

SOLO L. 4.000

SETTIMANA

N°10

GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



LA GRANDE RICERCA



SUBMAN

4

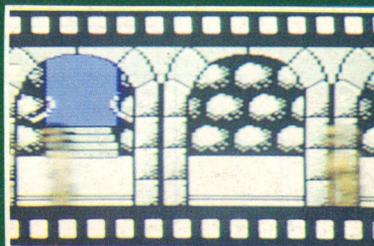
NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



SILURI



SPAZIO INSIDIOSO

C= 64 - C= 128



MSX

SETTIMANA GAMES

n°10

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:

La grande ricerca

Subman

MSX

Su cassetta:

Siluri

Spazio insidioso

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a La grande ricerca

Come giocare a Subman

Il Basic semplice

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Siluri

Come giocare a Spazio insidioso

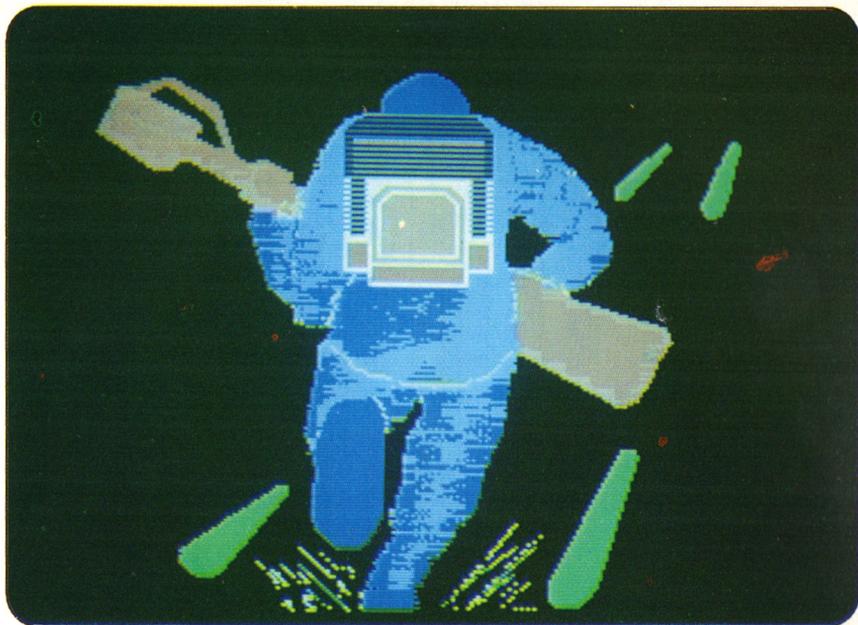
Il Basic semplice

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.



LA GRANDE RICERCA

Fuggito dalla Russia, un famoso Boss della droga si è rifugiato negli Stati Uniti, dove ha potuto estendere inizialmente i suoi traffici indisturbato.

Dal suo paese infatti è stato inviato un agente speciale pronto a collaborare con le forze dell'ordine locali per individuarlo. Inserito il joystick in porta 2, ti immedesimi in questo agente speciale, dotato di inaudita forza fisica, e devi superare prove di incredibile difficoltà.

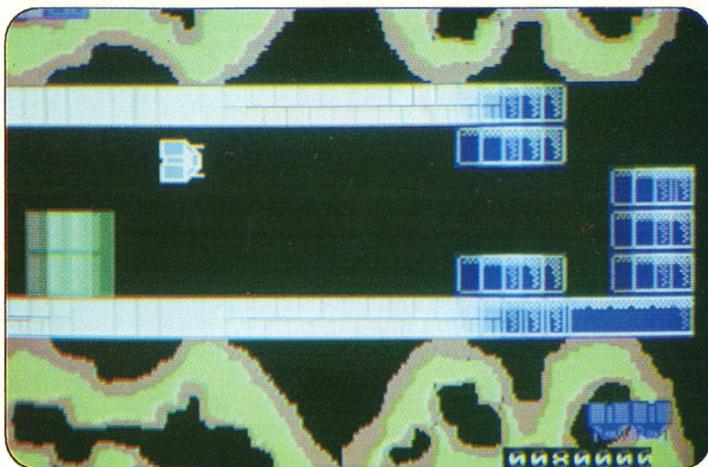
La GRANDE RICERCA si articola in quattro livelli con caratteristiche diverse e crescente difficoltà. Nel primo livello ti trovi in una sauna

dove affronti a mani nude gli scagnozzi del boss.

Qui, ogni nemico che incontri (generalmente ti attaccano in tre per volta) conosce tecniche di lotta diverse: infatti il "barbuto" e il "pelato" tirano esclusivamente pugni, il "capellone" testate, mentre lo "smilzo" continua volgarmente a sputare.

Naturalmente tua hai la possibilità di difenderti tirando cazzotti (per farlo premi fire e muovi il joystick verso destra), testate (premi fire e muoviti verso l'alto) e infine deviando i colpi (spingiti verso il basso).

Il tutto però richiede notevole



sforzo fisico che potrai gestire osservando sul video in alto i quadratini di ENERGIA e sfruttando i BONUS che ti si presenteranno.

Nel secondo e terzo livello invece ti trovi ad affrontare i nemici per le strade americane.

Sarai in possesso però di armi sofisticatissime e dovrai uccidere molti scagnozzi in modo da accumulare i BONUS (in questo caso pallottole) che saranno necessari per il quarto ed ultimo livello: lo scontro finale.

Affronterai infatti, in un terribile duello, il Boss e se lo ucciderai porterai a termine vittoriosamente la tua missione (premi RUN STOP per uscire dal gioco).
BUONA FORTUNA.

COMANDI

Joystick in porta 2

Fuoco + destra

Pugno

Fuoco+ alto

Testata

Basso

Parata

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



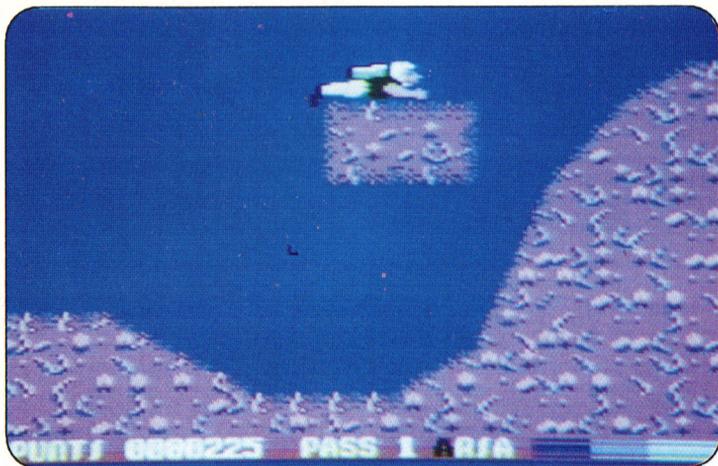
SUBMAN

In questa stagione, un tuffo nelle calde e limpide acque degli atolli corallini che spezzano l'immensità dell'Oceano Pacifico, è un desiderio che possiamo solo tentare di appagare in parte grazie al videogioco che vi proponiamo questa settimana. Si tratta di un'avventura subaquea un po' particolare in cui dovete dimostrare tutta la vostra abilità di subaquei con autorespiratore.

Di importanza fondamentale è infatti l'indicatore della riserva di ossigeno che trovate a destra nella parte inferiore del video: all'inizio del gioco noterete come

l'aria a disposizione si consumi rapidamente a causa dell'apnea alla quale non siete abituati. Diventa quindi essenziale appropriarsi senza indugi di un set di bombole, che garantiscono un'autonomia pur sempre limitata ma decisamente più lunga di quella assicurata dai soli polmoni.

Per ovviare agli inconvenienti del consumo vi consigliamo di risalire in superficie di tanto in tanto, soprattutto prima di affrontare tratti particolarmente difficili. Non sempre vi sarà possibile risalire e dovrete quindi cercare di proseguire senza troppi indugi



SUBMAN

fino ad un quadro con un'apertura sulla superficie.

Nel corso dell'immersione dovrete anche raccogliere vari oggetti, quali bonus-arma (necessari per poter arpionare i pesci), e alcune chiavi necessarie per il superamento di particolari zone.

Nei livelli di gioco intermedi dovrete invece evitare di toccare o farvi mordere dai giganteschi squali ed arrivare prima possibile in zona di sicurezza.

Se volete tuffarvi non vi resta altro che caricare il programma, indossare le pinne ed inserire un joystick in porta 2!

COMANDI

Joystick in porta 2

Quattro direzioni

Fuoco

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

INPUT#

Questo comando assomiglia per certi aspetti ad INPUT e per altri a GET#. Come GET# legge i dati da un dispositivo ma non uno alla volta, bensì come stringhe di lunghezza massima di 80 caratteri, ed in ciò è simile a INPUT. Ovviamente risulta più pratico e veloce di GET#. Il file sul dispositivo (ad esempio sul registratore o sul floppy) deve essere prima aperto tramite una OPEN (si veda l'istruzione relativa) quindi INPUT# può attribuire i valori letti alle variabili. INPUT# ha la sintassi simile a GET#, infatti deve essere seguito dal numero del file logico che si vuole utilizzare, quindi da una virgola e dalle varie variabili separate da virgole. Ad esempio:

```
10 INPUT# 1, a$,b$,PIPPO$,d
```

questa linea di programma fa leggere i dati del file 1 e li attribuisce alle relative variabili. Una variabile termina quando il computer legge il carattere di Ritorno Carrello (CHR\$13), una virgola ",", un punto e virgola ";" oppure un due punti ":". Se il dato è alfanumerico e la variabile invece è solo numerica compare il messaggio di errore BAD DATA. Se la stringa è più lunga di 80 caratteri c'è l'errore STRING TOO LONG.

INT

Funzione matematica utile per ottenere il valore intero di una espressione numerica. Il numero del quale si vuole l'intero, deve essere posto entro parentesi tonde, ad esempio:

```
10 A = INT (b*6)  
20 print INT (-24.654)
```

come si vede dagli esempi tra parentesi può esserci una espressione numerica "b*6" oppure un numero positivo o negativo. Per i numeri positivi il computer ritorna il numero stesso senza la ...

parte decimale, per i numeri relativi invece toglie la parte frazionaria ed arrotonda al numero intero minore; nel nostro caso (riga 20) il computer scrivera' sullo schermo "-25". Risulta evidente che il risultato di questa operazione sara' sempre un numero intero minore di quello di partenza.

LEFT\$

Usando questa istruzione si ottengono i caratteri piu' a sinistra (LEFT in inglese significa appunto SINISTRA) di una stringa. Per usare correttamente questa istruzione bisogna porre tra parentesi la stringa su cui eseguire l'istruzione (esplicitandola oppure in forma di relativa variabile) quindi, separato da una virgola, un numero (oppure la relativa variabile numerica) che rappresenta il numero di caratteri, piu' a sinistra nella stringa, che vogliamo considerare. Facciamo due esempi:

```
10 LEFT$ ("COMMODORE COMPUTER",4)
```

```
20 print LEFT$ (A$,b)
```

nella prima linea il computer ritornera' "COMM", nella seconda (in cui tutto e' espresso in variabili) il computer scrivera' i primi b caratteri della stringa A\$. Il numero dei caratteri puo' andare da zero a 255 e se la stringa ha meno caratteri di quelli che si vogliono considerare il computer ritorna tutta la stringa. Infine, se si pone il numero di caratteri uguale a zero, si ottiene stringa nulla.

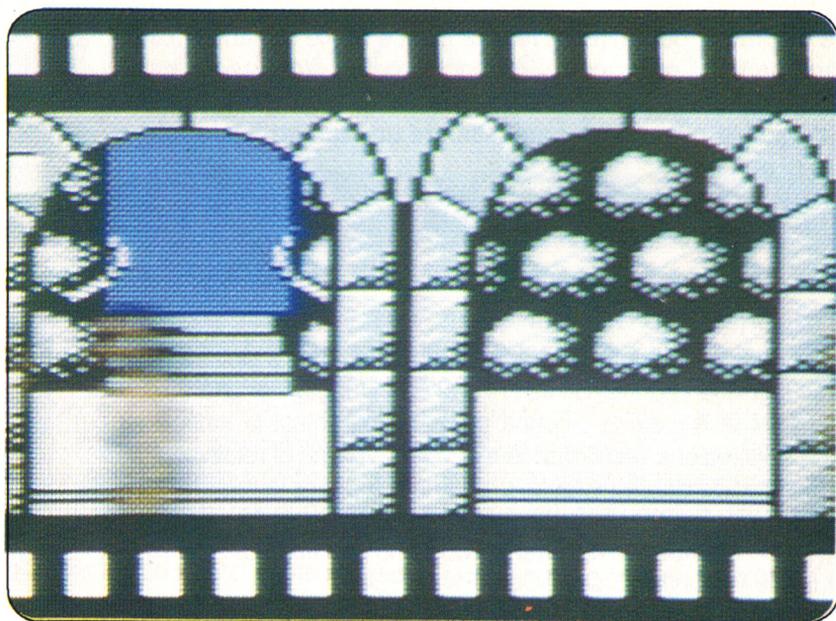
LEN

Appartiene come LEFT\$ alle funzioni stringa, cioe' quelle che eseguono delle operazioni sulle stringhe alfanumeriche. LEN (abbreviazione di LENGHT=LUNGHEZZA) calcola il numero dei caratteri di una espressione stringa. La stringa (o la relativa variabile deve essere posta tra parentesi tonde. Ad esempio:

```
10 print LEN ("ciao")
```

```
20 A$= "COMANDI BASIC": print LEN (A$)
```

La linea 10 stampa "4" sul video (CIAO e' di 4 caratteri); la linea 20 stampa "13" in quanto LEN considera anche gli spazi ed eventuali altri caratteri (ad esempio di movimento cursore).



SPAZIO INSIDIOSO

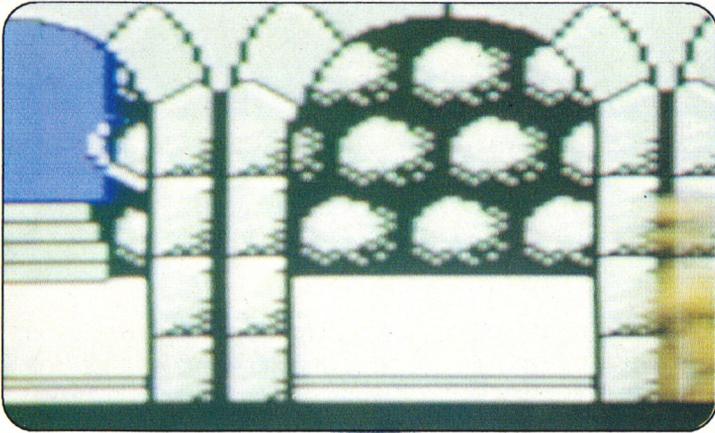
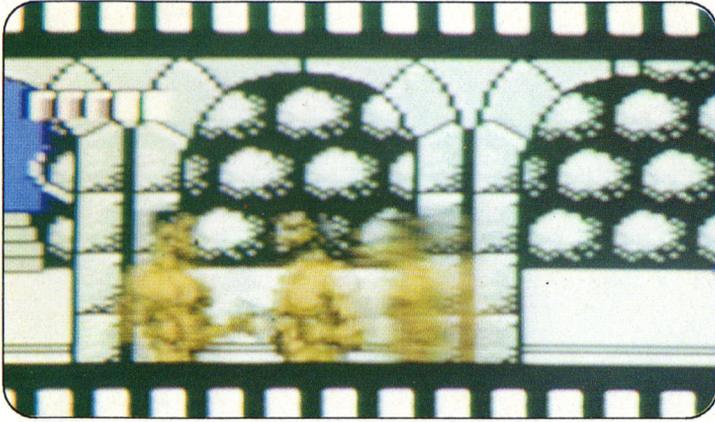
Una missione spaziale per voi dai confini della galassia conosciuta... Una base per esperimenti biologici avanzati è impazzita e si è messa a sfornare mostri orribili.

La missione è pericolosissima e indovinate chi dovrà affrontarla? Esatto (direbbe Salvi), proprio voi, l'intrepido pilota di nave siderale, premiato con il joystick di plastica. Il vostro compito questa volta è quello di andare nel covo del nemico e distruggerlo senza pietà. Purtroppo, come tutte le installazioni segrete, anche questa non è priva di difese e voi, armato fino ai denti e con i moduli che troverete

lungo la strada, potrete sicuramente eliminare le loro difese e sconfiggere i mostri che troverete sulla vostra strada.

Nella migliore tradizione degli "Spara e Spara ancora" dovete procedere eliminando tutto ciò che si muove ed evitando attentamente di andare ad urtare le strutture aliene che trasformano spesso il percorso in un tortuoso dedalo.

Non disperate nei passaggi apparentemente più difficili in quanto il peggio è più avanti.



SPAZIO INSIDIOSO

COMANDI:
4 DIREZIONI
JOYSTICK
O TASTI CURSORE
FUOCO
SPARO
O BARRA SPAZIO

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



SILURI

L'intrepido comandante del siluro fotonico si è ammalato. Voi, che fino ad allora eravate rimasto nella sua ombra, siete passato al comando della nave interstellare che deve conquistare, senza l'aiuto di nessuno, la galassia. Così, mentre il capitano è febbricitante in infermeria, voi, con la cloche nella mano, intraprendete il viaggio più avventuroso che mai vi sia capitato di compiere. Dopo due giorni di volo, vi accorgete che alcuni strani velivoli hanno deciso di attaccarvi

e così fanno, venendovi incontro. A quel punto armate i siluri che avete come dotazione e iniziate a sparare...

Nei panni del coraggioso comandante in seconda, dovrete cercare di portare in salvo la vostra astronave, ma sarà un'impresa ardua, poichè i vostri nemici sono numerosi ed insidiosi. Le sorprese che la tattica nemica vi riserva sono numerose e ad ogni ondata avrete solo il tempo minimo necessario ad elaborare la migliore strategia mentre inesorabilmente avanzate. Niente panico e buona fortuna.



SILURI

COMANDI

4 DIREZIONI:

JOYSTICK

O TASTI O,P,A,Q

SPARO:

FUOCO

O BARRA SPAZIO

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

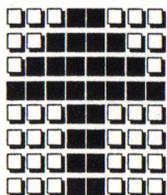
4: _____

II BASIC facile

DEFINIZIONE DELLA FORMA DI UNO SPRITE

SPRITE\$ variabile - Sprite da 8 punti x 8.

Per definire uno sprite da 8 punti x 8, bisogna innanzitutto dividerlo in 8 linee orizzontali. Per definire, ad esempio, uno sprite a forma di freccia, si procederà come illustrato nella figura seguente.



Ciascuna delle 8 linee orizzontali costituisce un gruppo a sè composto da 8 punti.

Poi si assegna il valore 1 ai punti coperti e 0 a quelli scoperti in modo da ottenere un numero binario. Per esempio, la linea superiore diventa 00011000, la seconda 00111100, e via dicendo.

□□□■□□□ 00011000 □□■□□□□□ 00111100

I numeri binari vengono quindi convertiti in numeri esadecimali o decimali. La linea superiore diventa: 00011000 (binario) = 18 (esadecimale) o 24 (decimale). La seconda riga diventa 00111100 (binario) = C (esadecimale) o 60 (decimale).

Per convertire i numeri binari in numeri esadecimali si usa la tabella seguente.

□□□□ 0	□□□■ 1	□□■□ 2	□□■□ 3	□■□□ 4
□□■□ 5	□■□□ 6	□■□□ 7	■□□□ 8	■□□□ 9
■□□□ A	■□□■ B	■□■□ C	■□■□ D	■□■□ E ■■■■ F

Il gruppo di 8 punti viene prima diviso in due gruppi, di 4 punti ciascuno, che costituiscono la parte sinistra e la parte destra del gruppo originario.

La tabella nella pagina precedente viene quindi usata per determinare i valori esadecimali equivalenti. Nel gruppo  , i 4 punti a sinistra corrispondono nella tabella soprastante a  , cioè a 1 esadecimale, mentre i 4 punti a destra corrispondono a  vale a dire 8. L'equivalente esadecimale sarà quindi 18. L'ultimo passo da compiere consiste nell'ottenere il carattere che ha per codice alfabetico il valore esadecimale (o quello decimale) ottenuto, usando la funzione CHR\$, come illustrato qui di seguito.

 - 18 - CHR\$(&H18)
 - 3C - CHR\$(&H3C)
 - 7E - CHR\$(&H7E)
 - FF - CHR\$(&HFF)
 - 18 - CHR\$(&H18)
 - 18 - CHR\$(&H18)
 - 18 - CHR\$(&H18)
 - 18 - CHR\$(&H18)

I dati alfabetici ricavati dallo sprite di 8 punti x 8 vengono aggiunti in ordine progressivo dall'alto e vengono assegnati alla variabile SPRITE\$ che definisce in tal modo lo sprite stesso. Lo sprite a forma di freccia dell'esempio soprastante verrà quindi definito nel modo seguente:

SPRITE\$(1)=CHR\$(&h18)+CHR\$(&H3C)+CHR\$(&H7E)+CHR\$(&HFF)+CHR\$(&H18)+CHR\$(&H18)+CHR\$(&H18)+CHR\$(&H18)

Il numero della forma di sprite definita è 1, come indicato dal numero 1 contenuto tra le parentesi della variabile SPRITE\$(1).

SPRITE\$ (numero dello sprite)= stringa di caratteri

Nell'esempio sopra, poichè CHR\$(&H3C) è "<" e CHR\$(&H7E) è "~", si potranno usare direttamente questi due caratteri nel modo seguente:

SPRITE\$(1)=CHR\$(&H18)+"<"+"~"+CHR\$(&HFF)+CHR\$(&H18)+CHR\$(&H18)+CHR\$(&H18)+CHR\$(&H18)

Questo per quanto riguarda gli sprites da 8 x 8.

Per quelli da 16 x 16 ne riparlamo la prossima volta insieme al modo in cui si possono visualizzare sullo schermo.

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

C64

Pescecani—Ghoster

MSX

Ombre scure—La biscia