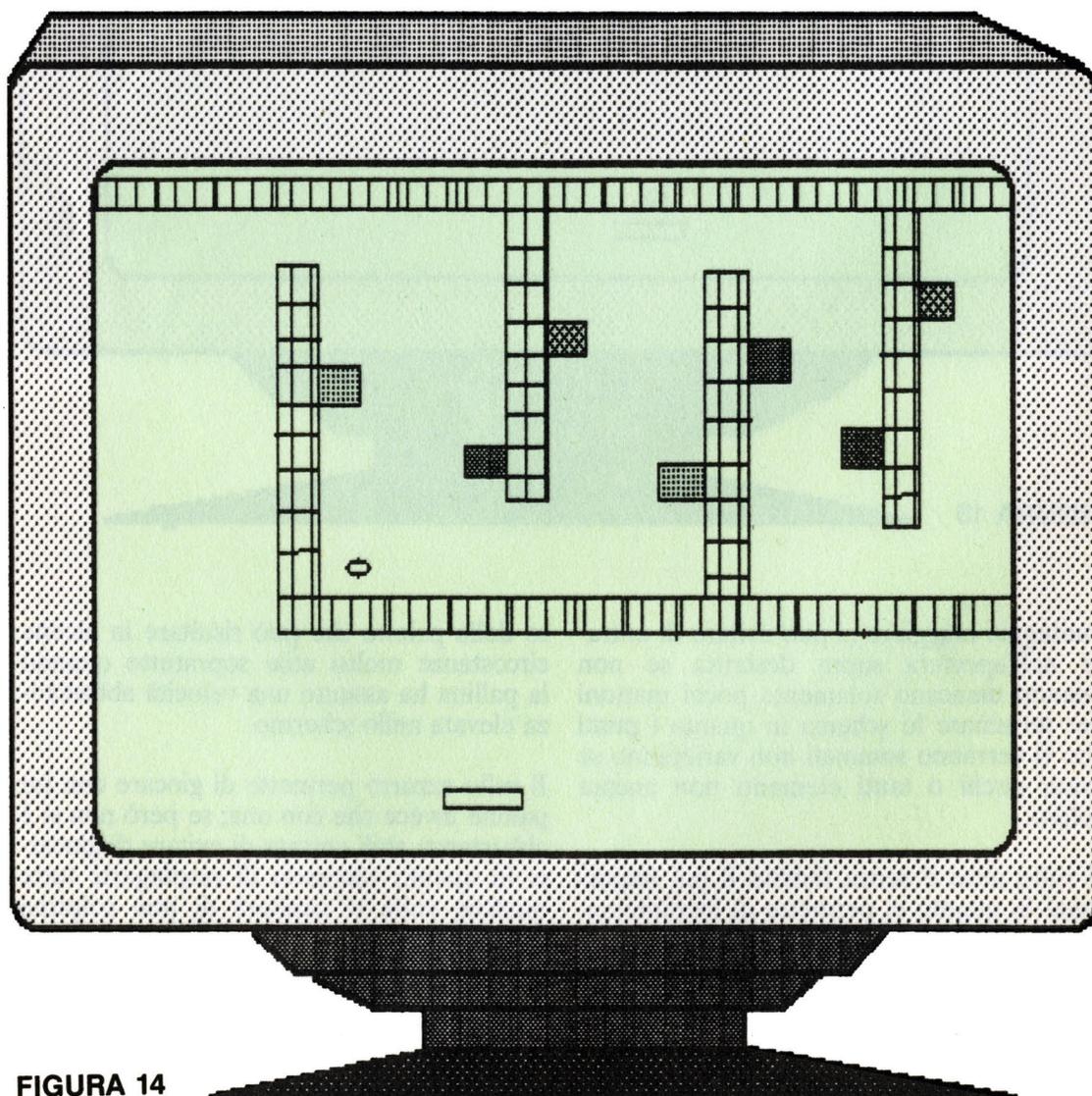


FIGURA 14



# AMIGA SPECIAL

Anno 2 - Numero 4 - Lire 15.000

**DISK per  
AMIGA  
500, 1000,  
e 2000**

# SOLITARI DI CARTE

PIRAMID • GOLF •  
KLONDIKE • CANFIELD •  
ANGOLI • CALCOLO •  
3 SMAZZATE • RENO •  
3 FACILITATI •



GRUPPO LOGICA 2000



**È IN EDICOLA**