

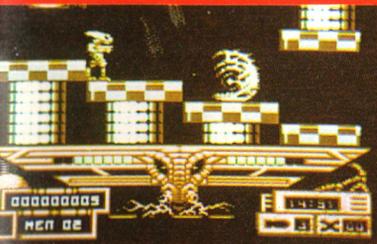
SOLO L. 4.000

SETTIMANA GAMES

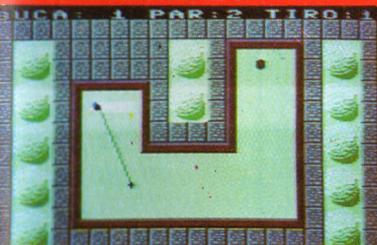
n°2

C=64 - C=128

MSX



BAHNZY



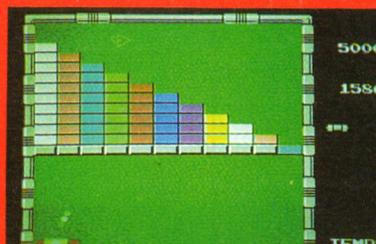
MICRO GOLF

4

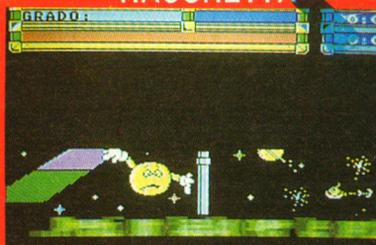
NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



RACCHETTA



SFEROIDEX

C=64 - C=128



MSX

SETTIMANA GAMES

n°2

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:

Bahnzy

Micro Golf

MSX

Su cassetta:

Racchetta

Sferoidex

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a Bahnzy

Come giocare a Micro Golf

Il Basic facile

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Racchetta

Come giocare a Sferoidex

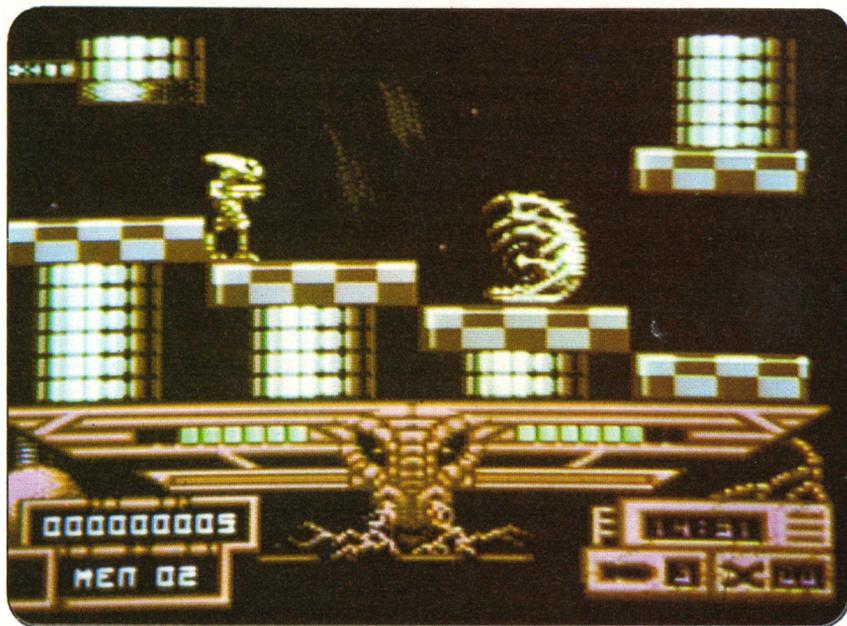
Il Basic facile

C64

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

MSX

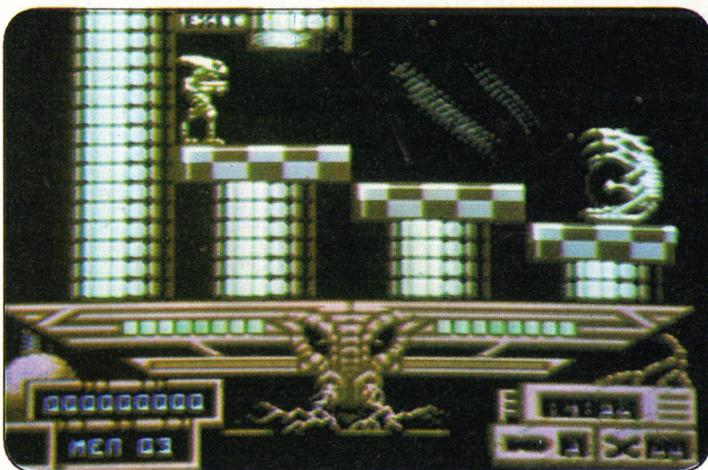
ATTENZIONE: per caricare i programmi digitare RUN "CAS:" e premere il tasto RETURN.



BAHNZY

Bahnzy è un prode essere alieno che è stato mandato in missione a distruggere la base dell'impero galattico nemico. La difficoltà è molto elevata tenendo conto che è privo di aiuto (ci sei solo tu che lo controlli) e i nemici sono estremamente determinati a ucciderlo. Premendo il tasto di sparo sul joystick in porta 2 ti ritrovi nei meandri della roccaforte sotterranea che costituisce il Quartier Generale dei nemici. Tu devi superare tutte le stanze che lo compongono ed arrivare alla stanza più importante, cioè quella che impartisce le disposizioni d'attacco: distruggi

tutto quello che vi trovi, quindi raggiungi l'uscita e ritorna nella tua galassia d'origine. In ogni stanza vi sono dei mostri-guardiani che hanno il compito di distruggerti e tu non devi né toccarli né farti colpire dagli oggetti che ti scagliano contro: in caso contrario perdi energia. Nelle stanze vi sono anche altri piccoli alieni meno pericolosi ma ugualmente da distruggere e molto insidiose sono anche le trappole che fanno perdere energia se non si pone attenzione nell'evitarle. Arrivato alla fine di ogni stanza devi passare alla successiva attraverso l'uscita (per aprire la quale è sufficiente



BAHINZY

toccarla). La tua dotazione di energia è molto scarsa, per fortuna ogni tanto sono presenti nelle stanze delle ampole piene di una pozione rinvigorente che ripristina una parte di energia. Sul terreno puoi trovare (e quindi raccogliere) anche altri oggetti che possono conferirti poteri speciali molto utili per proseguire nella missione. La tua dotazione di armi è molto completa (premi i tasti da F1 a F7 per selezionare il tipo di arma) e comprende diversi tipi: dal semplice laser a tre modelli di raggio con potenze diverse (per azionare i quali devi tener premuto il tasto di sparo fino a che la barra della potenza che vedi in basso sullo schermo non è al massimo e quindi lasciare il tasto); hai anche tre bombe (che inneschi premendo spazio) utili in casi estremi. Premi <- per abbandonare il gioco e p per pausa.

Comandi

Joystick in porta 2

Scelta armi:

da F1 a F7

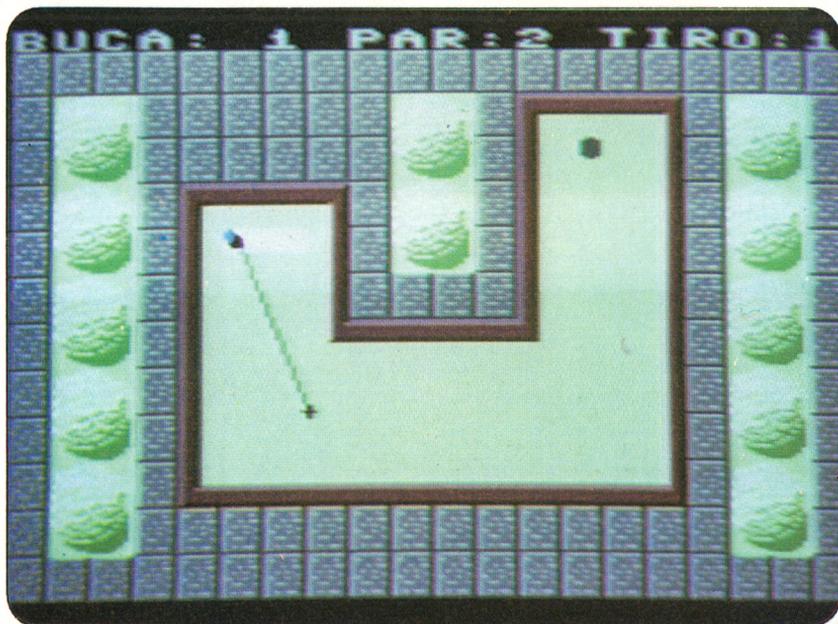
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

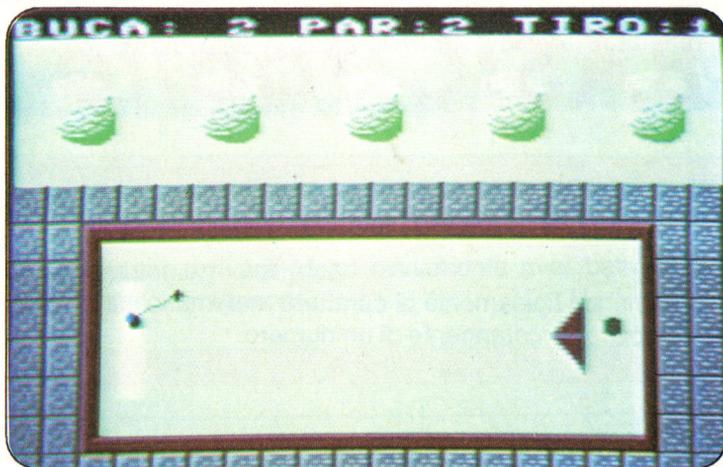


MICRO GOLF

Con la bella stagione ritorna in auge uno degli sport minori (in teoria) dei più rilassanti: il mini golf.

La semplicità delle regole e delle tecniche di gioco lo rendono infatti molto più praticabile del suo fratello maggiore, il golf vero e proprio, giocato su un green regolare, anche al di là dei fattori - non trascurabili - relativi a costi ed estensioni di terreno necessari. Moltissime località possiedono il loro bravo parco dove, preferibilmente all'ombra di freschi palmizi o pini marittimi, intere famiglie o rumorose compagnie di amici si cimentano tra tunnel, salti, canali

d'acqua, montagnette e le altre strane costruzioni di cemento colorato che contraddistinguono gli impianti realizzati con maggior fantasia. La realtà del mini golf poco ha a che vedere, però, con il piacere del relax: ciò è dovuto principalmente alle crisi nervose che prendono il sopravvento sul giocatore che, dopo ottanta tiri, ancora non è riuscito ad aver ragione della buca n.1, contagiando in senso negativo anche tutti coloro che sono in regolare fila in attesa del proprio turno al tiro... e che dire dei duelli a colpi di mazza da golf nei casi di irregolarità nel gioco e nella tenuta del punteggio?



MICRO GOLF

Godetevi dunque questo mini golf per micro computer, dove potete sfidare anche altri vostri amici in un serrato duello all'ultima buca. Dopo il caricamento del programma dovrete premere un tasto da 1 a 4 per indicare il numero dei partecipanti; premete quindi il tasto di fuoco del joystick ed apparirà il primo percorso. Posizionate il cursore sulla linea bianca di inizio, premete ancora fuoco e verrà visualizzata la palla; a questo punto spostate il cursore considerando che la sua distanza dalla palla è proporzionale alla forza del tiro. Premete ancora fuoco per lanciare la palla. Nella parte alta dello schermo sono indicati: numero del percorso attuale, "par" (cioè numero di tiri medio previsto) e quantità dei tiri effettuati. Dopo la 18' buca il computer renderà noti i punteggi comparati dei giocatori.

Comandi

**Joystick in porta 1 o 2
necessario**

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

ATN

Questo è un comando tipicamente di carattere matematico, in quanto serve per calcolare l'arcotangente di un numero.

Scrivendo:

ATN (x)

il computer calcola l'angolo (espresso in radianti) la cui tangente è il numero tra parentesi (che sono obbligatorie per la sintassi).

Il valore dell'operazione è sempre un numero compreso tra $\pi/2$ e $-\pi/2$.

Se noi vogliamo avere il valore dell'angolo non in radianti ma in gradi dobbiamo moltiplicare il valore ottenuto per $180/\pi$.

CHR\$

E' esattamente il contrario dell'istruzione ASC vista nella precedente puntata.

Serve a convertire un numero nel suo equivalente ASCII.

Ad esempio:

PRINT CHR\$(76)

stampa sullo schermo una L maiuscola.

Per sapere le corrispondenze tra i caratteri ASCII ed i loro rispettivi valori numerici bisogna guardare l'appendice F del manuale d'uso del Commodore 64.

Il numero deve essere rigorosamente un numero intero, cioè senza virgole, compreso tra 0 e 255, e racchiuso tra parentesi.



Questo comando può servire ad esempio per fare stampare sullo schermo, durante l'esecuzione di un programma, i caratteri seguenti in verde.

Per fare ciò basta scrivere ad esempio:

```
30 CHR$(30)  
40 PRINT "ciao"
```

ed il computer scriverà (dopo ovviamente aver battuto RUN) sullo schermo un 'ciao' in verde.

CLOSE

E' un'istruzione direttamente connessa all'istruzione OPEN in quanto (come si può immaginare anche dai significati delle parole in inglese) chiude il collegamento tra un dispositivo e il computer, collegamento iniziato attraverso il comando OPEN appunto.

La sua sintassi è:

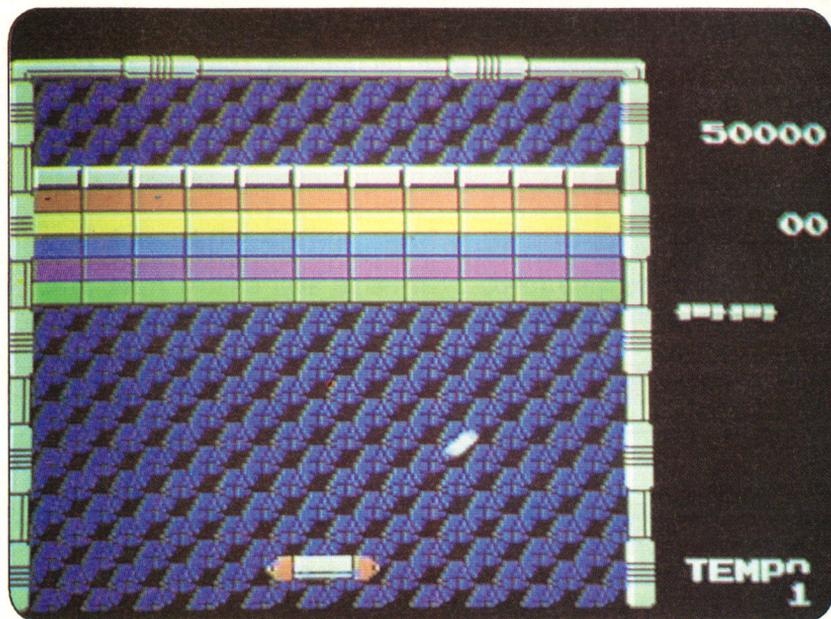
CLOSE numero di file

dove 'numero di file' (non necessariamente tra parentesi) è un numero intero prevalentemente compreso tra 0 e 127; i valori tra 128 e 255 sono accettati ma servono per scopi particolari.

Il comando serve per far cessare la trasmissione di dati da una periferica (quale il Floppy o il registratore, ad esempio) e la memoria del computer o viceversa (per maggiori dettagli si veda il comando OPEN).

Il numero che segue e che noi abbiamo definito 'numero di file' deve essere lo stesso che seguiva OPEN quando è iniziata la trasmissione.

Non è indispensabile usare CLOSE con tutti i dispositivi, ma solo con il registratore ed il floppy in quanto CLOSE fa chiudere correttamente il file registrato.



RACCHETTA

Ci risiamo!!! Siamo nuovamente al comando della mitica racchetta che tanto ci ha entusiasmato agli albori dei videogames, e che ancora ci entusiasma.

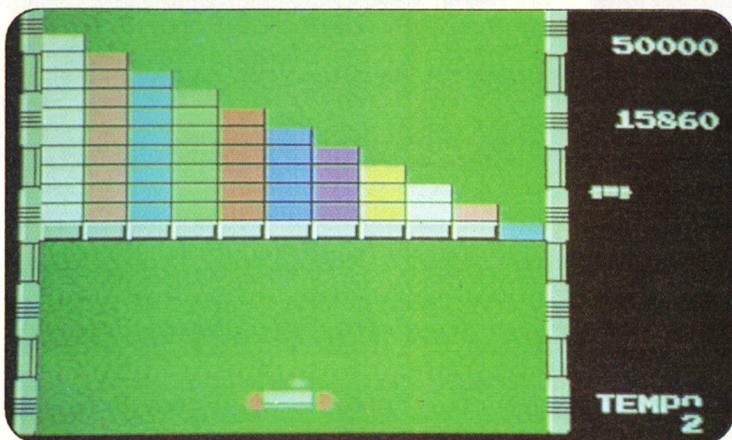
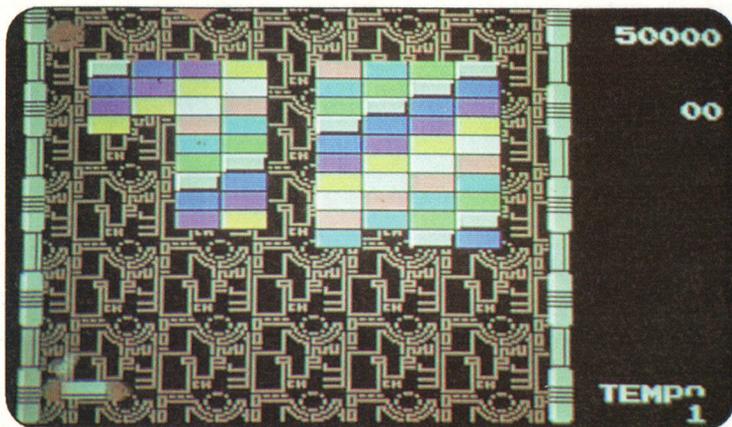
Il gioco è quello solito, cioè dovette con una racchetta che si sposta a destra o a sinistra impedire che una pallina si schianti nella parte bassa dello schermo.

Spingendo verso l'alto questa pallina, dovete fare in modo che vada a rimbalzare contro dei mattoncini colorati che a contatto con questa pallina si dissolvono più o meno velocemente.

Sotto alcuni di questi mattoncini ci

sono dei rulli, anch'essi colorati: quando il mattone che li nasconde viene dissolto, il rullo scenderà verso il basso e se voi lo toccherete, il rullo vi darà un bonus in base al suo colore.

Infine non mancano i cattivi che entrano nel gioco da alcune porticine che una tantum si aprono in alto. Questi cattivi hanno la brutta abitudine di deviare la pallina quando vi va a sbattere contro e questo sovente causa la perdita della pallina per un rimbalzo imprevisto. A questo punto non resta che chiedersi se è più veloce l'occhio o la mano...provateci.



RACCHETTA

COMANDI

DESTRA SINISTRA:
JOYSTICK O TASTI
CURSORE

FUOCO O START GA-
ME:
FUOCO O BARRA
SPAZIO

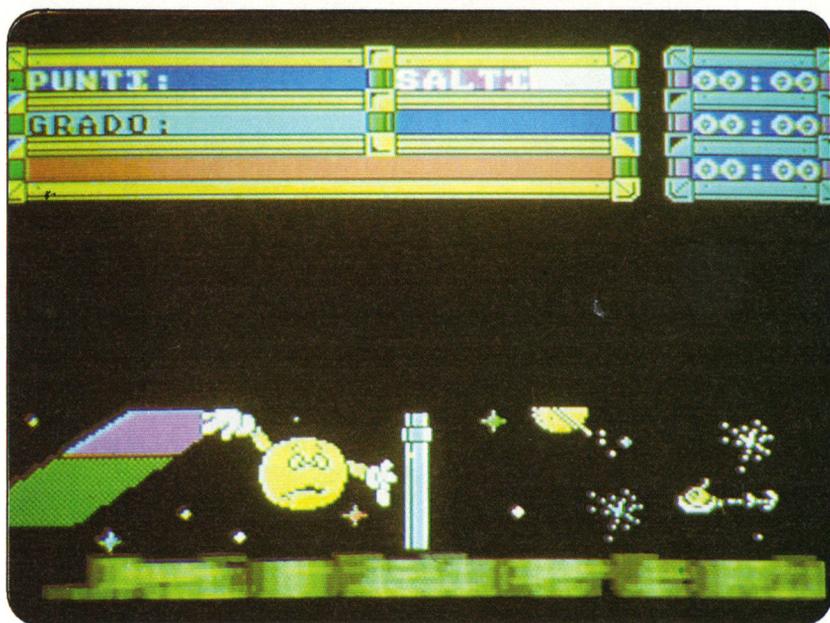
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



SFEROIDEX

Un gioco di nuova concezione è sicuramente quello che vi proponiamo in questo momento. Si tratta di far avanzare, ma non di mettere in frigo, una sfera che viaggia su di una pista a scacchi. La pista è piena di trabocchetti che ovviamente dovreste evitare. Lo scopo del gioco è quello di avanzare il più possibile lungo questa sterminata pista a scacchi: più avvanzerete senza fermarvi e più punti accumulerete. La pista è divisa in settori e per ogni settore avete un tempo limite entro il quale dovreste completare il percorso.

Ogni volta che cadrete fuori dalla pista, la pallina si fermerà e voi perderete del tempo prezioso.

Inoltre il colore dei quadri non è casuale: ci sono dei quadri che vi rallenteranno, quadri che vi faranno saltare ecc...

Dopo una prima familiarizzazione riuscirete sicuramente a sfruttare al meglio tutte questi quadri "speciali" per superare le difficoltà sparse per la pista.

A questo punto non resta che mettervi al via e partire...più veloce della luce.



SFEROIDEX

COMANDI

4 DIREZIONI:
 P ACCELERAZIONE
 Q SINISTRA
 W DESTRA

SALTO O START GAME:
 BARRA SPAZIO

I miei RECORD

- 1: _____
- 2: _____
- 3: _____
- 4: _____

II BASIC facile

VPOKE

Il comando VPOKE viene usato dal basic per modificare la RAM del video senza dover necessariamente ricorrere alle istruzioni ad alto livello.

La volta scorsa abbiamo visto le mappe in cui è suddivisa la RAM video e con questa istruzione possiamo andare direttamente a modificare tali mappe.

La video RAM ha bisogno di istruzioni particolari poichè non è connessa direttamente sul BUS dello Z80 ma è vista dallo Z80 come un device esterno.

Con la VPOKE è possibile andare a settare un pixel sul video.

Ogni pixel sul video occupa un bit in VRAM nella mappa dei pattern, pertanto se vogliamo accendere il pixel in posizione

$$x = 10$$

$$y = 32$$

in alta risoluzione, dovremo prima calcolare la posizione del byte da modificare in questo modo:

$$X / 8 * Y \quad \text{cioè} \quad 10 / 8 * Y$$

A questo punto, con il comando BASE visto il numero scorso, calcolate l'indirizzo della tabella dei pattern che è la 2 e quindi...



...sommatevi il numero trovato in precedenza oppure fate in questo modo:

$$BYT=BASE(2)+(X/8 * Y)$$

a questo punto avete il byte da modificare, ma non resta che accendere il bit di questo byte, cioè trovare il valore da mettergli dentro per accendere il bit:

$$VAL=2^X MOD 8$$

Con la formula vista sopra abbiamo calcolato anche il valore da inserire nel byte ed ora ecco l'azione per cui abbiamo fatto il calcolo:

```
VPOKE BYT,VAL
```

Ora abbiamo il pixel acceso, ma in questo modo, se avevamo nello stesso byte dei pixel accesi, li abbiamo spenti; in teoria avremmo dovuto leggere prima il byte e quindi fare l'OR logico del valore, poi la VPOKE, aggiungendo quindi il pixel acceso a quelli già esistenti: è quello che faremo nel prossimo numero.

ATTENZIONE!

Per chi avesse perso il numero precedente riportiamo la mappa delle tabelle della RAM video da utilizzare congiuntamente al comando BASE per la modifica diretta dei contenuti:

0 tabella dei nomi

1 tabella dei colori

2 tabella dei pattern

3 tabella attributi sprites

4 tabella pattern sprites

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

C64

Mezzi di Guerra - Opac

MSX

Rumble - Puzzle