

SOLO L. 4.000

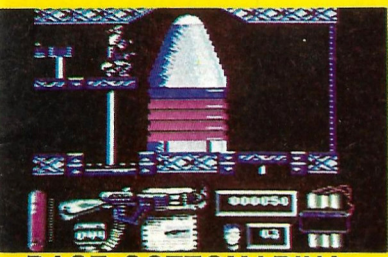
SETTIMANA

n°1

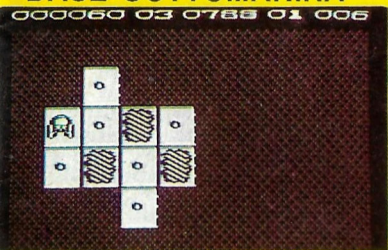
GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



BASE SOTTOMARINA

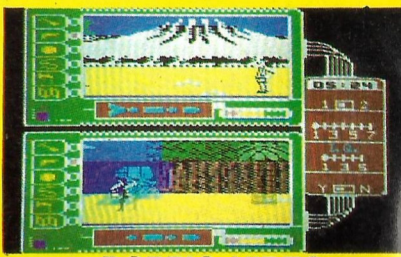


BOMBAROLO

4 NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



DOPPIO VIDEO



CARLETTO

C= 64 - C= 128



MSX

SETTIMANA GAMES

n°1

Editrice **EDIGAMMA** s.r.l. - Roma
Dir. Resp. **RENATO CIRCI**
Stampa **EDITARGET** - 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:

Base Sottomarina

Bombarolo

MSX

Su cassetta:

Doppio video

Carletto

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a Base sottomarina

Come giocare a Bombarolo

Il Basic semplice

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Doppio video

Come giocare a Carletto

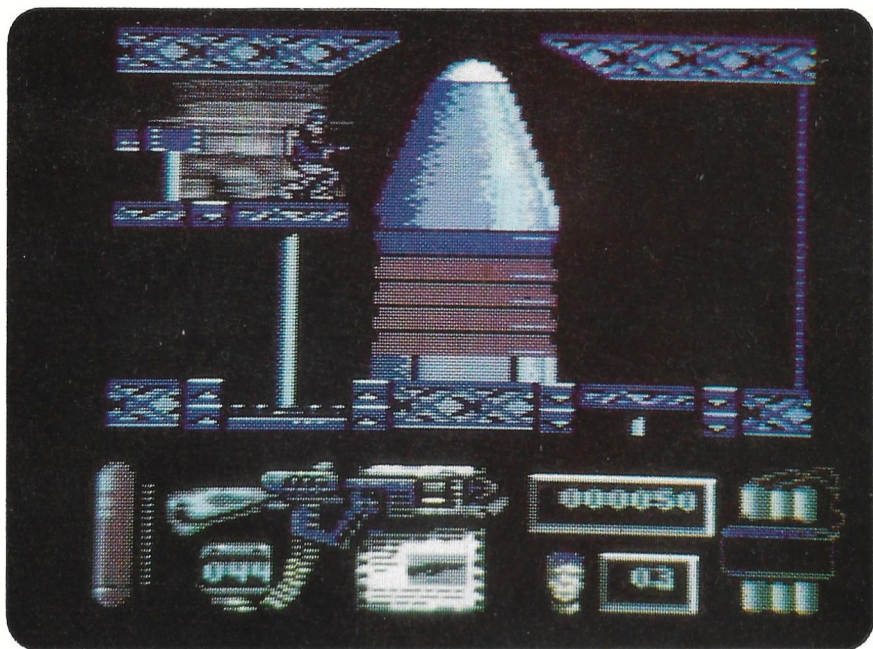
Il Basic semplice

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.



BASE SOTTOMARINA

Sei riuscito a penetrare in un sottomarino utilizzato dal nemico come base per un laboratorio di ricerca e sviluppo del maxi-progetto sulle nuove armi al plasma luminescente.

La tua missione è quella di piazzare una bomba nel reattore nucleare che alimenta il sommergibile e fuggire vivo da esso prima che esploda.

Per riuscire nell'impresa dovrai impartire degli ordini tramite i terminali del sottomarino.

Prima di eseguirli, il computer di bordo ti richiederà il pass (parola d'ordine) per ragioni di sicurezza. Quindi prima di collegarti ai termi-

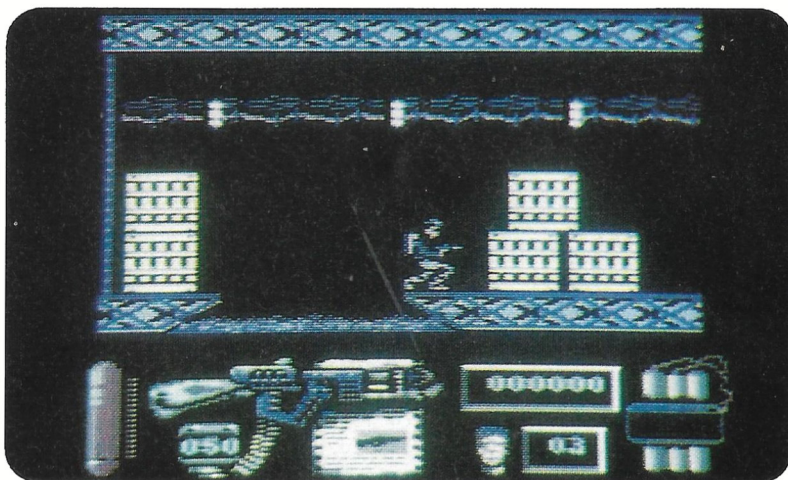
nali dovrai procurarti tali pass uccidendo gli ufficiali e frugando nei loro indumenti. Frugando nei marinai potrai invece trovare delle munizioni. Nel sommergibile sono presenti due ufficiali addetti alle trasmissioni, due ufficiali macchinisti, un solo primo ufficiale ed un capitano.

Premi il tasto X per abilitare il lancio-fiamme, il tasto Z per il mitra, RUN/STOP per la pausa e CTRL per terminare la partita.

I comandi che dovrai impartire sono i seguenti:

END (fine): per chiudere il collegamento.

STOP ENGINE (fermare i motori):



puoi collegarti ad un qualunque terminale. Ti verrà richiesto il pass del 1' ufficiale.

EMERGE (emersione): puoi collegarti ad un qualunque terminale. Ti verrà richiesto ancora il pass del 1' ufficiale (vale ancora quello precedente).

OPEN DOOR (apri la porta): devi collegarti al terminale vicino alla porta di ingresso al reattore. Ti verrà richiesto il pass dell'ufficiale motorista.

TRANSMIT (trasmetti): devi collegarti ad un qualunque terminale per trasmettere il seguente messaggio cifrato OABERMBYAMD. Ti verrà richiesto il pass dell'ufficiale addetto alle trasmissioni.

Da questo momento avrai solo pochi secondi per fuggire e quindi è consigliabile effettuare il collegamento al terminale vicino all'uscita per riuscire a fuggire incolumi!

I comandi

X lancia-fiamme

Z mitra

RUN/

STOP pausa

CTRL fine partita

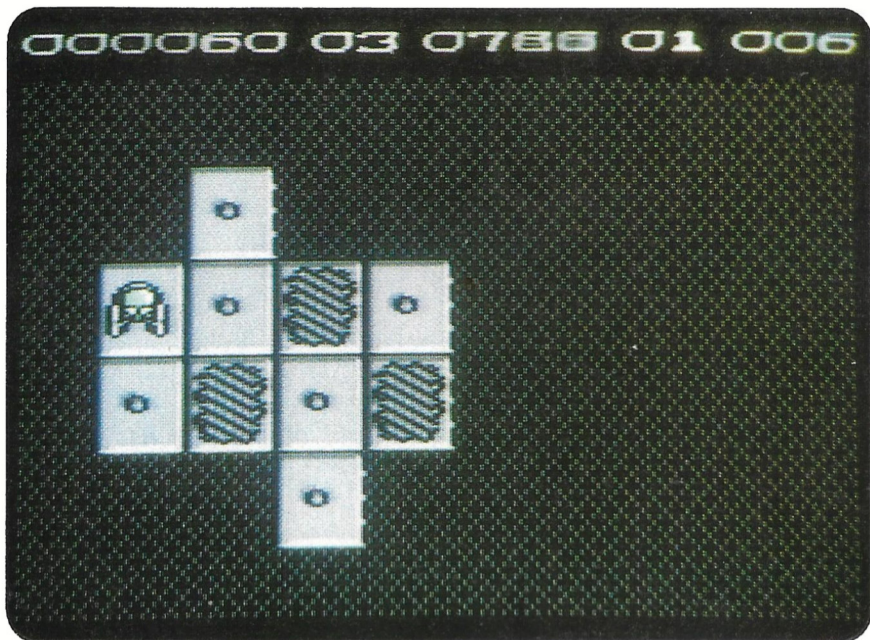
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



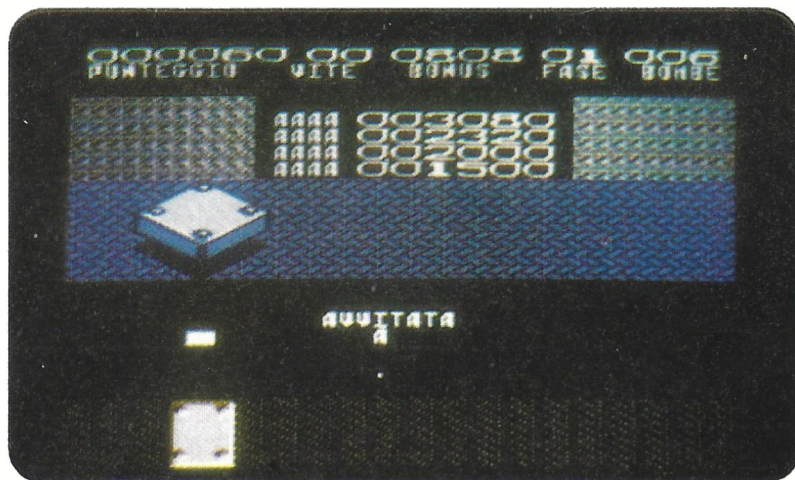
BOMBAROLO

Diversamente dai videogames classici, quelli dove, per intenderci, occorre solamente sparare a più non posso contro qualsiasi oggetto in movimento, questo pregevole "bombarolo" vi offre la possibilità di misurare le vostre reali capacità di intuizione e strategia... il tutto in un puzzle game che non si vedeva da tempo. Ben centotrenta livelli, infatti, vi attendono dopo il caricamento del programma. Alla guida di un simpatico robottino di nome Bombic dovete liberare tutte le piattaforme esistenti, una per volta, dalle numerose bombe che il cattivone di turno ha disseminato tra

voi e la risoluzione del gioco.

Ogni piattaforma è composta da un numero differente di piastrelle, ognuna delle quali possiede una particolare caratteristica influente ai fini della logica del gioco. Vi sono piastrelle che si autodistruggono subito dopo il vostro passaggio; altre, lucidate a nuovo, che vi fanno scivolare mandandovi a sbattere solitamente nei posti peggiori di ogni piattaforma, altre che agiscono come teletrasporto...

Le caratteristiche di ciascuna piastrella, nonché la loro identificazione grafica, sono mostrate subito dopo il caricamento lasciando



scorrere il demo iniziale.

Anche le bombe sono differenti: vi sono mine che distruggono solo la piastrella sulla quale si trovano, altre che innescano altre bombe poste nelle loro immediate vicinanze, e bombe in grado di distruggere aree più o meno estese. Seguite con attenzione il demo, dove vengono mostrate separatamente le zone di detonazione e quelle di distruzione. Per far esplodere una bomba basta mettersi sopra e premere il pulsante di fuoco per tre secondi... e poi attenti alla reazione a catena! Prima di ogni partita vi sarà mostrata la mappa della piattaforma da risolvere; una volta distrutte tutte le piastrelle tranne una (quella dove, alla fine, verrà a trovarsi Bombic) il livello viene considerato terminato. Un sistema di password vi permette di riprendere il gioco dall'ultimo livello da voi raggiunto.

I comandi

Joystick in porta 2 necessario

Fuoco: inizio gioco

Tasto Commodore: inserimento password / fine gioco

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

Il BASIC facile

Inizia con questo numero una rubrica dedicata al Basic del tuo C64. Ogni settimana tratteremo alcuni comandi sia dal punto sintattico che da quello del loro utilizzo. Conserva tutti i fascicoli ed alla fine avrai una guida facile e completa al Basic del C64.

I comandi sono in ordine alfabetico per una più semplice e veloce consultazione.

ABS

Abbreviazione della parola inglese *ABSOLUTE*, cioè assoluto (riferito ad un numero). La sintassi corretta è di far seguire all'istruzione il numero o la variabile tra parentesi tonde:

ABS(-24); ABS(X); ABS(34.123)

Questa istruzione restituisce il valore assoluto di un numero (anche se espresso da una variabile) tra parentesi.

Il numero assoluto è in pratica il numero stesso privo di segno algebrico. Sarà cioè il numero tale e quale se è positivo oppure il numero moltiplicato per -1 se è negativo.

AND

Questo è un operatore che serve per due scopi: confrontare i bit di due numeri secondo l'algebra booleana oppure all'interno di istruzioni IF ... THEN per tenere in considerazione più casi contemporaneamente.



Il caso più comune ed utile è quest'ultimo in quanto permette di inserire più condizioni da verificare perchè il computer esegua una istruzione aumentando l'efficienza dei programmi.
Eccone un esempio:

```
10 IF a=2 AND b=32 THEN GOTO 30
```

Il computer in questo caso andrà alla riga 30 solo se si verifica contemporaneamente che a=2 e b=32.

Nel caso di confronto di due numeri il computer accetta solo valori fra -32768 e + 32767, zero compreso, ma solo come interi (in caso di numeri con virgole o frazionari darà messaggio d'errore ?ILLEGAL QUANTITY).

I numeri vengono trasformati in binario a 16 bit e sommati secondo questo schema esemplificativo:

```
19 AND 194 = 2
```

```
19 = bin 0000000000010011
```

```
194 = bin 0000000011000010 AND
```

```
-----
```

```
2 = bin 0000000000000010
```

Questa funzione restituisce 1 se i due bit sulla sessa colonna sono entrambi a 1, per tutti gli altri casi restituisce invece 0.

Per la sintassi il numero che segue l'istruzione non deve avere parentesi.

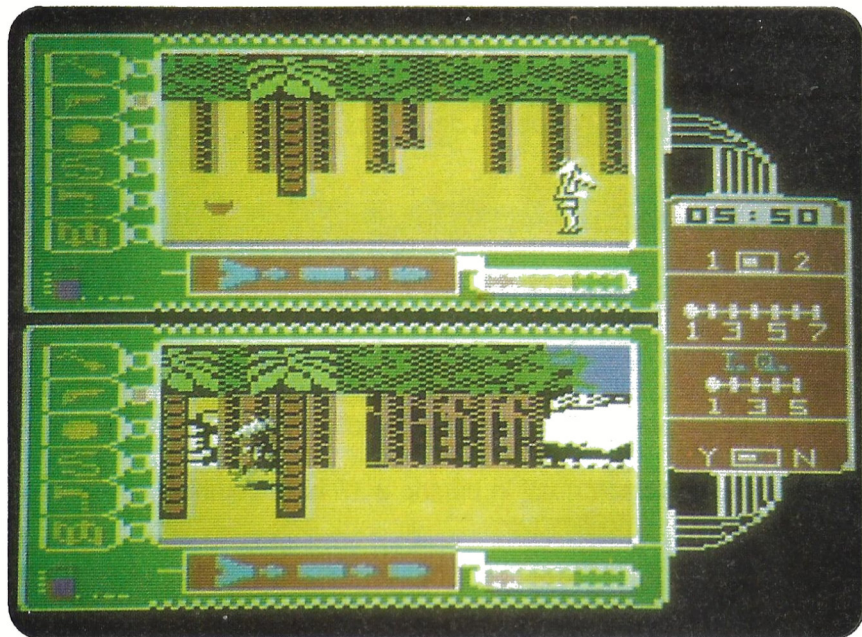
ASC

Serve per avere il valore ASCII del primo carattere di una stringa.

Il valore ASCII è un numero fra 0 e 255 ad ognuno dei quali corrisponde rigorosamente un carattere del Commodore 64 e che puoi vedere nell'appendice F del Manuale d'Uso del computer.

La sintassi prevede che la stringa (anche come variabile alfanumerica) sia tra parentesi tonde.

Ad esempio: `ASC("a"); ASC("gigi"); ASC(y$)`



DOPPIO VIDEO

Vi trovate nei panni della più pericolosa spia americana.

Siete stato incaricato dal vostro governo di recuperare i pezzi di un missile nucleare che alcune spie nemiche hanno rubato e smontato.

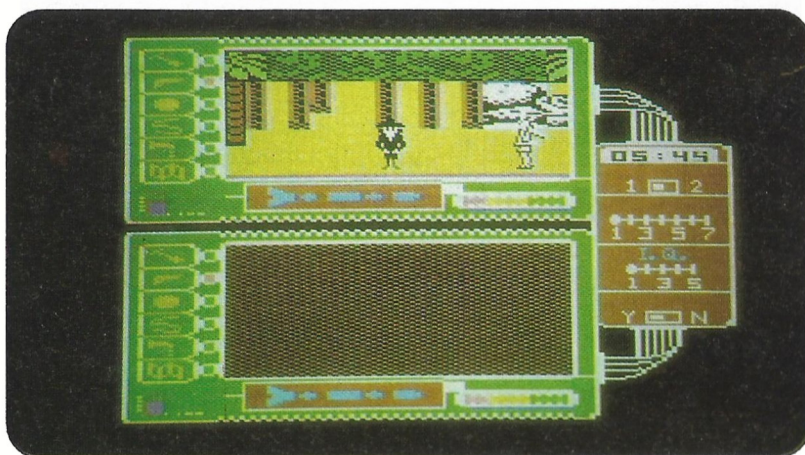
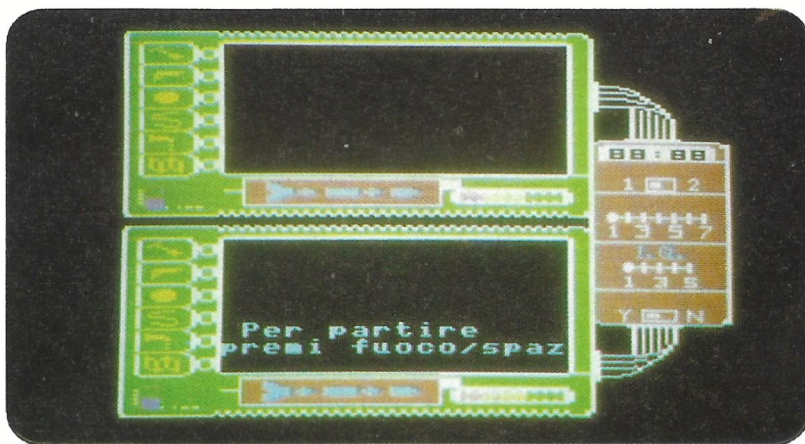
Mentre voi girate per il mondo, anche le spie del KGB sono al lavoro per il recupero dei preziosi reperti.

Finalmente una soffiata vi indirizza verso il deserto dove il missile è stato occultato.

A questo punto vi recate nel deserto, solo per scoprire che il vostro nemico vi ha preceduto e sta

già esplorando il luogo alla ricerca dei pezzi.

Il video è diviso in due parti, in una parte ci siete voi che eseguite le ricerche, mentre nella parte bassa potete tenere d'occhio il vostro nemico in modo che se dovesse trovare qualcosa prima di voi potrete eventualmente sottrarglielo... come sicuramente non esiterebbe a fare lui. La tecnica migliore consiste nel muoversi continuamente osservando il risultato delle ricerche del vostro avversario. State attenti agli scontri diretti che potrebbero anche finire a vostro svantaggio.



COMANDI:

**4 DIREZIONI:
JOYSTICK O TASTI
CURSORE**

**SALTO O SPARÓ:
FUOCO O BARRA
SPAZIO**

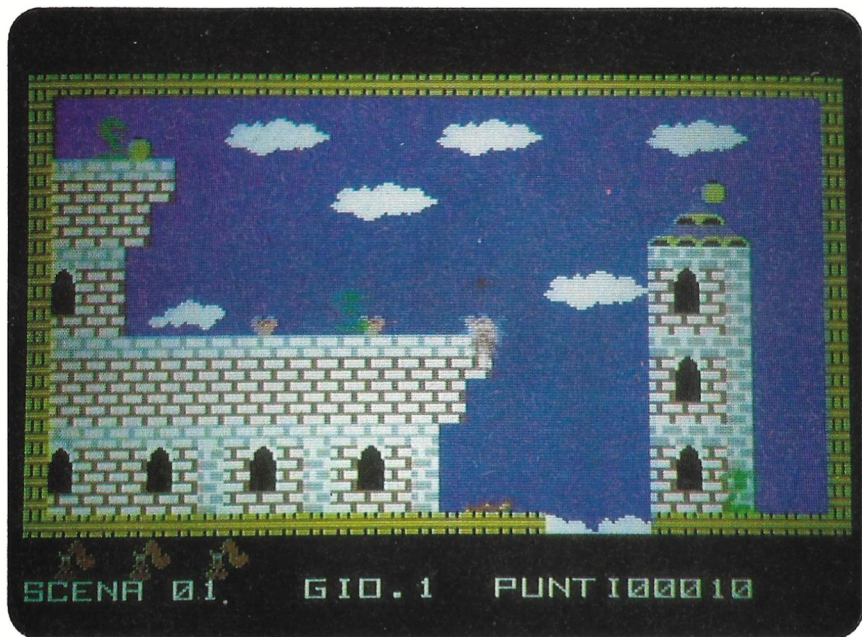
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



CARLETTO

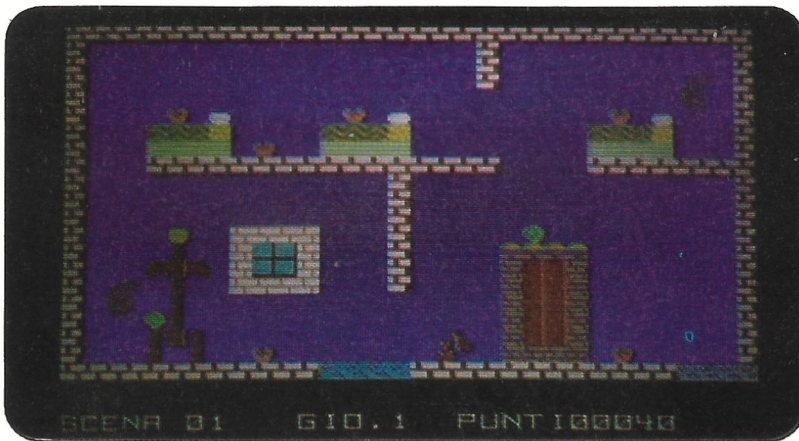
Questa volta, nei panni di un pavidò scoiattolo, dovete fare provvista di noci, nocciole e tutto ciò che per uno scoiattolo è fonte di cibo.

Il problema è che voi siete uno scoiattolo fifone, e ne avete tutti i motivi, infatti la foresta dove voi dimorate è abitata da creature molto prepotenti, che non vi hanno in simpatia e per cui ogni volta che vi vedono in giro cercano di farvi fuori.

Ora non potete più fare a meno di uscire dalla vostra tana e quindi non vi resta che armarvi di santa pazienza e soprattutto di coraggio

e andare a raccogliere cibo, altrimenti l'inverno per voi sarà molto duro...

La vostra ricerca è articolata in diversi quadri a difficoltà crescente; il tempismo e lo spirito d'osservazione sono l'unica risorsa che vi può aiutare nella ricerca del cibo, quindi osservate con attenzione i ritmi con cui gli animali del bosco si spostano per trovare il momento giusto per muovervi.



CARLETO

COMANDI:

4 DIREZIONI:
JOYSTICK O TASTI
CURSORE

SALTO:
FUOCO O BARRA
SPAZIO

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

Il BASIC facile

Con questo numero, iniziamo a spiegare i comandi dell'MSX BASIC. Tanto per cominciare, teniamo a sottolineare che l'MSX BASIC è perfettamente compatibile con il GWbasic utilizzato sui PC MS-DOS compatibili e, sapendo che entrambi usano lo stesso formato di registrazione su floppy, dopo aver salvato in formato ASCII il file basic, possiamo far funzionare l'applicazione sia su MSX che su PC.

L'unica differenza riguarda i comandi grafici, ma con un minimo di approfondimento vi sarà possibile convertire completamente i programmi da un Basic all'altro.

In ogni numero vi proporremo quindi un'analisi semplice, ma completa, dei comandi dell'MSX Basic. Se raccoglierete tutti i fascicoli avrete alla fine una vera e propria guida completa del linguaggio di programmazione del vostro computer.

BASE

Il comando BASE viene utilizzato per leggere l'indirizzo di partenza delle tabelle grafiche in VDP RAM.

Dato che il computer visualizza in modo particolare delle informazioni contenute nella apposita RAM, può essere utile manipolare direttamente questa memoria per ottenere particolari effetti grafici senza utilizzare i normali comandi.

Per poter far questo è però necessario prima sapere a che indirizzo si trova la mappa e quindi calcolare quale indirizzo di partenza o di BASE appunto, in modo da avere l'indirizzo del byte da modificare.

Le tabelle disponibili sono le seguenti:

- 0 *tabella dei nomi*
- 1 *tabella dei colori*

2 *tabella dei pattern*

3 *tabella attributi sprites*

4 *tabella pattern sprites*

Nella tabella dei nomi, ogni byte contiene il codice del carattere visualizzato sul video, ogni byte è un carattere nel modo testo, nel modo grafico screen 2, invece è un gruppo di pixel di 8x8, un carattere appunto. Nella tabella dei colori, ci sono i colori e contrariamente alla tabella dei nomi cambia a seconda del modo grafico selezionato.

Infatti mentre nel modo testo valgono solo due colori e nel modo screen 1 abbiamo una tabella di soli 32 bytes, per lo screen 2, abbiamo otto bytes colore per ogni carattere, infatti, mentre in screen 1 ogni carattere può avere solo due colori, e i caratteri sono logicamente raggruppati in gruppi di 8 con le stesse caratteristiche, in screen 2 per ogni carattere che è formato da 8 righe di 8 pixel, sono previsti 8 bytes, uno per ogni riga di pixel, quindi avremo che ogni riga di 8 pixel non può avere più di due color, e quindi la mappa colori sarà lunga (32 x 24 x 8) bytes.

La mappa dei patterns contiene le forme che vogliamo dare ai caratteri ed ai pattern delle lettere, anche qui lo screen 2 si differenzia per avere ben tre mappe che vanno da 0 a 255, mentre lo screen 1 e il modo testo ne hanno una sola.

La mappa è organizzata in gruppi di 8 bytes che formano un carattere. Ogni bit a 1 rappresenta un pixel acceso mentre un bit a 0 è un pixel spento. La tabella dei pattern è strettamente legata a quella dei colori, infatti, se per esempio il carattere 67 ha il colore BLU come background e ROSSO come foreground nella tabella colori, nella mappa dei nomi e quindi su video vedremo che ogni bit a 1 del carattere 67 visualizzerà un pixel ROSSO mentre quelli a 0 saranno BLU. Le mappe degli sprites le vedremo meglio quando parleremo di sprites.

Tornando al comando base, se volete scrivere per esempio sul video l'indirizzo della mappa dei colori basterà scrivere:

PRINT BASE(1).

Mentre se volete cambiare tale indirizzo alla locazione &H1000 della RAM dovete digitare:

BASE(1)=&H1000.

Bene, mi auguro di essere stato chiaro, la prossima puntata vedremo di capire come usare queste mappe, le analizzeremo una per una in dettaglio e tratteremo il comando VPOKE.

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

C64

Bahnzy - Micro Golf

MSX

Racchetta - Sferoidex