

SOLO L. 4.000

SETTIMANA

n°6

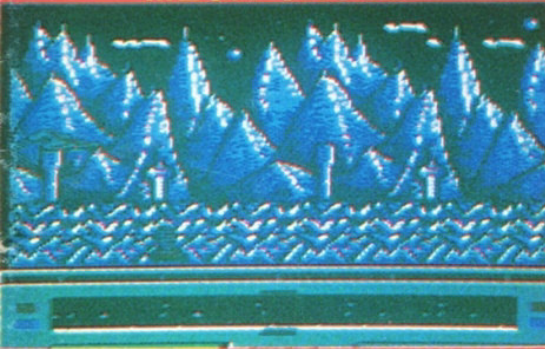
GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



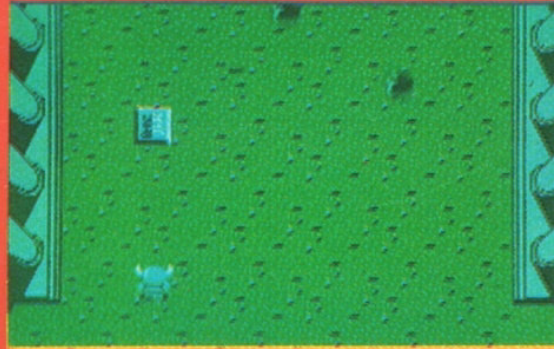
MEGA CROSS



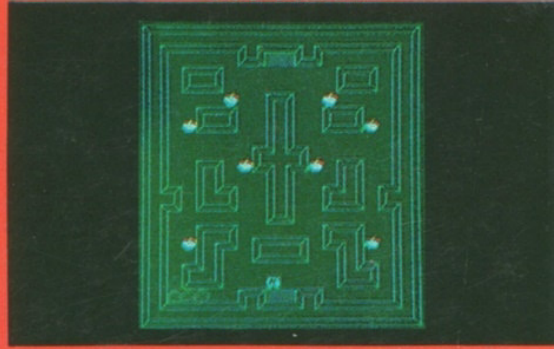
STAR MOON

4 NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128
2x MSX



ATILA



IL LABIRINTO

C= 64 - C= 128



MSX

SETTIMANA GAMES

n°6

Editrice **EDIGAMMA** s.r.l. - Roma

Dir. Resp. **RENATO CIRCI**

Stampa **VEGA** - Milano

Distr. **PARRINI** - Roma

GR. II°/70% - Settimanale

Aut. Trib. di Roma in corso

**SETTIMANA GAMES
È PRESENTE IN EDICOLA
TUTTI I VENERDÌ**

Tutta la corrispondenza
dovrà 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"**

basterà inviare

l'importo di L.4.000 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.

Le spese di spedizione
saranno a nostro carico!

Sommario

C64

Su cassetta:

Megacross

Star moon

MSX

Su cassetta:

Attila

Il labirinto di Morgana

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a Megacross

Come giocare a Star Moon

Il Basic semplice

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Attila

Come giocare a Il Labirinto

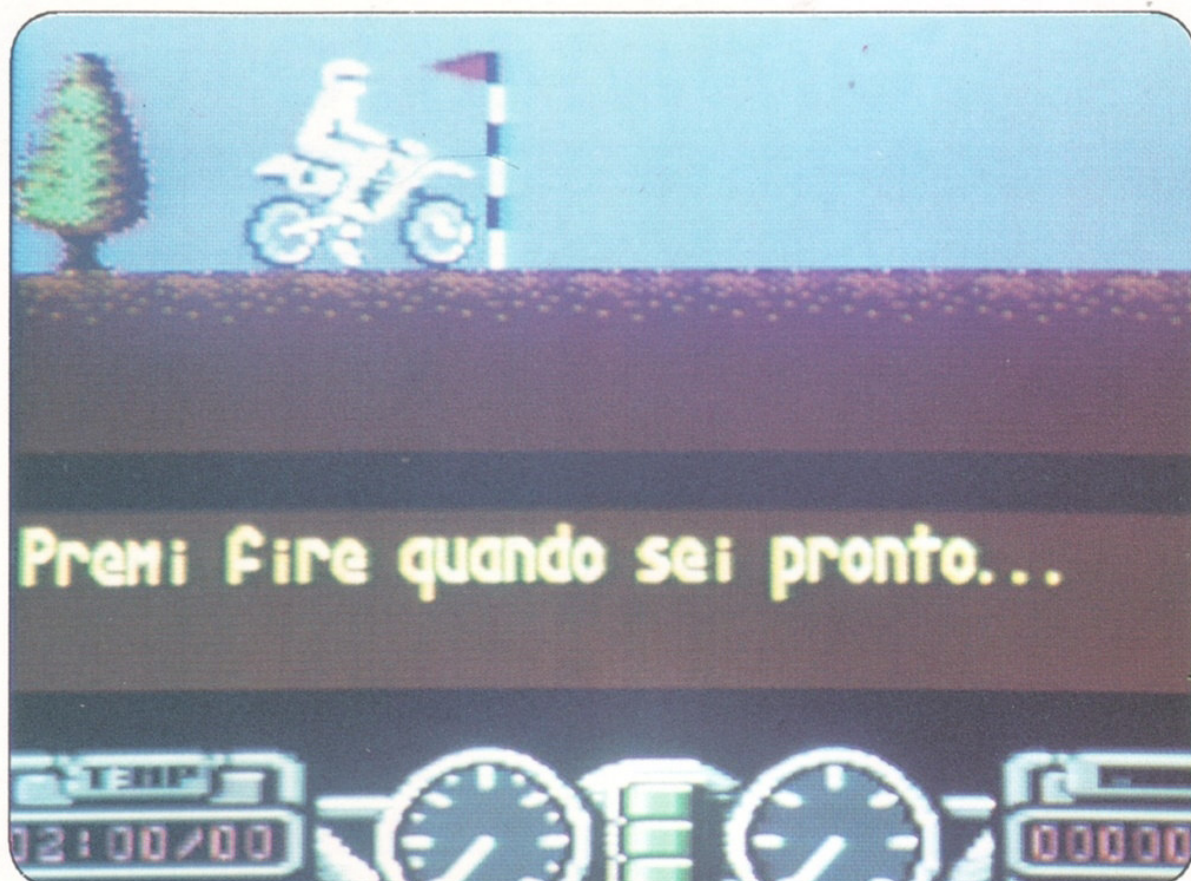
Il Basic semplice

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.

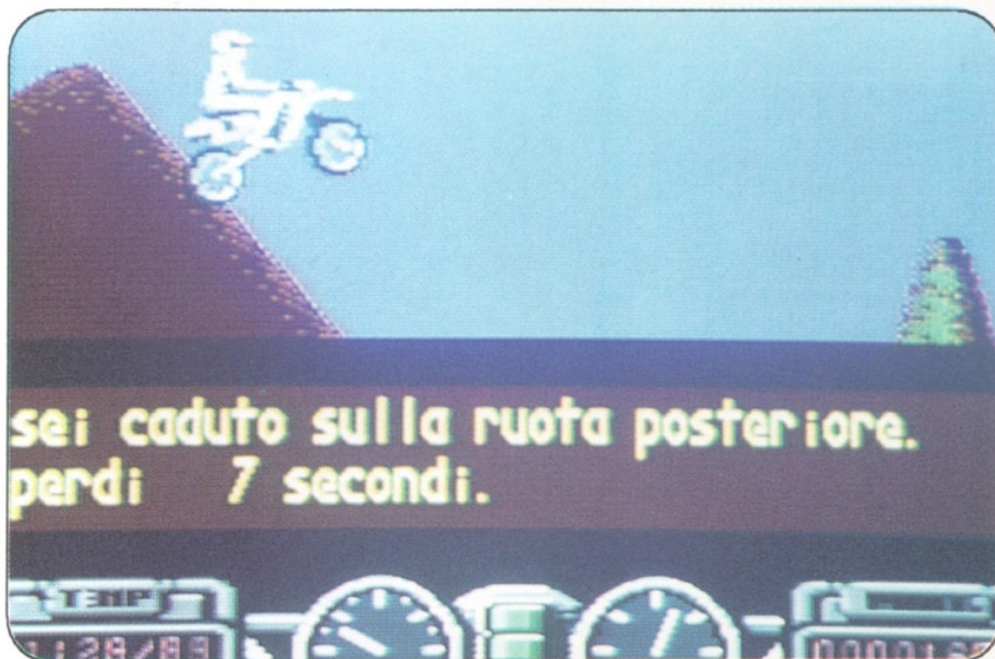


MEGACROSS

Se non hai mai avuto l'opportunità di vivere in prima persona le elettrizzanti emozioni del motocross, questo è sicuramente il programma che fa per te: caricalo immediatamente per gareggiare contro il tempo, selezionando uno dei 3 percorsi previsti nella schermata di presentazione, e parti a tutto gas (premi il tasto di fuoco, spostando la manopola in su per le marce, a destra o sinistra per aumentare o diminuire la potenza del motore).

A chi non ha dimestichezza alcuna con questo genere di gare riteniamo utile ricordare che lo scopo del gioco consiste nell'evitare i va-

ri ostacoli disseminati lungo il percorso (dalle buche ai bidoni e così via), saltandoli in impennata (monopola del joystick a destra + tasto di fuoco) o appoggiando la moto sulla ruota anteriore (monopola a sinistra + tasto di fuoco). Per quel che riguarda le principali penalità che potresti accumulare se non sei un vero campione di motocross, presta particolare attenzione a non scivolare dalla moto, a non appoggiarti in fase di caduta su una ruota sola, a non mettere in stallo il tuo mezzo (significa che non stai procedendo) ed a non colpire gli ostacoli (alcuni si possono schivare muovendo



MEGACROSS

la moto tramite il joystick verso l'alto e il basso).

I controlli possono sembrare inizialmente scomodi a causa della vista laterale della pista, ma in breve tempo dovreste riuscire a coordinare gli spostamenti del joystick con i movimenti che volete compiere.

In fase di impostazione della partita, potrai selezionare all'interno della schermata iniziale il numero dei concorrenti che prenderanno parte alla gara di motocross, quindi inserire i loro nomi e scegliere il percorso piu' idoneo per ognuno. In conclusione, se desideri provare l'ebbrezza di una competizione di motocross senza necessariamente possedere l'attrezzatura adatta, l'abilita' e il coraggio che caratterizzano un vero campione di questo sport, non devi far altro che caricare questo programma e ..."smanettare" a tutto gas!

COMANDI:

Marce: Fuoco + alto

Gas: Sinistra / Destra

**Impennata:
Fuoco + Destra**

**Fine impennata:
Fuoco + Sinistra**

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



STAR MOON

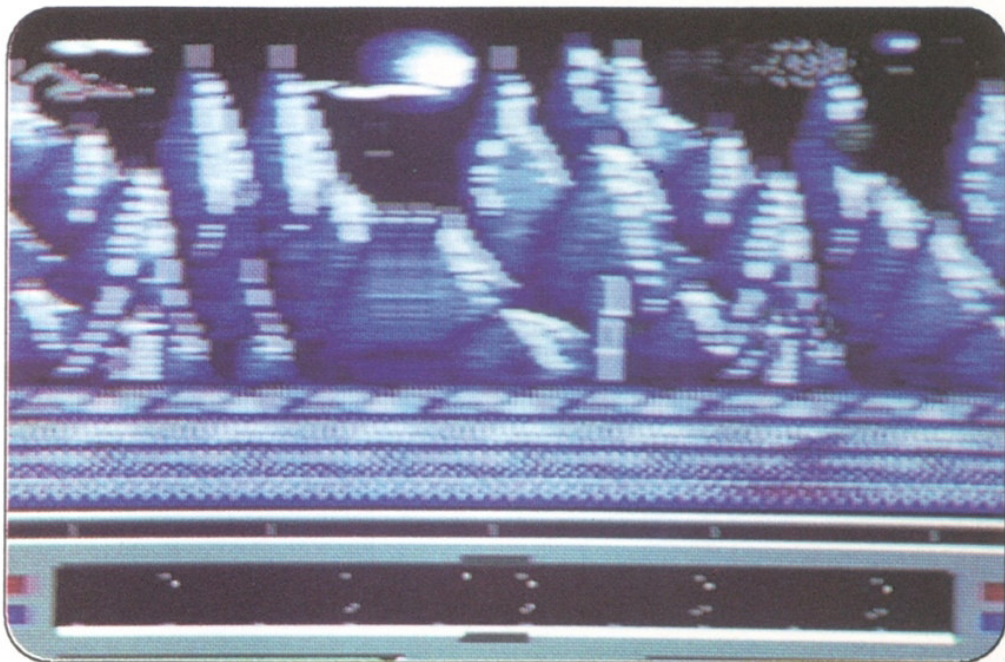
Il mestiere del tecnico elettricista del futuro sarà molto differente da quello a cui siamo abituati oggi. Non più matasse di cavi conduttori, pinze e rocchetti di nastro isolante, bensì un'unica, sofisticata astronave armata di tutto punto. Il motivo di tutto questo è ben visibile all'interno del gioco che vi proponiamo.

Si suppone che nel mondo prossimo venturo l'energia non sia più prodotta localmente, ma importata da appositi satelliti naturali. Su questi pianetini sono operanti delle squadre di tecnici/soldati capaci di difendere le installazioni di ogni settore dai reiterati attacchi

condotti da sonde robotizzate aliene.

Dal momento che tutti i sistemi di sopravvivenza di queste 'miniere d'energia' dipendono in primo luogo dalla stessa energia ivi prodotta, risulta per voi imperativo evitare la distruzione dei terminali energetici disseminati sulla superficie; al cadere dell'ultimo terminale... game over!

La caratteristica principale di Star Moon è la sua realizzazione effettuata mediante la tecnica cosiddetta 'parallattica', che genera un effetto di scroll laterale alquanto inconsueto e suggestivo. Il gioco si compone di più livelli di difficol-



STAR MOON

tà, ai quali corrispondono sempre maggiori capacità d'attacco da parte dei robot avversari.

La vostra astronave è molto agile e dotata di un cannone a raggi capace di ripetute bordate di pacchetti di energia.

Purtroppo i vostri colpi sono però dannosi anche per i terminali energetici impiantati sulla superficie e quindi dovete stare attenti a non aiutare i vostri nemici contribuendo alla distruzione dei terminali con qualche tiro maldestro.

Potete spostarvi in tutte le quattro direzioni invertendo anche il senso di marcia per raggiungere nel minor tempo possibile le zone del pianeta dove si sta portando a termine un attacco.

Il menu di gioco è richiamabile tramite il tasto F7, e le opzioni risultano selezionabili spostando in avanti o in indietro la leva del joystick.

**COMANDI:
JOYSTICK
NECESSARIO
IN PORTA 2**

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

END

Questa istruzione fa terminare l'esecuzione di un programma basic e restituisce la scritta READY sullo schermo ed il controllo all'utente (è simile all'istruzione STOP ma quest'ultima da il messaggio BREAK IN LINE XX). Possono anche essere presenti più istruzioni END all'interno dello stesso programma.

Non è necessario che il programma termini con una di queste istruzioni. Si può far ripartire il programma tramite l'istruzione CONT.

Ad esempio:

```
10 print "come stai?"  
20 print "bene, grazie"  
30 END  
40 RUN
```

in questo programma, dopo che il computer ha stampato sullo schermo le scritte delle righe 10 e 20, appare READY ed il cursore che lampeggia; se noi scriviamo CONT, il programma riparte e ristampa le due frasi (in quanto alla riga 40 c'è RUN che lo fa ripartire), e così via.

EXP

Anche questa fa parte delle istruzioni tipicamente di carattere matematico in quanto esegue l'elevamento a potenza della costante e (pari a 2,71827183, detta anche numero di Nepero).

L'esponente va indicato tra parentesi.



Ad esempio:

```
20 LET a = EXP (Y)
```

eleva e alla potenza di Y (Y non deve essere maggiore di 88,0296919 altrimenti si avrebbe un messaggio di ?OVERFLOW).

Se vuoi avere invece l'elevamento a potenza di 10 elevato ad un numero (operazione che sovente bisogna eseguire nei calcoli matematici) devi scrivere:

```
10^x.
```

FN

Questa istruzione è il complemento dell'istruzione DEF FN in quanto FN permette di richiamare la funzione matematica prima definita. FN deve essere accompagnata dal nome della formula e dal valore della variabile di cui è funzione la formula.

Ad esempio:

```
10 DEF FN a1 (x)= b+x*19
```

```
.....
```

```
.....
```

```
100 FN a1 (c)
```

Quando il programma arriva alla riga 100 cerca la funzione "a1" quindi la esegue sostituendo al suo interno il valore della variabile "c" (ma possiamo inserire al posto di "c" anche un vero numero).

La variabile od il numero devono essere posti sempre tra parentesi tonde.

E' ovvio che non si può usare FN se prima non si è definita una funzione: in questo caso si ha messaggio d'errore UNDEF'D FUNCTION.

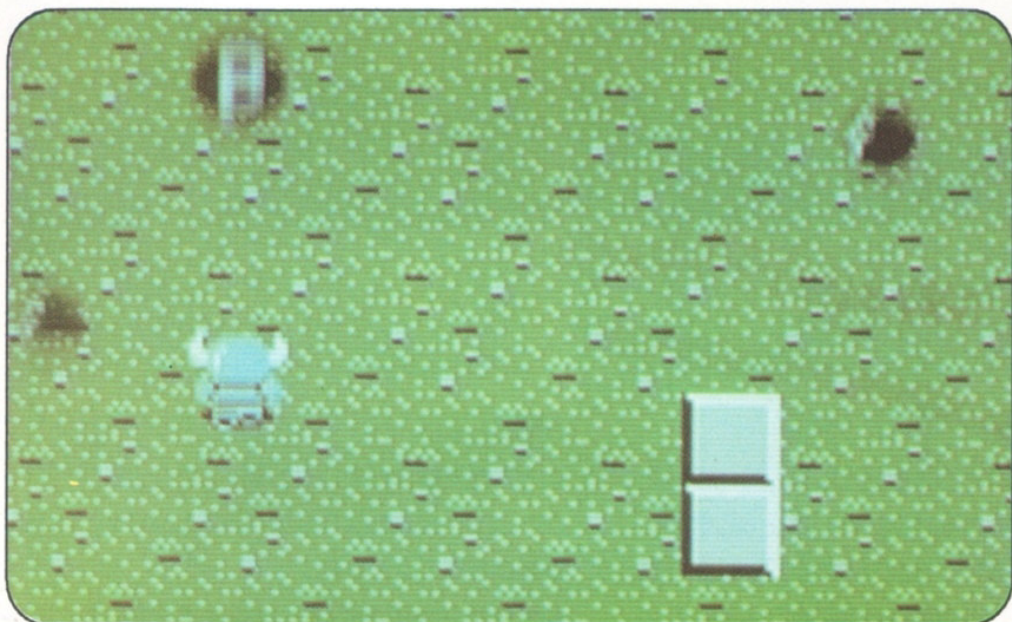
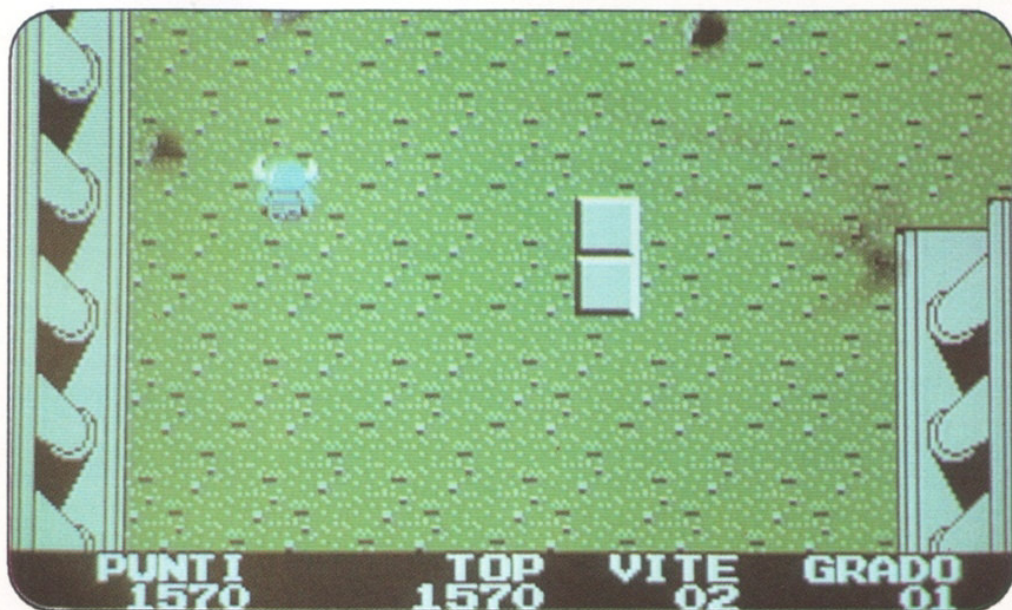


ATTILA

L'avversario di Attila, Thor, ha rapito la fidanzata del grande guerriero, e per essere sicuro che la pulzella non possa scappare, l'ha affidata alle cure del mago Ratafià. Attila, dopo aver ucciso Thor, si accinge ad attaccare il reame del mitico mago, uno dei più cattivi che, nonostante la dipartita del socio, non vuole lasciare libera la fanciulla. A questo punto, armati di arco e frecce, dovete intraprendere il viaggio nel reame del mago e sconfiggere le diaboliche orde generate dalla sua magia. In vostro aiuto accorrono i grandi stregoni del nord, seminando lun-

go il percorso delle mattonelle che, a seconda del simbolo che hanno disegnato sopra, vi permetteranno di compiere eroiche gesta. Per avere questi poteri dovrete colpire tali mattonelle, che inizialmente avranno sopra un punto interrogativo, svariate volte finchè non apparirà il simbolo, passate sopra una mattonella e vedete quello che farà...

Vi verrà inoltre inviata, sempre dai vostri protettori, una nuvoletta che potrà interessare le vostre armi, oppure la vostra armatura: per scegliere basterà colpirla e quindi passarci sopra...buona battaglia.



ATTILA

COMANDI:

4 DIREZIONI:
JOYSTICK O
TASTI CURSORE

SPARO:
FUOCO O
BARRA SPAZIO

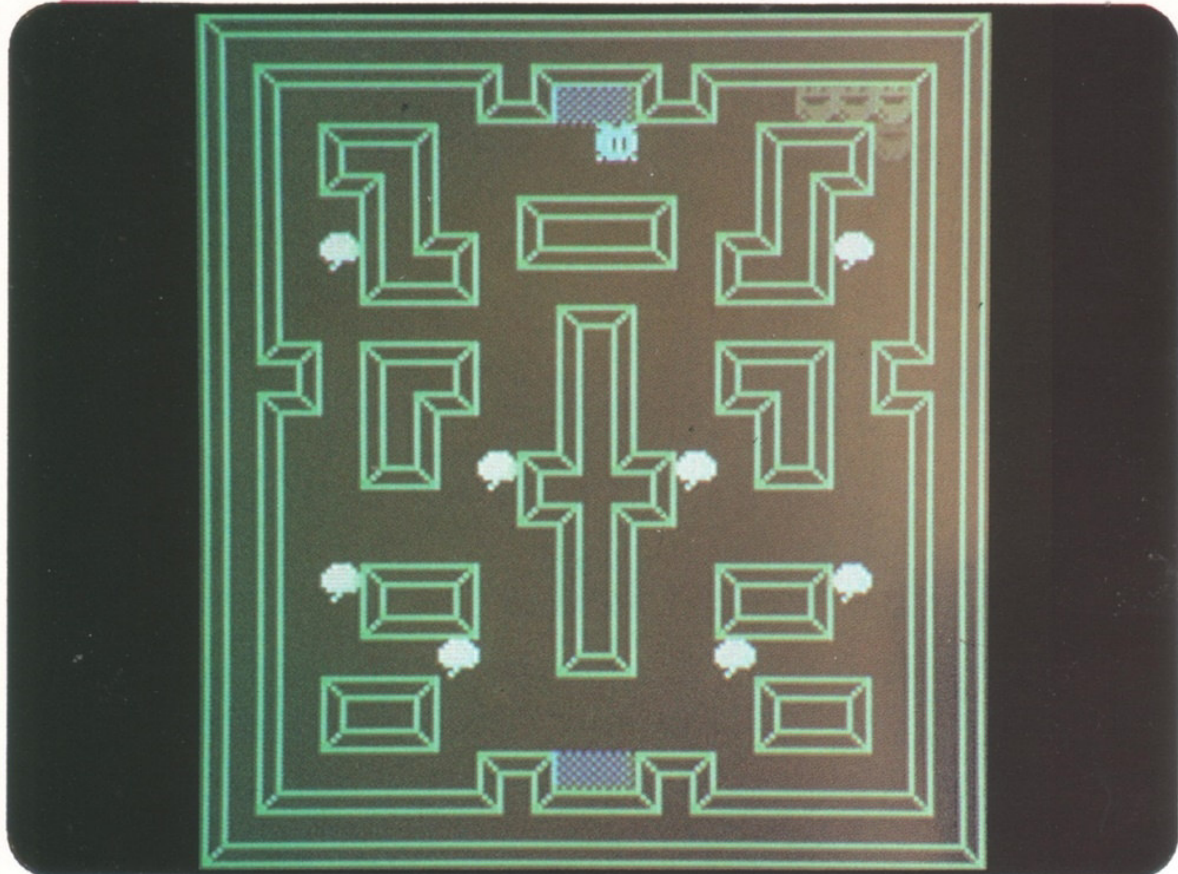
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



IL LABIRINTO DI MORGANA

Siete rimasti intrappolati in un labirinto soli con il vostro più acerrimo nemico che, conscio di questo fatto, non nasconde minimamente la sua volontà di farvi pulitamente fuori.

L'unica vostra chance è quella di riuscire ad imprigionare questo cattivo in un angolo del labirinto in modo che non possa nuocere a nessuno.

L'unico aiuto vi può arrivare da alcune mele che sono messe in posizione strategica nel labirinto.

Voi, con tutta la vostra arguzia, dovete spingere le mele, ma nello stesso tempo dovete mettere il vo-

stro avversario in un angolo in modo che non possa sfuggire al suo crudele destino.

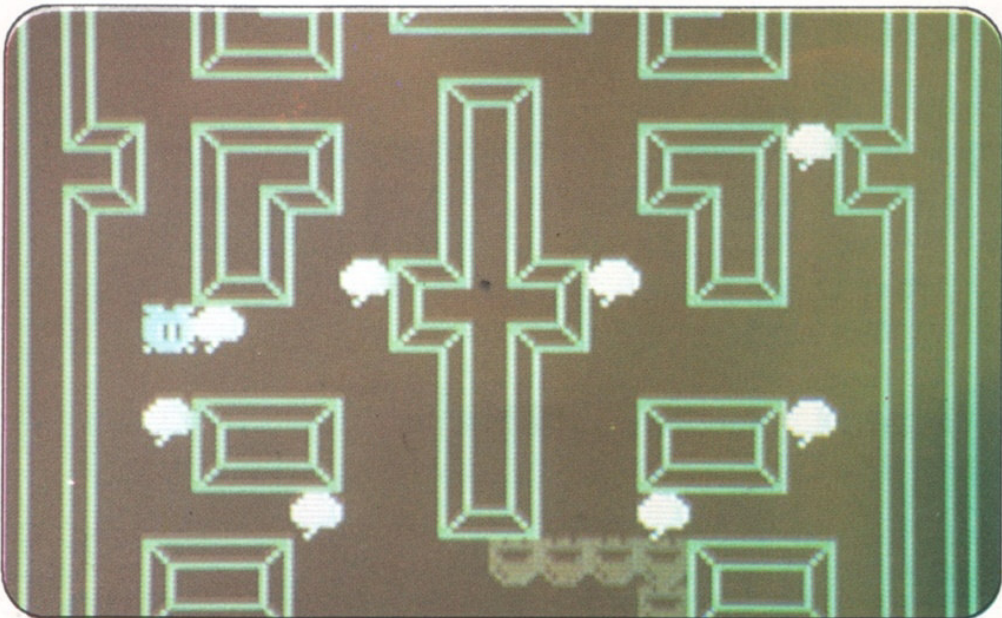
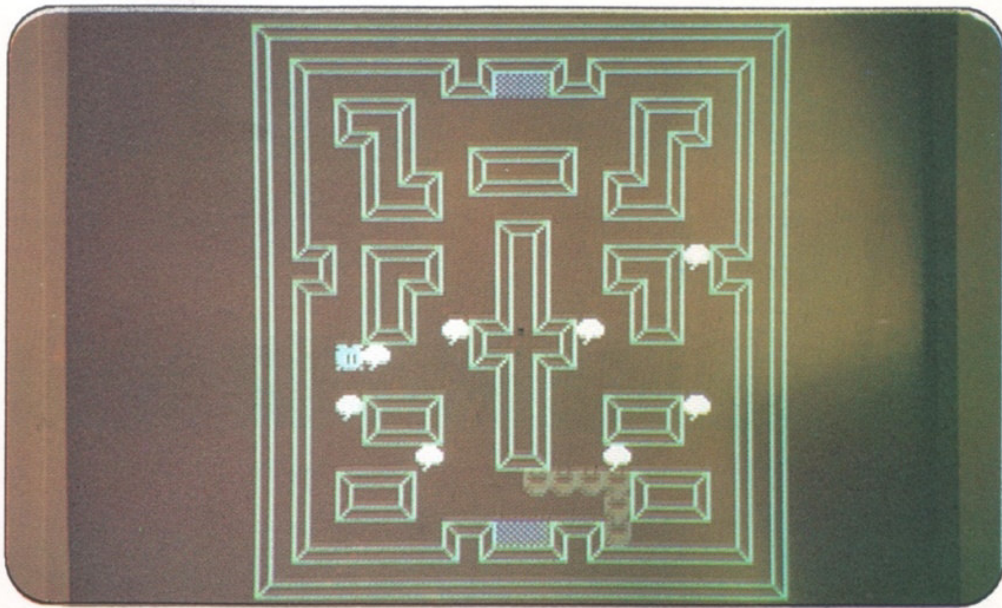
Lo spostamento delle mele è un'operazione faticosa e la vostra forza vi permette di spingerne solo una alla volta.

Se una mela finisce in un angolo o dietro un'altra mela non avrete più la possibilità di spostarla.

Attenzione alle due aree magiche in alto ed in basso nel labirinto che disintegrano i preziosi frutti al semplice contatto.

Riuscirete ad intrappolare il nemico prima che sia lui a mettervi le mani addosso?

IL LABIRINTO DI MORGANA



COMANDI:

4 DIREZIONI

SOLO JOYSTICK

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

PSET

Si tratta questa volta dell'istruzione elementare della grafica, quella cioè che permette di tracciare un punto sullo schermo.

I dati necessari per ottenere questo risultato sono le coordinate X e Y di dove vogliamo accendere il punto e il colore che vogliamo utilizzare.

Vogliamo ricordare che, a colori, il concetto di accendere il punto è diverso che nei computer monocromatici, dove il punto bianco è acceso e il punto nero è spento; qui tutti i punti possono essere accesi o spenti e il punto è di un colore o di un altro, ed è qui che riusciamo a capire la famosa limitazione dei due colori negli 8 pixel.

Infatti, se partiamo dal presupposto che nella mappa in VDP RAM ogni bit rappresenta un pixel, risulterà che ogni byte rappresenta otto pixel.

Ad ogni byte nella mappa dei pattern corrisponde un byte nella mappa dei colori, però ogni byte, nella mappa colori, viene visto come due gruppi di 4 bit.

Sapendo che in quattro bit il massimo valore rappresentabile è 15, risulta che ogni mezzo byte possiamo avere uno dei colori a nostra disposizione.

È quindi chiaro che nel byte sono rappresentati due colori, uno per i pixel spenti o messi a zero nella mappa dei pattern e uno per i bit messi a 1.



Data l'organizzazione orizzontale della VDP RAM la limitazione dei colori è solo per i pixel in orizzontale, verticalmente è possibile cambiare colore per ciascun pixel.

Chiaramente se accendete un pixel di un colore diverso da quelli già specificati, tutti i pixel accesi in quell'ottetto diventeranno del nuovo colore.

Vediamo quindi come settare un pixel:

```
PSET [STEP] (X,Y),[COLORE]
```

Come per tutte le istruzioni grafiche anche qui possiamo scegliere un sistema di coordinate relative con l'opzione step, oppure assolute; il colore si può specificare oppure resta valido l'ultimo selezionato.

Ecco un esempio:

ponendo di voler accendere un pixel a coordinate 10,7, di colore verde (che corrisponde al 3), dovremo scrivere:

```
PSET (10,7),3.
```

Anche in questo caso possiamo usare l'istruzione con coordinate relative all'ultimo punto tracciato mediante il parametro STEP.

Seguendo anche le scorse puntate avrete notato che il parametro STEP è presente in quasi tutte le istruzioni grafiche. Il tracciamento di grafici tramite indirizzi relativi alla posizione del cursore grafico è infatti indispensabile per la realizzazione di numerose applicazioni.

Il linguaggio grafico LOGO, ad esempio, si basa quasi esclusivamente sul tracciamento di primitive grafiche concatenate aventi sempre come origine l'ultimo punto utilizzato.

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

C64

GUERRIERO NINJA-MISCELLIX

MSX

GHOST IT-PINGUINO