

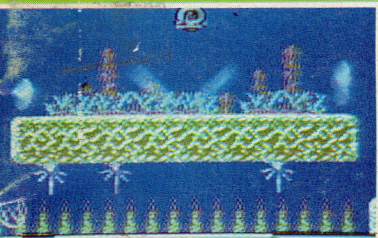
SOLO L. 4.000

N°11

SETTIMANA GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



PESCECANI



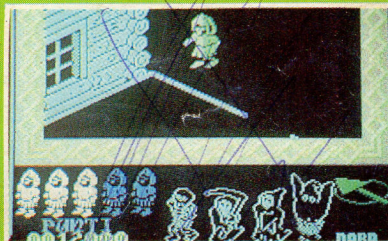
GHOSTER

4

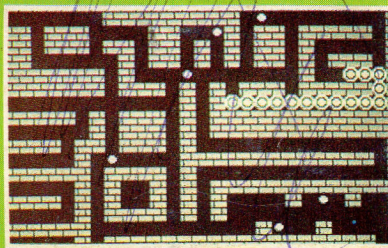
NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



OMBRE SCURE



LA BISCIA

C= 64 - C= 128



MSX

SETTIMANA GAMES

n°11

Editrice **EDIGAMMA** s.r.l.- Roma
Dir. Resp. **RENATO CIRCI**
Stampa **VEGA Offset s.r.l.** -Milano
Distr. **PARRINI &C** -Roma
Gr. II° 70% -Settimanale
Aut. Trib. di Roma N°471/89

**SETTIMANA GAMES
E' IN EDICOLA
TUTTI I VENERDI'**

Tutta la corrispondenza
dovra' essere inviata a :
EDIGAMMA s.r.l.
"SETTIMANA GAMES "
Piazza dei Sanniti n°9 00185 Roma

NUMERI ARRETRATI
Per richiedere i numeri
arretrati di **SETTIMANA GAMES**
bastera' inviare
l'importo di L. 6.000 comprese
spese di spedizioni
in francobolli, in busta
chiusa indirizzando a :
EDIGAMMA s.r.l.
"SETTIMANA GAMES "
Piazza dei Sanniti n°9
00185 Roma

Specificando: i numeri interessati ,
nome, cognome, indirizzo e c.a.p.

Sommario

C64

Su cassetta:

Pescecani

09 - 39

Ghoster

43 - 65

MSX

Su cassetta:

Ombre scure

La biscia

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a Pescecani

Come giocare a Ghoster

Il Basic semplice

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Ombre scure

Come giocare a La biscia

Il Basic semplice

C64

ATTENZIONE: spegnere o scollegare eventuali periferiche e fermare il registratore a caricamento terminato.

MSX

ATTENZIONE: per caricare i programmi digitare RUN "CAS:" e premere il tasto RETURN.



PESCECANI

Tremendi pescecani terrorizzano gli abissi marini impedendo ai sub la pesca. Inserito il joystick in porta 2, a bordo di una navicella sottomarina vieni calato, da una imbarcazione, nel fondo oceanico. Nel riquadro ti appare la plancia della navicella con a sinistra la durata dell'ossigeno, al centro in alto i punti totalizzati e in basso il numero di vite (6). A destra inoltre è visibile, attraverso dei led luminosi, il respiro dei sub che devi salvare dagli squali. La fauna marina che inizialmente

vedi, cerca di ucciderti, ma tu non hai i mezzi sufficienti per contrastarla e quindi devi inabissarti di più entrando nelle buche presenti sul fondo. Man mano che ti spingi in basso trovi pesci sempre più agguerriti dai quali ti puoi difendere premendo fire e orientando il joystick nella direzione in cui vuoi sparare (ma fai attenzione a non colpire i pesci verdi perchè sono gommosi e il proiettile vi rimbalza). Per ogni pesce ucciso compare un quadratino sul quale c'è un disegno diverso a seconda del caso. Infatti puoi trovare un



teschio (sei morto, game over), una bomba (se non cambi quadro perdi una vita in tre secondi) e una navicella con una barra (indica che ne hai persa una). Per fortuna nel quadratino ci sono anche delle opzioni come: un sacco (contiene la carne per tenere lontano i pescecani dai sub), una fiammella (muoiono tutti i pesci che hai intorno), un cerchiolino (riacquisti l'ossigeno che avevi all'inizio), una navicella (in questo caso l'hai vinta) e, per finire, delle bollicine (sei invisibile per 10 secondi).

Ma l'obiettivo che devi prefiggerti è quello di trovare nel quadratino un razzo, almeno per due volte, con la stessa navicella; solo così riuscirai ad armarti per uccidere gli squali (premi RESTORE per uscire).

COMANDI

Joystick in porta 2

Quattro direzioni

Fuoco

NUMERI DEL NIZIO GIOCO
I miei RECORD

1: 09-39

2: _____

3: _____

4: _____



GHOSTER

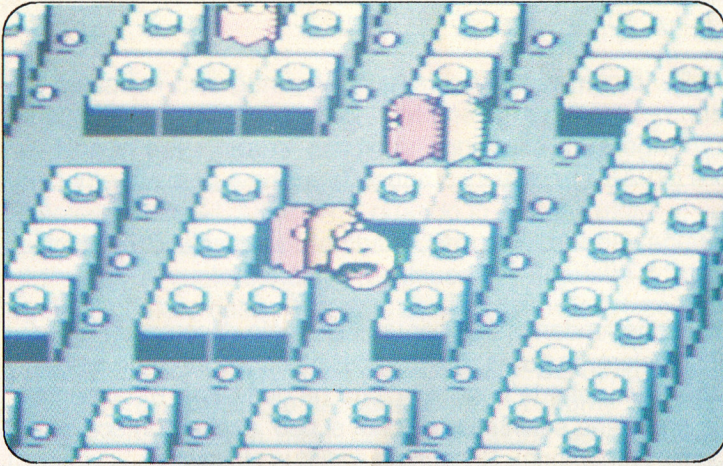
Da uno dei più famosi videogiochi di successo di tutti i tempi, Pacman, eccovi una versione riveduta e corretta del divertente labirinto completo di pallina, fantasmini e bonus-frutta. Un'ambientazione ricca e quanto mai originale fa da sfondo alle fatiche tridimensionali del simpatico personaggio, che deve, come sempre, liberare il percorso dalle piastrelle rotonde che compongono il pavimento. Ovviamente agli angoli del labirinto, nonché in alcuni punti strategici, vi sono le immancabili super pastiglie energetiche, fatte per capovolgere il consueto

rapporto inseguitori-inseguito. Un uso intelligente ed accorto di questi utili bonus è indubbiamente essenziale ai fini della riuscita nel gioco.

Se poi rientrate nella categoria dei giocatori che badano anche al punteggio, non dovette lasciarvi scappare i succulenti frutti che si materializzano di tanto in tanto nei punti più pericolosi del labirinto.

Il tasto di fuoco può essere utilizzato per fare un breve salto che in alcuni casi può rivelarsi vitale.

Il gioco è strutturato in quattro livelli di difficoltà, dei quali i primi



GHOSTER

tre direttamente selezionabili dal menu iniziale; i quadri superiori al primo richiedono di essere completati più volte prima di dare libero accesso allo schema successivo.

Terminato il quarto livello si ritorna al primo, questa volta però con un fattore di difficoltà incrementato.

Ad ogni grado corrisponde una connotazione grafica ben precisa che, ne siamo certi, non mancherà di suscitare l'approvazione anche dei videogiocatori più incalliti e smalzati.

COMANDI

Joystick in porta 2

Quattro direzioni

Fuoco per saltare

NUMERI NOSTRO GIOCO
I miei RECORD

1: _____

2: 43-68

3: _____

4: _____

II BASIC facile

LET

E' un po' l'istruzione fondamentale per un linguaggio di computer e per il BASIC in particolare, in quanto rende possibile assegnare un valore ad una variabile (con tutte le possibilita' che ne derivano). E' talmente fondamentale che viene sottinteso e quindi si puo' anche non scrivere (con un risparmio di memoria). Si hanno quindi due sintassi:

10 LET A\$= "Commodore 64"

20 A\$= "Commodore 64"

queste linee sono equivalenti in quanto e' sufficiente il simbolo di uguaglianza "=" perche' il computer attribuisca il valore alla variabile. Il nome della variabile si deve trovare sulla sinistra dell' "=" e il valore sulla destra. Altri esempi:

10 A\$= "64"

20 B\$= "Commodore"

30 C\$= B\$ + A\$

Se si chiede ora di stampare C\$ si ottiene "Commodore 64".

LIST

Questo comando serve in fase di programmazione in quanto da l'accesso al listato del programma che puo' essere cosi' controllato.

LIST -lista tutte le linee

LIST 100 - 200 -lista le linee dalla 100 alla 200

LIST 100 - -lista le linee dalla 100 in poi

LIST - 100 - -lista tutte le linee fino alla 100

LIST 100 - -lista solo la linea 100

LIST si puo' anche inserire in un programma, ma alla fine il computer scrive READY e ritorna al sistema abbandonando il programma. Se si vuole rallentare il movimento del listato bisogna tenere premuto il tasto CTRL oppure se si vuole interrompere lo scrolling bisogna premere il tasto RUN/STOP.

LOAD

E' il comando che permette di trasferire nella memoria interna del computer un programma precedentemente registrato su nastro o disco. Non si deve perciò riscrivere ogni volta un programma ma e' sufficiente salvarlo (vedere al riguardo l'istruzione SAVE) e caricarlo (in inglese LOAD=CARICARE) quando lo si vuole usare.

La sintassi classica prevede che all'istruzione debba seguire il nome del file che si vuole caricare, racchiuso tra virgolette " ", quindi una virgola, il numero della periferica, una virgola e l'indirizzo secondario:

LOAD "nome file",8,1

in questo caso il computer carica "nome file" dal floppy disk (periferica numero 8). L'indirizzo secondario se e' 1 (come nell'esempio) fa caricare il programma nella zona di memoria nella quale era stato originariamente salvato, altrimenti, se viene ommesso, il programma sara' caricato a partire dalla locazione 2048. Se non si scrive il numero della periferica il computer assume come periferica il registratore (periferica numero 1). LOAD chiude tutti i file aperti. Usato direttamente, LOAD esegue, prima di caricare il programma, una CLR che cancella le variabili. Usato invece all'interno di un programma, LOAD non azzerava le variabili e fa automaticamente partire il programma caricato (si possono cosi' eseguire in successione piu' programmi). Ci sono ora alcune differenze di sintassi che caratterizzano il comando riferito al disco od al registratore:

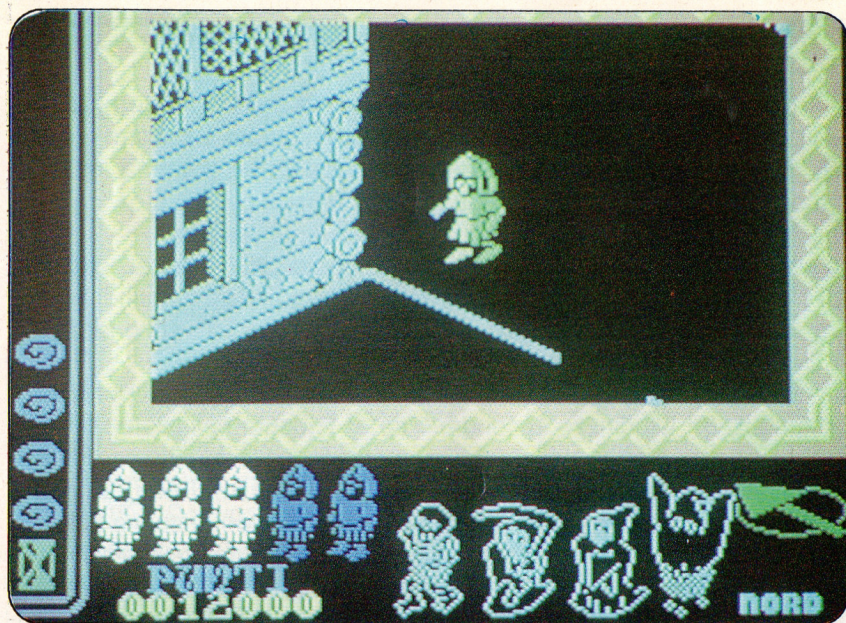
LOAD "",1 oppure LOAD -carica il primo programma sul nastro

LOAD "",8 -carica il primo programma che si trova sulla directory

LOAD "nome",1 o LOAD "nome" -cerca e carica il programma "nome" sul nastro

LOAD "nome",8 -cerca e carica il programma "nome" sul dischetto

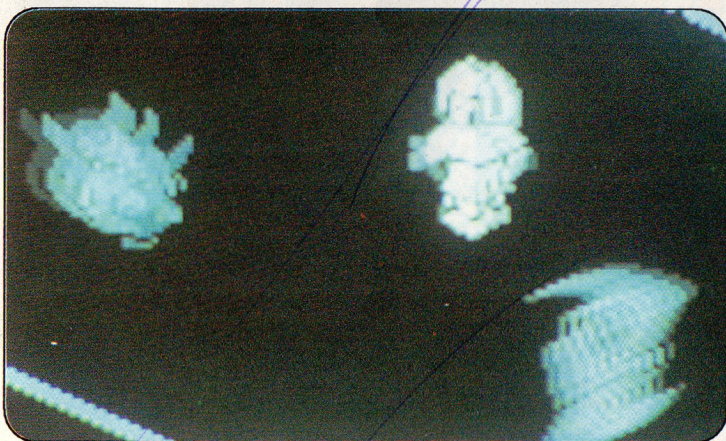
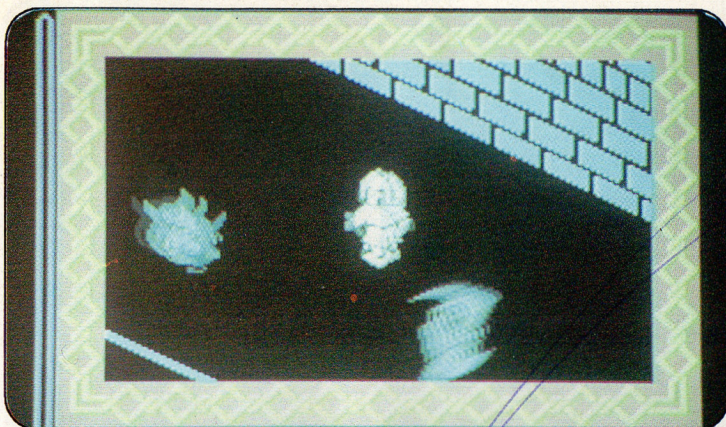
Se cerchiamo sul nastro un file con il nome specificato, il computer continua ad analizzare il nastro finche' non lo ha trovato (fate perciò attenzione a scrivere esattamente il nome per evitare inutili attese). Sul disco invece, se non trova il file con quel nome o il nome non corrisponde ad un programma, stampa il messaggio d'errore ?FILE NOT FOUND. Quando cerca un programma sul nastro, il computer disattiva lo schermo; una volta trovato un programma mostra il messaggio FOUND "nome programma" ed attende 15 secondi o la pressione del tasto COMMODORE per caricarlo (se il file ha il nome che e' stato richiesto); se si preme invece la Barra Spaziatrice allora il computer passa al programma successivo.



OMBRE SCURE

E' notte, amici...notte fonda!!!
 E tra le strade del vostro villaggio medioevale quattro esseri tremendi sono venuti dall'aldilà per seminare morte, panico e rovina. La morte, con la sua falce spietata nel pugno, uno scheletro, un diabolico fantasma e un diavolo maligno, si aggirano tra le mura delle case, nascondendosi alla vista di chi, come voi, è qui per eliminarli. Tra le case abbandonate del vostro villaggio si annidano ormai solo forme di vita maligna. Non dovete però dimenticare che il vostro solo obiettivo è distruggere i quattro

mostri principali già menzionati: per ognuno di essi occorre un'arma specifica. Vagate dunque di stanza in stanza, di casa in casa, alla ricerca del successo; potete guadagnare delle "vite" extra trovando la magica pozione; potete mettere le ali ai piedi trovando i leggendari scarponi alati. Raccogliendo gli oggetti amuleto quali la spirale, la medaglia, la sfera dentata, le bacchette rotanti, potete rendervi immuni dall'insidia dei fantasmini: potete possederne una decina per volta e vengono visualizzati sul margine dello schermo.



OMBRE SCURE

COMANDI

4 DIREZIONI:

**JOYSTICK
O TASTI CURSORE**

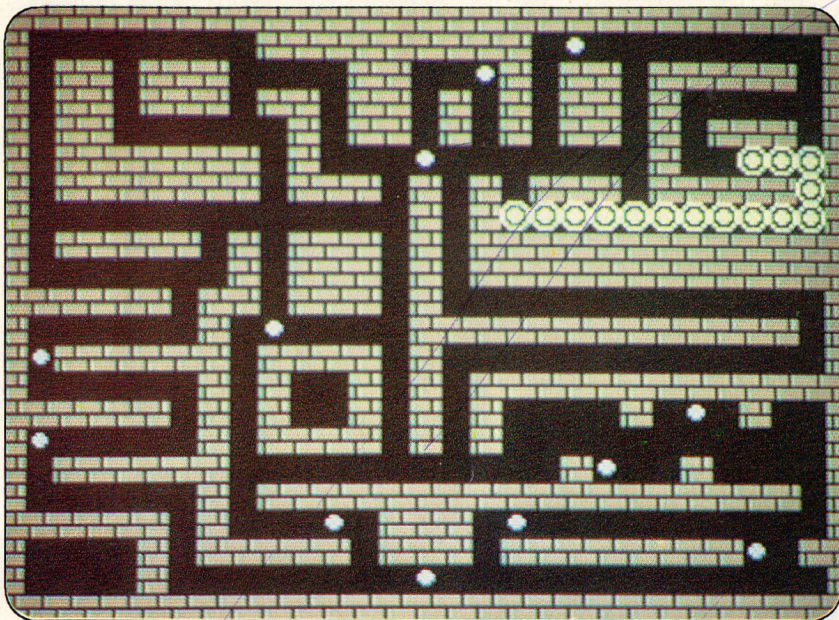
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



LA BISCIA

Ecco un gioco di sveltezza: sveltezza di occhio e di mano. Si tratta infatti di districarsi in un labirinto dove una biscia famelica deve divorare tutte le pastiglie per poter passare al labirinto seguente.

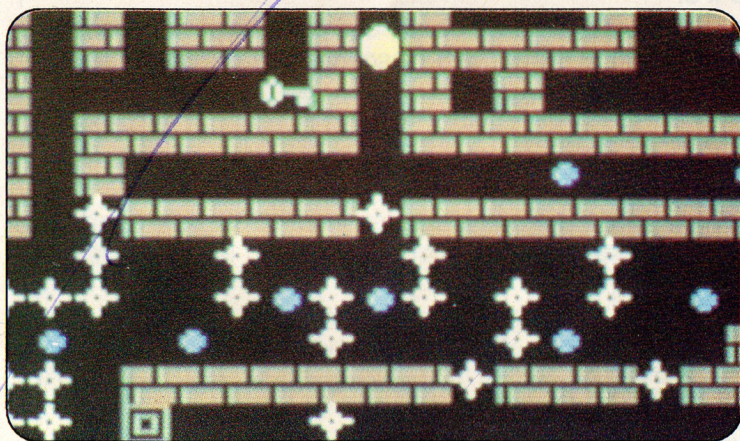
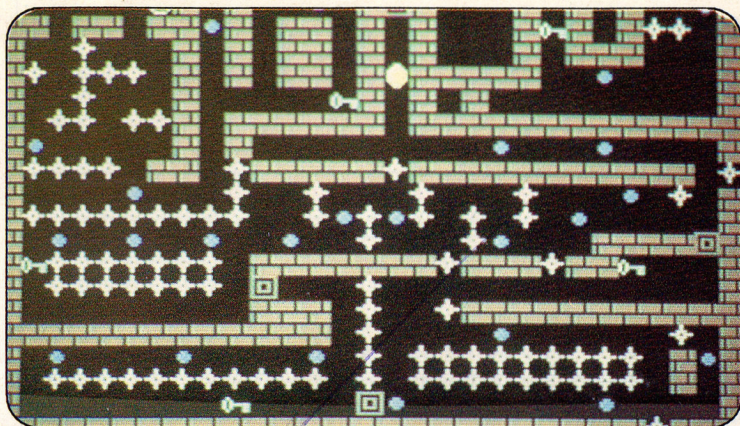
Basta conoscere poche regole per giocare a questo game, ma queste regole sono ferree e rendono il gioco molto difficile: ricordate quindi che la biscia non può tornare indietro e che non deve in alcun modo toccare il suo corpo con la testa.

Ogni volta che una di queste regole non viene rispettata, voi

perdete una biscia.

Ovviamente il gioco non si limita a questo: dovete infatti sapere che la biscia, ogni volta che ingoia una pastiglia, si allunga e voi dovete fare in modo che la biscia compia dei tragitti tali da arrivare dove voi volete senza rimanere intrappolata dalla sua stessa lunghezza...

Un gioco sicuramente interessante per coloro che amano cimentarsi in situazioni difficili.



LA BISCIA

COMANDI

4 DIREZIONI:

**JOYSTICK
O TASTI CURSORE**

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

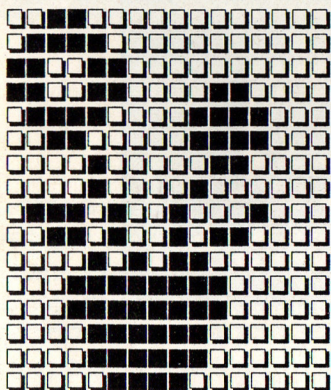
4: _____

II BASIC facile

SPRITE DA 16 PUNTI PER 16

La volta scorsa abbiamo visto come dare una forma agli sprites di dimensione di 8 x 8, ora come promesso vediamo quelli di 16 x 16. La definizione degli sprite da 16 punti per 16 procede in modo analogo agli sprites 8 x 8.

Si considera tuttavia che gli sprite di 16 punti per 16 siano formati da quattro sprite separati di 8 punti x 8 ciascuno. Questi quattro sprite vengono definiti nel modo seguente:



A\$	C\$
B\$	D\$

A\$=CHR\$(&H0)+CHR\$(&H0)+CHR\$(&H18)+CHR\$(&H3C)+CHR\$(&H3C)+CHR\$(&H18)+CHR\$((H4)+CHR\$(&H22)

B\$=CHR\$(&H1A)+CHR\$(&H6)+CHR\$(&HF)+CHR\$(&HF)+CHR\$(&H7)+CHR\$(&H7)+CHR\$(&H3)+CHR\$(&H3)

```
C$=CHR$(&HC)+CHR$(&H1E)+CHR$(&H33)+CHR$(33)+CHR$(  
&H1E)+CHR$(&H2C)+CHR$(&H20)+CHR$(&H5C)  
D$=CHR$(&H58)+CHR$(&HA0)+CHR$(&HF0)+CHR$(&HF0)+CH  
R$(&HE0)+CHR$(&HE0)+CHR$(&HC0)+CHR$(&HC0)  
SPRITE$(2)=A$+B$+C$+D$
```

E' possibile definire un massimo di 256 sprite di 8 x 8 punti usando i numeri compresi tra 0 e 255 ed un massimo di 64 sprite di 16 punti x 16, usando i numeri compresi tra 0 e 63.

VISUALIZZAZIONE DELLA FORMA DI UNO SPRITE PUT SPRITE

Per visualizzare uno sprite specificato su un determinato piano di visualizzazione, si usa l'istruzione PUT SPRITE.

PUT SPRITE numero del piano di visualizzazione,[(x,y)], [colore], [numero dello sprite]

L'istruzione PUT SPRITE visualizza lo sprite avente il numero specificato, su un piano di visualizzazione specificato, nel colore specificato.

Per visualizzare lo sprite definito sopra (sprite no. 2) sul piano di visualizzazione 0 con il colore verde medio (codice di colore 2) nella posizione (120,80), si dovrà eseguire:

```
PUT SPRITE 0, (120,80), 2,2
```

La posizione di visualizzazione specificata corrisponde al punto nell'angolo in alto a sinistra del quadro dello sprite. Le coordinate x,y vengono specificate in un sistema di coordinate sullo schermo grafico che ha come origine (0,0) il punto (0,-1)

Chiudiamo anche questa puntata, ma vi anticipiamo che l'argomento della prossima settimana sarà l'animazione degli sprites.

Sul prossimo
numero di:
SETTIMANA
GAMES,
in edicola fra
sette giorni,
troverai questi
QUATTRO
FANTASTICI
GIOCHI:

C64

Vivo o morto - Kilometri impossibili

MSX

Halley - Puf puf