

SOLO L. 4.000

SETTIMANA

N°12

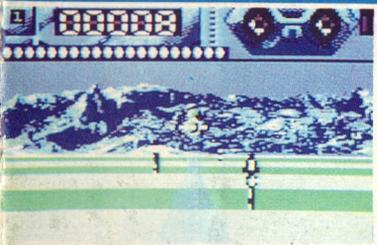
# GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



VIVO O MORTO



CHILOMETRI IMPOSSIBILI

# 4

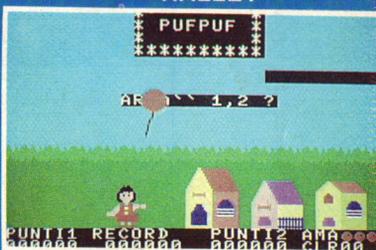
## NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



HALLEY



PUF PUF

C= 64 - C= 128



MSX

# SETTIMANA GAMES

## n°12

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:

Vivo o morto

Kilometri impossibili

## MSX

### Su cassetta:

Halley

Puf puf

## C64

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Vivo o morto

Come giocare a Km impossibili

Il Basic semplice

## MSX

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Halley

Come giocare a Puf puf

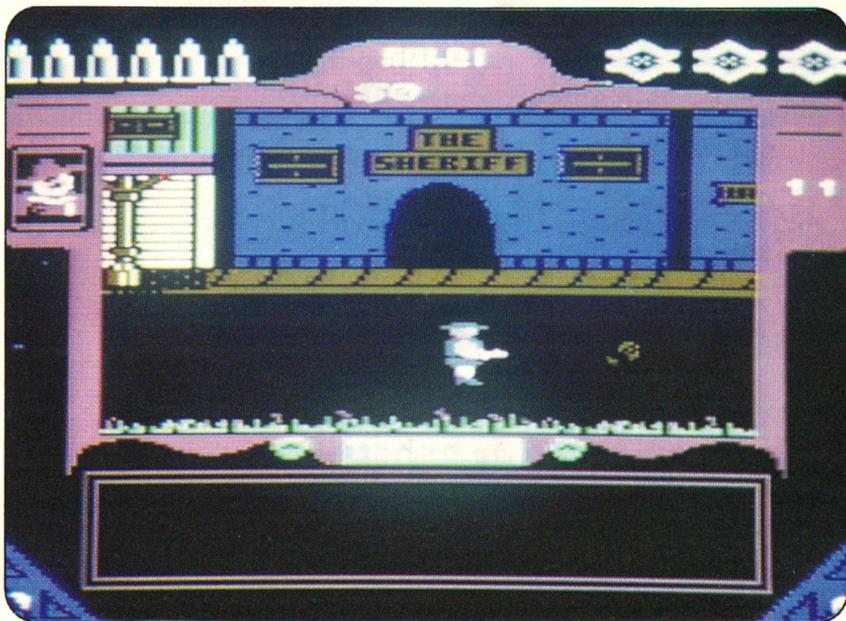
Il Basic semplice

## 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.



## VIVO O MORTO

In uno sperduto paesino del Far West dove il terrore regna sovrano e la violenza è all'ordine del giorno, tu sei uno sceriffo che da solo deve sgominare le bande di fuori legge. Inserito il joystick in porta 2, inizi la tua avventura dalla casa dello sceriffo, peraltro molto utile perchè quando ti troverai senza munizioni dovrai farvi ritorno per ricaricare la tua pistola.

In alto e a sinistra del riquadro puoi vedere il numero di pallottole che hai a disposizione (sono esclusivamente 6), mentre sempre a sinistra, ma più in basso, è inquadrato il volto dei

fuorilegge che devi uccidere. Puoi essere colpito tre volte e questo è indicato in alto a destra sul video dalle tre stellette che scompariranno man mano che sarai colpito.

Devi anche stare attento alle indicazioni che il video in basso ti dà perchè ti consentono di scovare il nemico più velocemente.

Naturalmente sulla testa di ogni bandito pende una taglia (evidenziabile in basso a destra sul video) che potrai intascare una volta che li avrai uccisi. Se ti capita l'occasione puoi sperperare tutti i tuoi guadagni



VIVO O MORTO

(10\$ a puntata) entrando nel casinò, ma fai attenzione perchè devi aver ucciso almeno un bandito. Durante il tuo pellegrinare alla ricerca del nemico ti capiterà di raccogliere delle "CARTE" che rappresentano "LE 14 LEGGI DELLA SOPRAVVIVENZA": se le trovi tutte e 14 puoi liberare il paese dall'invasione dei fuorilegge. Siccome il gioco simula le scene di un film, le insegne dei locali sono in inglese (la lingua ufficiale del Far West!). Ecco quindi la traduzione di alcune parole per comprendere meglio il gioco: sheriff= sceriffo; jail= cella; trader e store= negozio; livery= stalla; undertaker= becchino; barber= barbiere; hardware= ferramenta; cemetery= cimitero; mine= miniera; docs= dottore; street= strada.

## COMANDI

**Joystick in porta 2**

**Quattro direzioni**

**Fuoco per sparare**

## I miei RECORD

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_



## KILOMETRI IMPOSSIBILI

**T**re differenti percorsi per misurare i propri riflessi e la propria abilità in uno sport decisamente futuristico, a metà tra le corse con le motoslitte e gli inseguimenti tra gli alberi che tutti hanno avuto modo di vedere nel film "Il Ritorno dello Jedi".

In questo videogioco vi trovate a bordo del vostro aeroscooter ad una delle estremità della pista che vi attende.

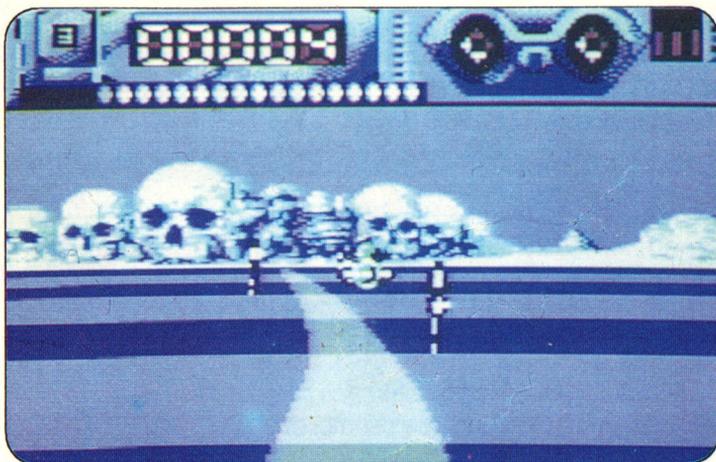
Ai bordi della pista ci sono numerosi paletti indicatori che vanno evitati poichè, se urtati ad alta velocità, significano morte certa.

La gara è soprattutto una corsa

contro il tempo, anche se numerosi avversari vi daranno certamente del filo da torcere ostacolandovi o tentando di farvi finire fuori strada.

Ricordate che più seguirete il tracciato radendo il suolo, maggiore sarà la vostra velocità e più facile diventerà per voi catturare gli indispensabili bonus energia che significano un provvidenziale rifornimento per il vostro aeroscooter.

Urtando i paletti di striscio o alle basse velocità vi troverete coinvolti in spettacolari testacoda aerei che avranno comunque il solo effetto di farvi perdere tempo



## KILOMETRI IMPOSSIBILI

prezioso.

Per scegliere il livello di gioco fra i tre disponibili non dovete fare altro che selezionare, spostando il joystick a destra ed a sinistra, il riquadro del percorso desiderato, premendo quindi il tasto di fuoco. Potete scegliere il livello che preferite senza dover sottostare a qualificazioni nei livelli precedenti. La difficoltà di ciascun livello è comunque in progressione e può essere una saggia idea il procedere dal primo all'ultimo.

### COMANDI

Joystick in porta 2

### I miei RECORD

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_

# II BASIC facile

## LOG

Serve per calcolare il logaritmo naturale (cioe' in base  $e=2,71828183$ , detto anche numero di Nepero) di un numero. Questo numero (o la variabile ad esso relativa) deve trovarsi tra parentesi tonde e deve necessariamente essere maggiore di zero, altrimenti compare il messaggio di errore?ILLEGAL QUANTITY. Ecco due esempi di LOG:

20 a= LOG (23.45)

30 b= 2\* LOG (d)

Per poter calcolare il logaritmo in base 10 il BASIC del Commodore 64 non ha una specifica funzione, ma bisogna applicare le regole matematiche le quali dicono che basta dividere per LOG (10) per convertire in logaritmo decimale. Questa funzione e' l'inversa di EXP.

## MID\$

Questa istruzione serve per estrarre sottostringhe di caratteri da stringhe piu' grandi. Assomiglia a LEFT\$ ma, a differenza di questa, MID\$ non parte dal carattere piu' a sinistra bensì da un carattere che noi abbiamo scelto. Dovranno essere quindi specificate tre cose: la stringa, da quale posizione la sottostringa deve iniziare e la sua lunghezza. Un esempio:

200 a\$= MID\$ ("dodicesima settimana", 12, 9)

se si chiede di stampare a\$ otterremo "settimana". Come si vede le espressioni che specificano MID\$ devono essere tra parentesi, la stringa tra virgolette e i numeri devono essere separati da una virgola; ovviamente si possono usare delle variabili. I valori degli argomenti numerici possono essere compresi tra 0 e 255. MID\$ restituisce una stringa nulla se il primo argomento e' maggiore della lunghezza della stringa o se il secondo argomento e' nullo. Se non si specifica la lunghezza della sottostringa o il secondo valore eccede la lunghezza della stringa, allora verra' considerata la parte di stringa dalla posizione specificata alla fine.

## NEW

Questa istruzione bisogna usarla con molta cautela in quanto cancella ogni programma basic che si trovi in memoria ed azzerata tutte le variabili. Bisogna quindi assicurarsi di aver prima salvato il programma (se interessa conservarlo) prima di battere NEW ed il tasto RETURN.

E' pero' necessario usare questo comando quando si scrive un nuovo programma in quanto il programma vecchio potrebbe miscelarsi con il nuovo. Usato in un programma cancella tutta la memoria (programma compreso) e la lascia libera.

## NEXT

E' l'istruzione complementare di FOR...TO... Quando il computer legge questa istruzione incrementa la variabile (in base allo STEP), controlla che non si sia superato il limite imposto e quindi fa rieseguire il ciclo (se si e' oltrepassato il limite della variabile allora il programma prosegue con l'istruzione seguente next).

Una NEXT puo' controllare piu' cicli a patto che vengano specificate le variabili separate da virgole: le variabili vengono lette da quella piu' a sinistra fino all'ultima a destra. Un esempio:

```
10 FOR a=1 TO 10
20 FOR bn=100 TO 110
30 print a,bn
40 NEXT bn,a
```

Questo programma molto elementare fa eseguire due cicli "nidificati" e fa stampare (cosi' si possono controllare) i valori delle variabili contatore. Bisogna far molta attenzione a far eseguire prima la NEXT del ciclo piu' interno e via via verso il piu' esterno (si possono nidificare fino a 9 cicli) altrimenti otterremo un errore di ?NEXT WITHOUT FOR. Si puo' anche non specificare la variabile ed in questo caso il computer continua il ciclo che stava eseguendo in quel momento. Si puo' sostituire la riga 40 quindi con queste due righe equivalenti:

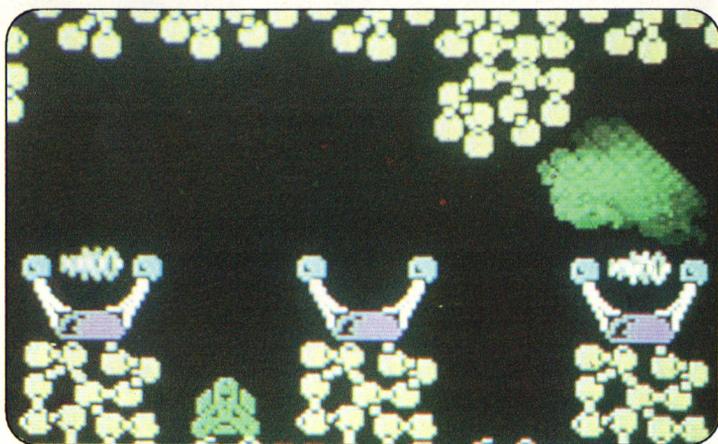
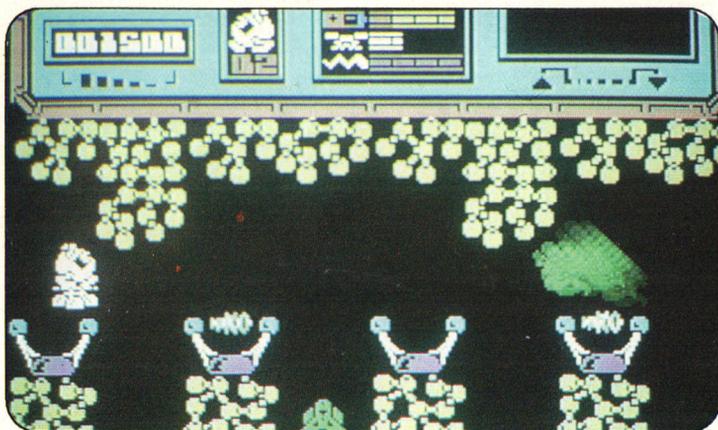
```
40 NEXT
50 NEXT
```



## HALLEY

L'astronave GIOTTO2 andata incontro alla cometa di Halley per studiarne la composizione chimica, rischia di dover annullare la missione perchè il computer di bordo rifiuta di funzionare correttamente. Si rende quindi necessario atterrare fortunatamente su un asteroide per andare in cerca dei pezzi di ricambio. Sono a disposizione alcuni robotini esploratori piuttosto delicati che, durante le ricerche, dovranno evitare il contatto con le creature che si celano all'interno dell'asteroide. Per muoversi più rapidamente nel dedalo

sotterraneo del pianetucolo, troverete alcuni teletrasportatori, ciascuno con un codice identificativo. Troverete anche degli utilissimi scudi a controllo di gravità. Se non avete trovato alcuno scooter e siete nella necessità di dover salire, potrete farlo depositando sotto ai vostri piedi delle piattaforme di energia temporanea (finchè ne avete); le piattaforme si azionano quando comandate il movimento verso il basso, mentre, per prelevare i pezzi necessari per riparare il computer, dovrete comandare il movimento verso l'alto.



HALLEY

**COMANDI**  
**JOYSTICK**  
**O TASTI CURSORE**

**I miei RECORD**

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_



## PUF PUF

In questo gioco impersonate un palloncino di gomma.

Questo palloncino da voi pilotato è pieno d'aria e di conseguenza molto fragile.

Ma ecco che, nell'elettronico universo del vostro MSX, accade l'impensabile, uno stormo di uccelli decide di passare sul tragitto del nostro eroe...come fare visto che gli uccelli incuranti hanno la tendenza di urtarvi con il pericolo di farvi scoppiare?

Molto semplice: è sufficiente che voi andiate, rimbalzando, di fronte al volatile che sta sopraggiungendo e sbuffate sul becco del

nuovo arrivato un poco dell'aria che contenete e, miracolosamente, l'uccello spaventato scappa senza danneggiarvi.

Il problema è che voi di aria ne avete poca e che dopo pochi sbuffi siete sgonfi e senza autonomia, ma non vi preoccupate troppo...arrivano i rinforzi dai vostri colleghi palloni gonfiati!

Per recuperare l'aria persa vi basterà saltare su di uno dei palloni azzurri che galleggiano nell'aria e subito sarete di nuovo bello gonfio e pronto per un altro sbuffo di aria!



PUF PUF

## COMANDI

4 DIREZIONI:  
JOYSTICK  
O TASTO CURSORE

ARIA:  
SPARO  
O BARRA SPAZIO

## I miei RECORD

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_

# II BASIC facile

## ANIMAZIONE DEGLI SPRITE

Per animare gli sprite si esegue ripetutamente l'istruzione PUT SPRITE cambiando la posizione di visualizzazione dello sprite specificata nell'istruzione stessa. Ogni volta che si esegue l'istruzione PUT SPRITE, lo sprite visualizzato precedentemente sullo stesso piano scompare, il che significa che non è necessario cancellare ogni volta dal programma lo sprite precedente. La posizione di visualizzazione, inoltre, viene cambiata in unità di 1 punto, in modo da dare l'impressione che il movimento dello sprite sia regolare. Il programma seguente muove uno sprite a forma di UFO diagonalmente attraverso lo schermo.

```
10 SCREEN 2,0
20 SPRITE$(0) = CHR$(&H3C) +CHR$(&H7E) +CHR$(&H81)
+CHR$(&H81) +CHR$(&HFF) +CHR$(&H7E) +CHR$(&H24)
+CHR$(&H42)
30 COLOR ,1,1:CLS
40 X=120 : Y=50 :VX=1 : VX=1
50 PUT SPRITE 0,(X,Y),5,0
60 X=X+VX
70 IF X<240 OR X THEN VX=-VX
80 Y=Y+VY
90 IF Y<180 OR Y THEN VY=-VY
100 GOTO 50
```

Il modo SCREEN è 2 e il formato dello sprite è di 8 punti x 8 (riga 10). L'illustrazione seguente mostra lo sprite definito nella riga 20.

```

□□■□■□■□ - 3C
□■□■□■□■ - 7E
■□□□□□□■ - 81
■□□□□□□■ - 81
■□■□■□■□ - FF
□■□■□■□■ - 7E
□□■□□□□□ - 24
□■□□□□□■ - 42
```

L'istruzione PUT SPRITE nella riga 50 visualizza innanzitutto lo sprite. La posizione di visualizzazione iniziale dell'UFO, indicata dai valori (X,Y) viene posta nel punto (120,50).

Le righe dalla 60 all'80, quindi, cambiano i valori di (X,Y) (e quindi la posizione dell'UFO), dopodichè il programma ritorna alla riga 50. In tal modo lo sprite si muove attraverso lo schermo.

Il programma seguente mostra che cosa succede quando due sprite si sovrappongono.

```
10 SCREEN 2,1
20 SPRITE$(0)= CHR$(&H3C) +CHR$(&H7E) +CHR$(&H81)
+CHR$(&H81) +CHR$(&HFF) +CHR$(&H7E) +CHR$(&H24)
+CHR$(&H42)
30 COLOR ,1,1:CLS
40 FOR X=0 TO 117
50 PUT SPRITE 0,(X,80),4,0
60 PUT SPRITE 1,(240-X,84),8,0
70 NEXT X
80 GOTO 80
```

Per poter osservare meglio la sovrapposizione, useremo uno sprite del formato di 8 punti x 8 ingranditi. Lo sprite è lo stesso che abbiamo usato nel programma precedente.

Questo sprite viene visualizzato sui piani di visualizzazione 0 e 1 da due istruzioni PUT SPRITE inserite nelle righe 50 e 60.

Lo sprite sul piano di visualizzazione 0 è di colore blu scuro e si muove da sinistra a destra.

Quello visualizzato sul piano 1 è invece di colore rosso medio e si muove da destra a sinistra. Quando i due gruppi grafici si sovrappongono, lo sprite sul piano 0 (blu scuro) viene visualizzato sopra l'altro sprite.

Con questo possiamo dire di aver esaurito l'argomento sprites e con gli ultimi esempi riteniamo di avere messo tutti in condizione di mettere in movimento delle figure sullo schermo.

A questo punto non ci resta che salutarvi e rimandarvi alla prossima settimana con un nuovo argomento da trattare.

**SETTIMANA  
GAMES**  
**ti aspetta in  
edicola il  
prossimo  
venerdì con il  
N°13**