

SOLO L. 4.000

n°3

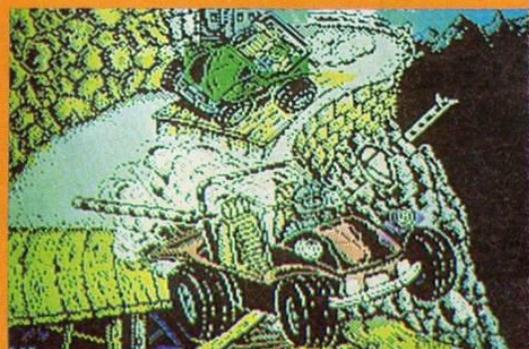
SETTIMANA GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



MEZZI DI GUERRA



RUMBLE



OPAC



PUZZLE

4

NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX

C= 64 - C= 128



MSX

SETTIMANA GAMES

n°3

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:

Mezzi di Guerra

Opac

MSX

Su cassetta:

Rumble

Puzzle

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a Mezzi di Guerra

Come giocare a Opac

Il Basic facile

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Rumble

Come giocare a Puzzle

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.



MEZZI DA GUERRA

Ecco un gioco dove conta molto saper sparare bene ma anche guidare (sia moto che macchine che aerei).

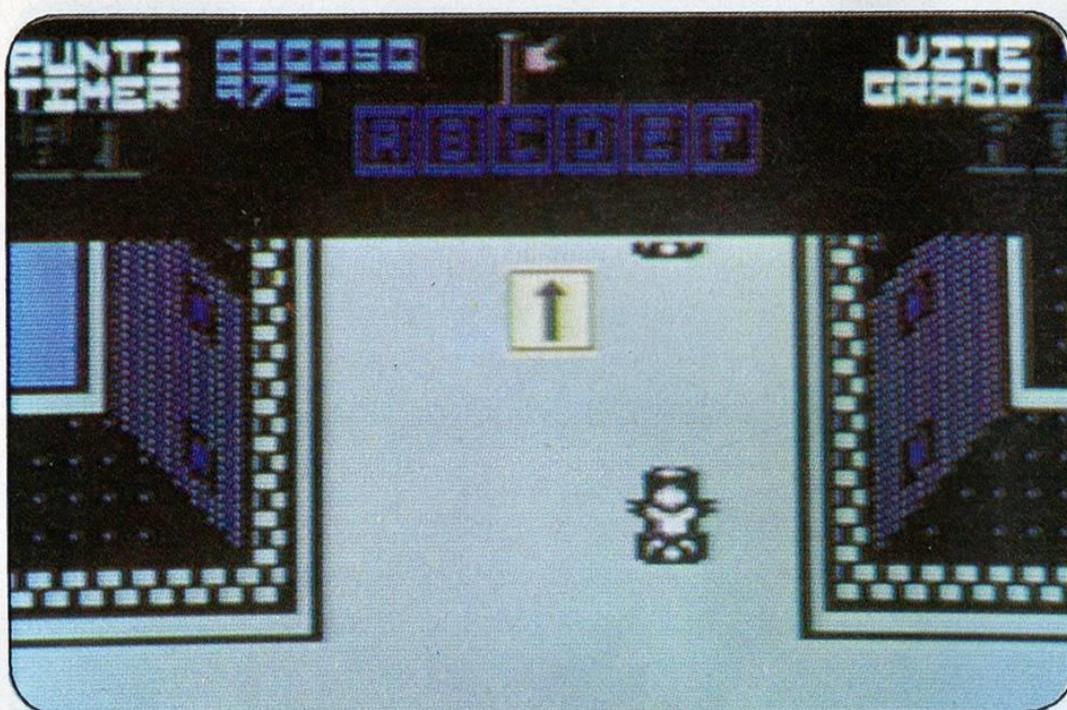
Sei un volontario mandato a sedare un colpo di stato in una nazione dalla tecnologia molto avanzata, ed il paesaggio che si sviluppa sotto i tuoi occhi lo dimostra.

Devi superare sette diversi stadi in cui, alla fine di ognuno, devi distruggere un tipo di mezzo militare nelle mani dei rivoltosi.

Per iniziare premi fire sul joystick in porta 2, quindi inserisci il tuo nome (anche quello di battaglia). Inizi guidando una veloce moto

ed in un secondo tempo un'auto ed infine un aereo. Dato che il gioco ha un tempo limite è bene usare molto l'acceleratore ma fai attenzione alle insidie della strada che è articolata in un insieme di strettoie, curve e controcurve, deviazioni e salti. Un segnale in alto sullo schermo ti avverte dei pericoli.

Ogni missione è divisa in due fasi: nella prima devi recuperare sei lettere e quante più bandierine possibili per poter passare alla seconda fase. In ogni fase devi affrontare una miriade di mezzi nemici che cercano di ostacolarti in tutti i modi: nella prima fase pro-



vocando scontri, nella seconda sparandoti. Cerca di distruggerne il più possibile per avere un maggior punteggio alla fine del gioco. Per difenderti hai di serie una mitragliatrice ma puoi avere armi extra se riesci ad entrare nel camion (prima fase) o nell'elicargo (seconda fase); ogni volta che entri ti viene data una dotazione in aggiunta a quelle che hai già: queste armi le perdi se muori.

Nella seconda fase puoi recuperare bonus tempo, punti o vite se recuperi delle lettere.

Per sparare dall'aereo delle bombe aria-terra devi contemporaneamente sparare e tirare indietro la leva del joystick.

Premi RUN/STOP per arrestare temporaneamente il gioco.

Comandi

4 direzioni:

Joystick in porta 2

Bombe:

Indietro + fuoco

Pausa:

RUN/STOP

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



DA 37A 68 GIRI

OPAC

La vita del superpoliziotto, in parte detective ed in parte agente segreto, non è sempre delle più facili... ma a voi è stata concessa la possibilità di lavorare sfruttando la vostra passione ed abilità nella guida di motoscafi ad alte prestazioni.

Vi trovate così a vaigiare da un posto all'altro del pianeta: dal gelo estremo del Polo Nord alle temperature infuocate del Sahara, fino ad arrivare alla città del jazz per eccellenza, New Orleans.

Ma andiamo con ordine.

Dopo il caricamento del gioco dovete premere il pulsante di fuoco: vi verrà proposta una particolare

mappa terrestre, con una freccia ad indicare le località corrispondenti ai diversi livelli del gioco. Spostando la leva del joystick verso l'alto o verso il basso potete cambiare opzione, mentre un'ulteriore pressione del pulsante di fuoco porta alla conferma del livello selezionato.

Il primo livello, denominato "Corso Pratico", vi permette di prendere confidenza con il motoscafo ed i suoi sistemi di armamento: lungo il canale da percorrere troverete numerosi bersagli: neri, da eliminare con il cannone di bordo; rossi, da colpire con raffiche di mitragliatrice.



OPAC

Il cannone viene attivato spostando all'indietro il joystick e premendo il pulsante di fuoco; la mitragliatrice invece funziona premendo il pulsante di fuoco in tutte le altre situazioni.

I livelli di allenamento "Polo Nord" e "Sahara" vi introducono lungo percorsi più difficili da terminare, completi di motoscafi nemici, mine, appoggi aerei ravvicinati e casematte lungo gli argini dei canali. Una volta entrati in possesso delle tecniche di guida e di combattimento, sarete in grado di cimentarvi nella missione definitiva, quella per cui siete stati assunti: andare a New Orleans e, tra le paludi delle Everglades, cercare ed eliminare il noto narcotrafficante mr. Pork.

Comandi

Joystick in porta 2 necessario

Usate il tasto "<-" per interrompere una missione e tornare al menù di gioco.

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

CLR

Questa istruzione ha il compito di cancellare (la parola stessa che la rappresenta è una forma sincopata della parola inglese CLEAR=pulire) la zona di memoria destinata alle variabili.

In questo modo si rende nuovamente disponibile questa parte della memoria per nuove variabili.

Oltre alle variabili, questa zona contiene anche i puntatori dei GO-SUB e dei cicli FOR...NEXT, le funzioni definite dall'utente ed i file di trasferimento dati: tutti questi verranno cancellati insieme alle variabili.

Nel caso di file destinati al disco od al registratore questi non vengono chiusi correttamente (a differenza dell'istruzione CLOSE) e quindi è impossibile successivamente recuperarli e rileggerli.

Non ha sintassi particolare in quanto si inserisce in una riga di programma semplicemente scrivendo CLR. Ad esempio:

```
100 CLR
```

Questa operazione di cancellazione viene eseguita anche quando si lancia un programma battendo RUN.

E' evidente che non bisogna confondere questa istruzione con l'istruzione di editing di schermo CLR/HOME (questa si esegue premendo SHIFT ed il relativo tasto e fa una pulizia totale di quanto è scritto sullo schermo).

CMD

Anche questa è un'istruzione collegata al comando OPEN. Serve per scrivere su di un dispositivo diverso dal video ciò che sarebbe normalmente stampato sullo schermo: listati di programmi, stringhe, eccetera.

Si usa aprendo con una OPEN (per conoscere l'utilizzo corretto si rimanda alla spiegazione relativa) un canale che avrà il suo numero di file; quindi, quando all'interno del programma si scrive l'istruzione, seguita dal numero di file prima specificato, il computer invierà tutte le PRINT ed i LIST al dispositivo.

Ad esempio:

10 OPEN 2,4 -apre il file definito 2 sulla periferica 4 (stampante)-

20 COM 2 , "nome" -tutto ciò che andrebbe al video va ora al dispositivo con il file 2-

30 LIST -lista programma

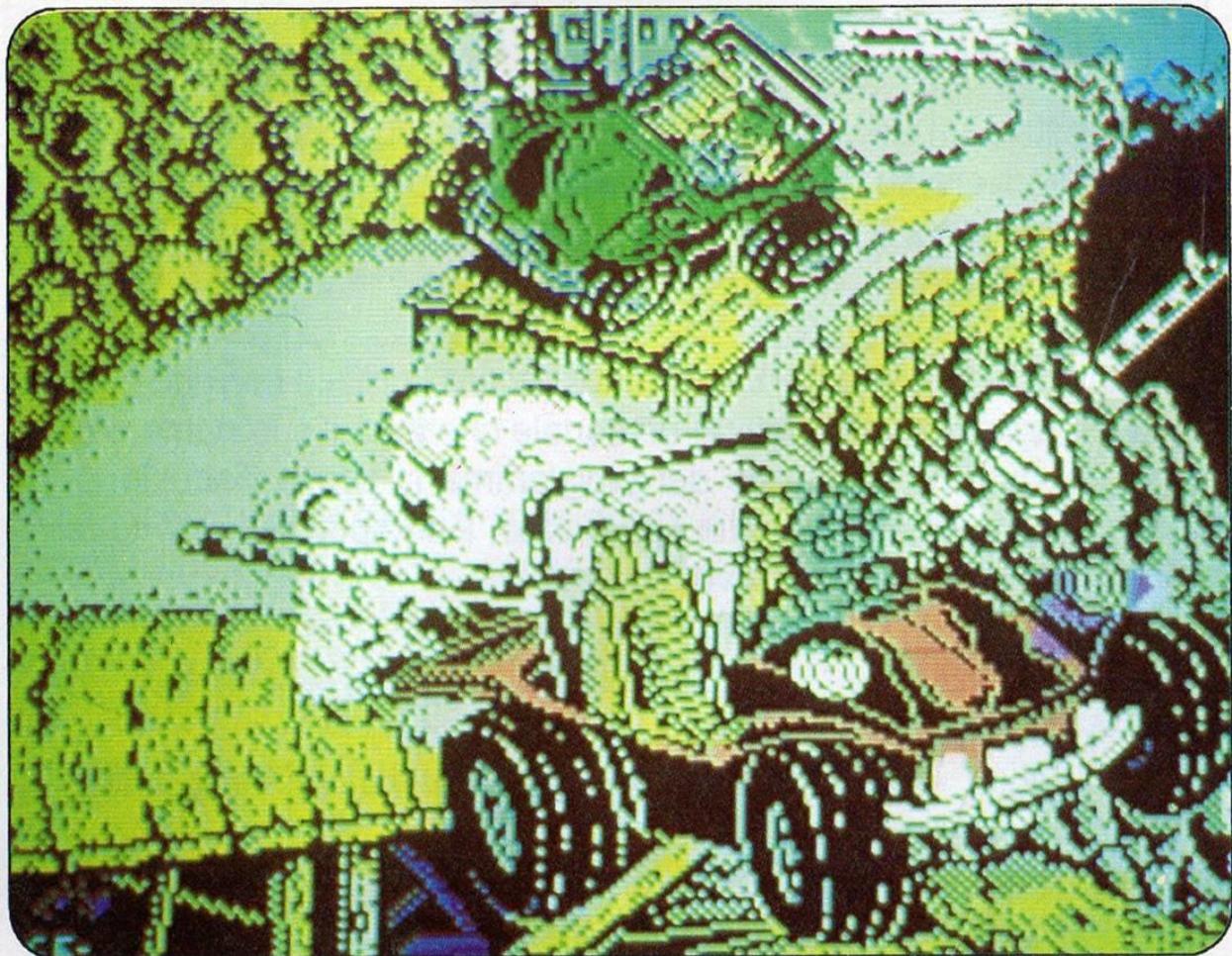
40 PRINT# 2

200 CLOSE 2 -chiude il file 2-

In questo programmino si osserva inoltre che nell'istruzione può essere presente un "nome" che è facoltativo e che viene scritto (se presente) sulla periferica.

Il comando PRINT# scrive una linea vuota (per chiarimenti rimandiamo all'istruzione più in dettaglio) e disabilita momentaneamente la ricezione rimandandola allo schermo.

Gli errori di sistema continuano comunque ad essere scritti sul televisore.



RUMBLE

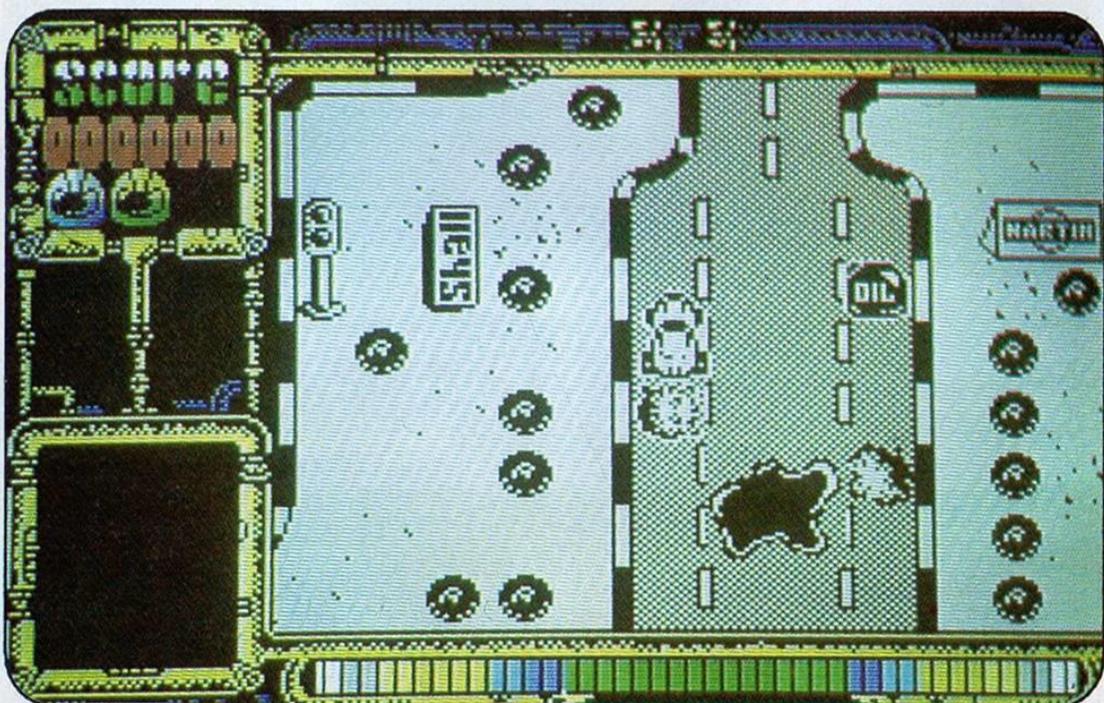
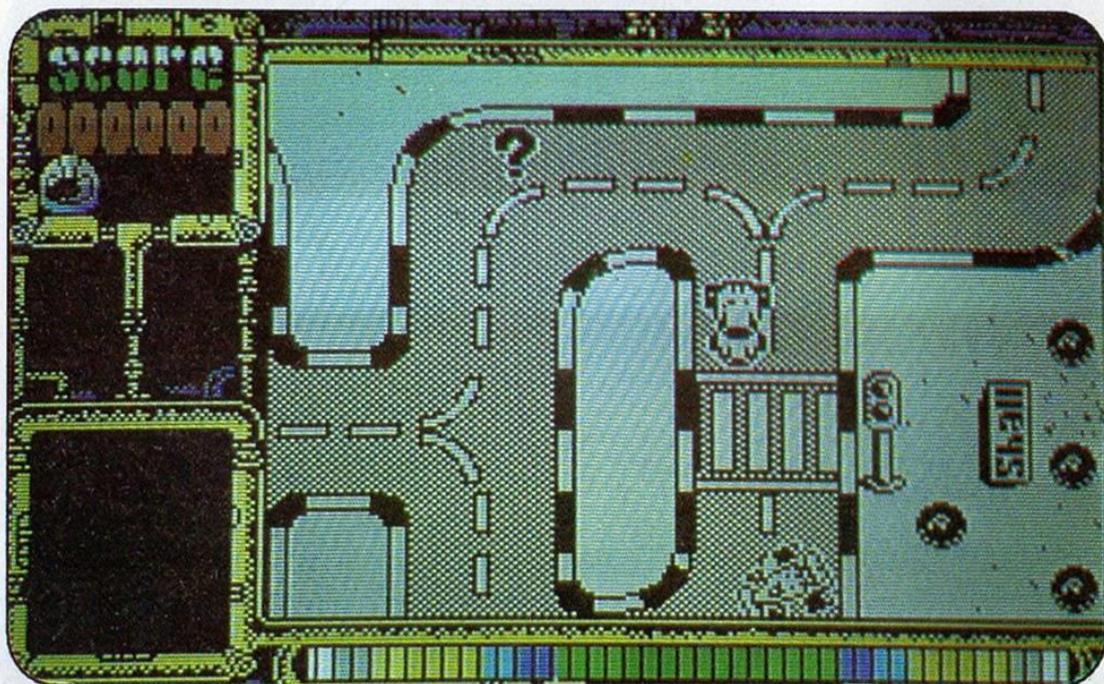
A bordo di una rombante auto fuori strada, dovete girare il percorso di gimkana, cercando i pezzi per comporre la macchina che costituisce il premio finale. Sì! Avete capito bene, si tratta di una caccia al tesoro automobilistica, dove voi siete l'antagonista di diverse vetture che come voi cercano di vincere il primo premio. Vi ricordate di Terence Hill e Bud Spencer che in "Altrimenti ci arabbiamo" correvano per vincere una "Dune Buggy"? Ebbene e' quello che dovrete fare anche voi. Lungo il tragitto dovrete anche fa-

re attenzione che le altre vetture non vi urtino, altrimenti dopo tre urti sarete fuori gara.

Lungo il percorso sono previsti dei punti di rifornimento che vi serviranno per fare benzina ed eventualmente riparare i danni che vi dovessero occorrere lungo il percorso.

Inutile dirvi che non potete attraversare con la macchina le aiuole ai bordi della strada...e' vietato pestare l'erba!!!

Anche i semafori vanno rispettati, non solo per evitare i pedoni, ma anche per non essere travolti da altri automobilisti.



RUMBLE

COMANDI

4 DIREZIONI:
JOYSTICK O TASTI
DEFINIBILI

FUOCO O START GAME:
FUOCO O BARRA
SPAZIO

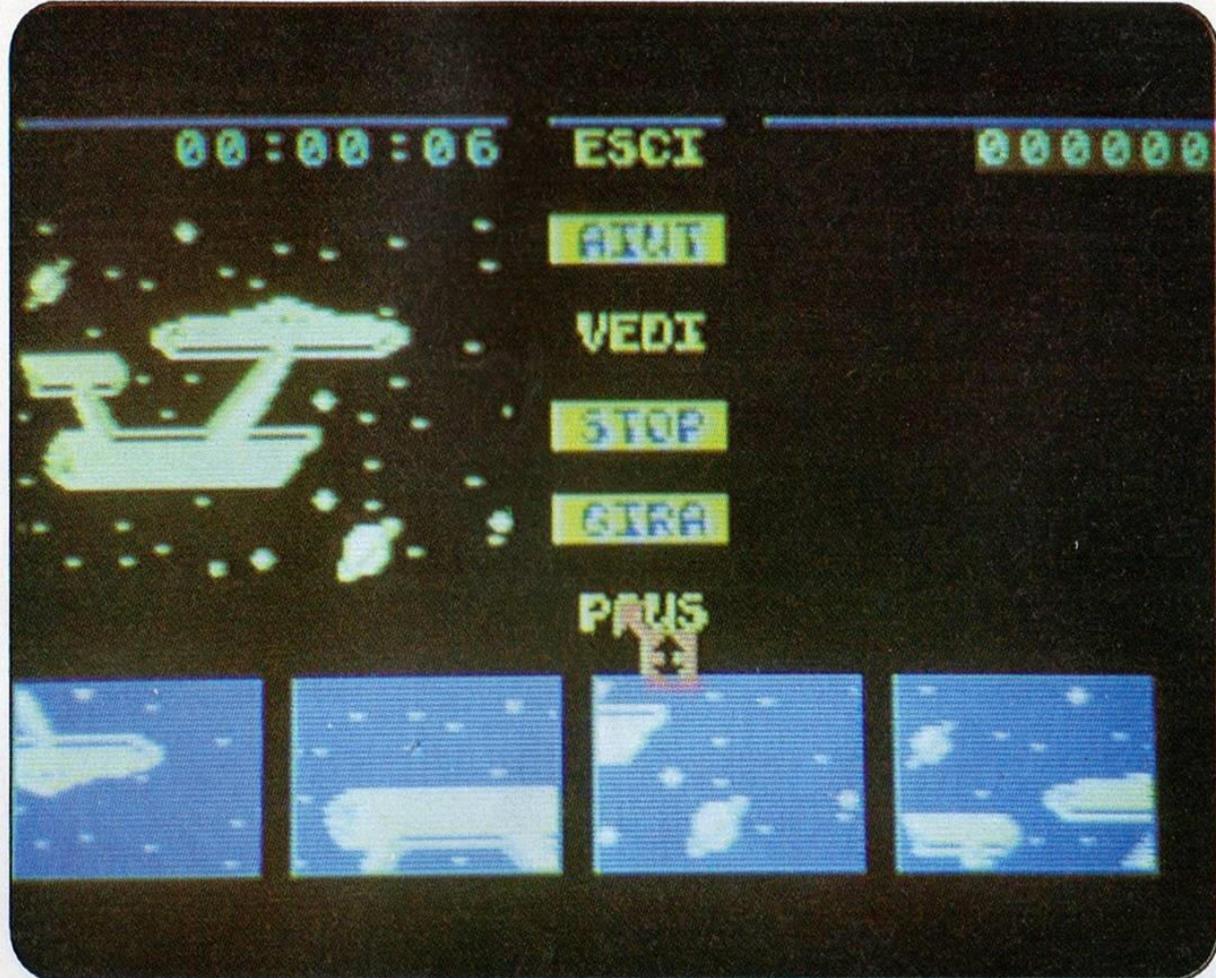
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



PUZZLE

Questo gioco ripropone il vecchio, ma pur sempre in auge, gioco del puzzle a tutti coloro che desiderano fare una pausa dai frenetici giochi spaziali.

In effetti non si tratta di un gioco nel senso tradizionale del termine, ma di un rompicapo per chi ha spirito di osservazione.

Il programma vi offre una vasta scelta di figure che scomporrà in un numero di pezzi a vostra scelta e che voi dovrete poi ricomporre.

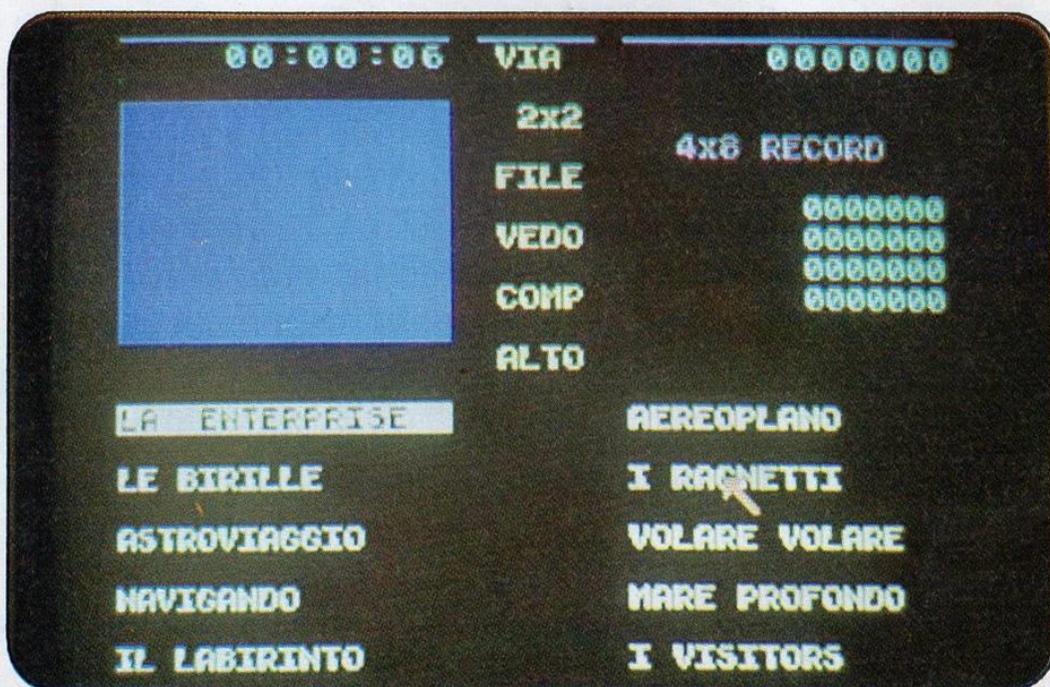
Detto così sembra una banalità, ma vi possiamo assicurare che sarà una difficile impresa da com-

piere.

Tenete presente che i soggetti del puzzle sono animati e quindi le tessere non sono facilmente riconoscibili e comunque il gioco offre un'infinita' di opzioni che non mancheranno di stupirvi piacevolmente.

Avete a disposizione un'interfaccia con puntatore e icone con cui dovrete scegliere le opzioni e le tessere da spostare muovendo una freccia sul video.

Siamo sicuri che questo gioco vi terrà ore e ore incollati al monitor senza mai annoiarvi.



PUZZLE

COMANDI

4 DIREZIONI:
JOYSTICK O TASTI
CURSORE

CONFERMA COMAN-
DO SELEZIONATO:
FUOCO O BARRA
SPAZIO

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

Il BASIC facile

VPEEK

Il comando VPEEK effettua l'operazione esattamente opposta alla VPOKE, cioè possiamo leggere un byte nella VRAM.

Questo può servire specialmente per verificare concidenze di sprites, per vedere il colore di un pixel e nel caso dell'esempio visto la scorsa puntata, leggere un byte per vedere se ci sono dei bit settati.

Ricordiamo un attimo il precedente esempio: con la VPOKE vogliamo 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:

$$X / 8 * Y$$

cioè

$$10 / 8 * Y$$

A questo punto, con il comando BASE visto due numeri fa, calcolate l'indirizzo della tabella dei pattern che è la 2 e quindi vi sommate il numero trovato in precedenza oppure fate in questo modo:



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

A questo punto avete il byte da modificare, non resta che accendere il bit di questo byte, però prima dobbiamo vedere se in questo byte abbiamo già dei pixel accesi quindi prima lo leggiamo con la VPOKE in questo modo:

$$OLD = VPEEK (BYT)$$

In OLD abbiamo ora il byte con i pixel già accesi e a questi aggiungiamo il nuovo pixel che accendiamo noi:

$$VAL = OLD + (2^X MOD 8)$$

E quindi andiamo ad eseguire la VPOKE che ci permette di visualizzare il nostro pixel in mezzo agli altri già accesi:

$$VPOKE BYT, VAL$$

Con ciò abbiamo imparato a leggere e scrivere nella VRAM.

Questo serve molto se si hanno le idee chiare di ciò che si deve fare e si intende scrivere qualche programma grafico dalle prestazioni particolari senza ricorrere al più potente ma complesso linguaggio macchina.

Se non volete addentrarvi in cose troppo complesse, potete sempre usare i comandi ad alto livello, quelli che cominceremo a vedere la prossima volta, che offrono comunque la flessibilità necessaria alla scrittura di procedure efficienti e che non hanno particolari requisiti di velocità o occupazione di memoria.

Non perdetevi quindi la prossima puntata, fondamentale per l'apprendimento dei comandi base per la gestione della grafica con i comandi delle primitive geometriche.

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

C64

Metropolitana - Monsters

MSX

Diligenza - Denari