

SOLO L. 4.000

n° 4

# SETTIMANA GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



METROPOLITANA



MONSTERS

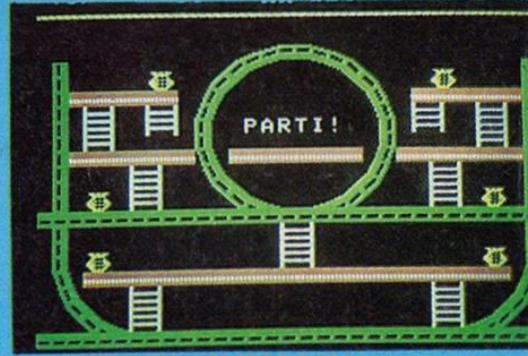
## 4 NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



DILIGENZA



DENARI

C= 64 - C= 128



MSX

# SETTIMANA GAMES

## n°4

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:

Metropolitana

Monsters

## MSX

### Su cassetta:

Diligenza

Denari

## C64

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Metropolitana

Come giocare a Monsters

Il Basic semplice

## MSX

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Diligenza

Come giocare a Denari

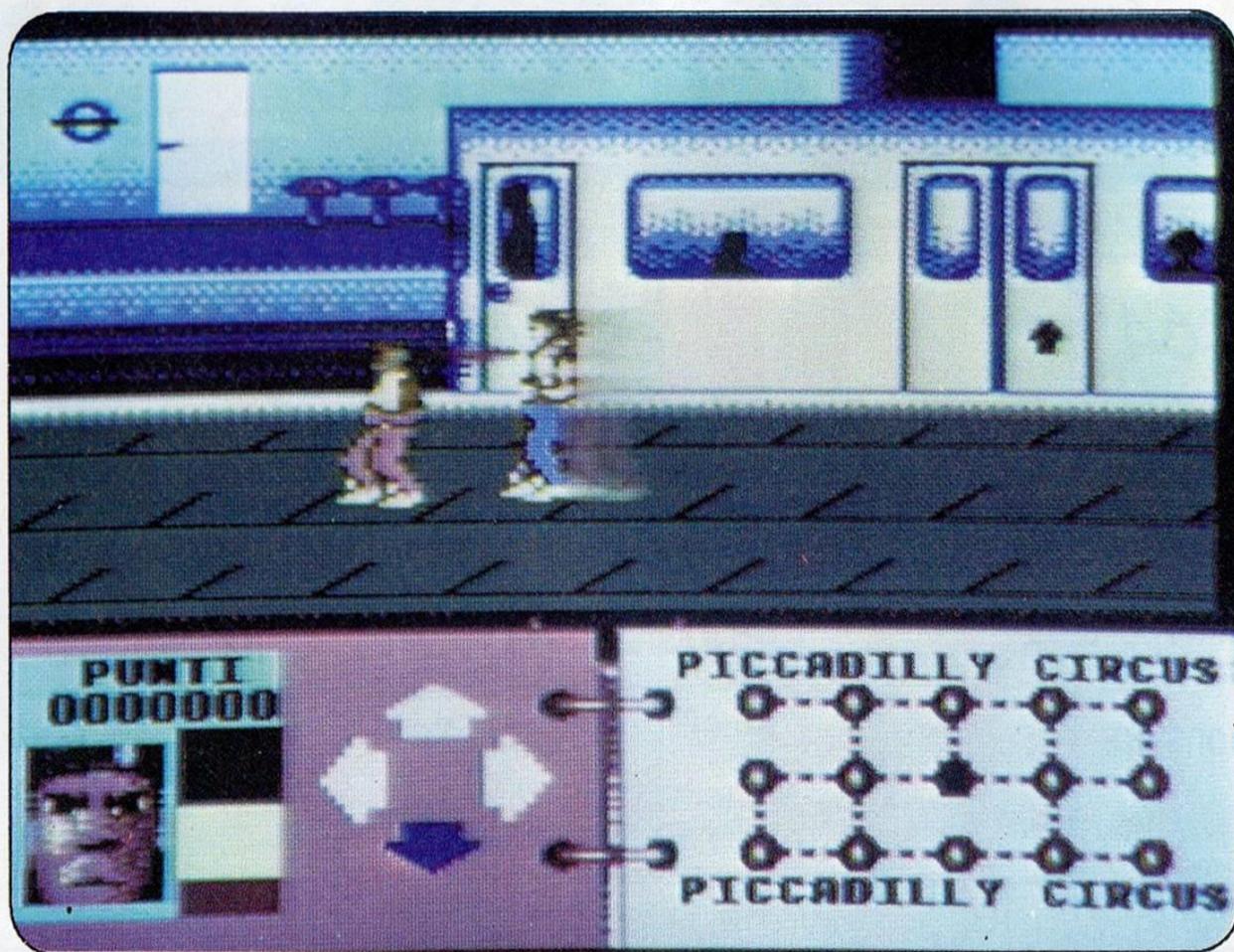
Il Basic semplice

### 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.



## METROPOLITANA

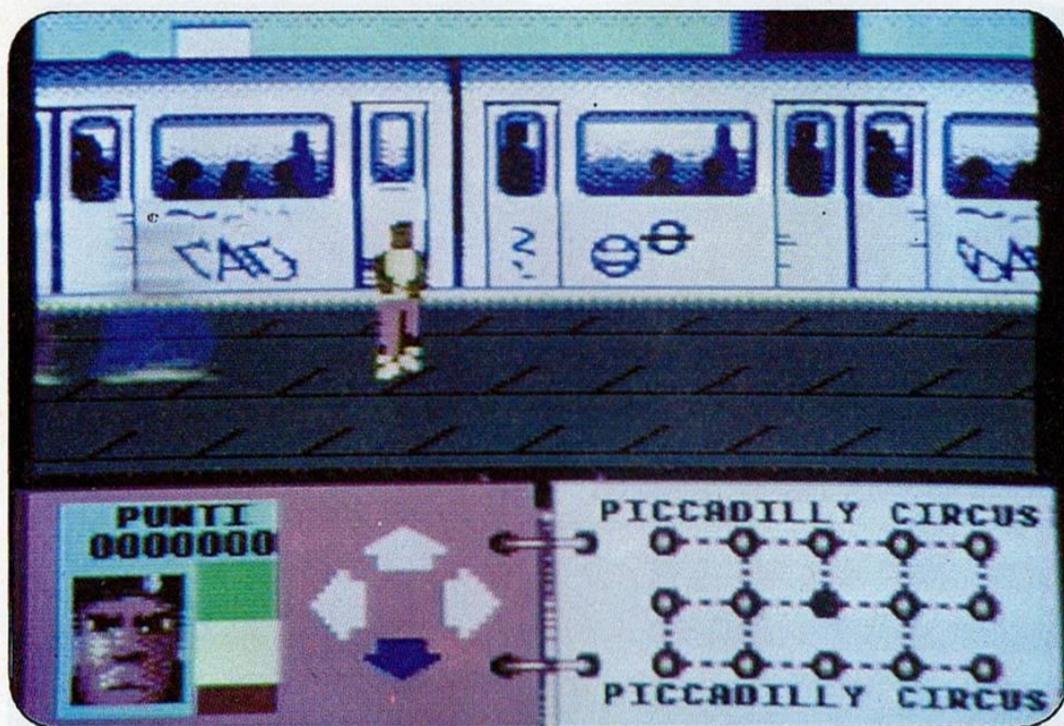
**L**e stazioni della metropolitana di Londra sono infestate da bande di teppisti che terrorizzano i viaggiatori e compiono rapine e violenze.

Tu impersoni un coraggioso cittadino che si è prefisso lo scopo di ripulire tutte le stazioni della metropolitana da questi truci individui, cosicchè tutti possano tornare a viaggiare sereni.

Per iniziare la partita premi Fuoco sul joystick in porta 2 ed eccoti nei meandri sotterranei. In basso sullo schermo hai un' agendina dove sono segnate le stazioni dove sono state avvistate le bande ultimamente. Una pallina verde

lampeggia sulla mappa in corrispondenza della stazione interessata (una volta ripulita smette di lampeggiare) ed il nome è scritto sotto, mentre la tua posizione è segnata con una pallina nera ed il nome della destinazione è scritto sotto. Tu devi salire sulla metropolitana e spostare il joystick nella direzione in cui vuoi andare e premere sparo: la metropolitana ti porterà nella stazione seguente, e così via fino ad arrivare alla stazione interessata.

I malviventi a questo punto ti attaccheranno con tutte le terribili armi in loro possesso tra cui: pugni e calci, fiammate, fucili mitra-



gliatori e coltelli.

Ogni volta che ti colpiscono tu perdi energia, in proporzione al tipo di colpo subito; infatti arreca più danno una pallottola che non un calcio.

Devi prestare molta attenzione a non subire troppi colpi in quanto hai a disposizione una quantità di energia limitata e la lotta è molto lunga. Per fortuna ogni tanto compare sullo schermo uno "spuntino" costituito da hamburger oppure bottiglie di una bibita che reintegra adeguatamente l'energia perduta. Fai presto a recuperare questi preziosi cibi in quanto dopo pochi secondi "vanno a male" e scompaiono dallo schermo. Non ti resta ora nient'altro che avventurarti sperando di riuscire nello scopo e meritare la ricompensa dei tutori dell'ordine.

## Comandi

**4 direzioni:**

**Joystick in porta 2**

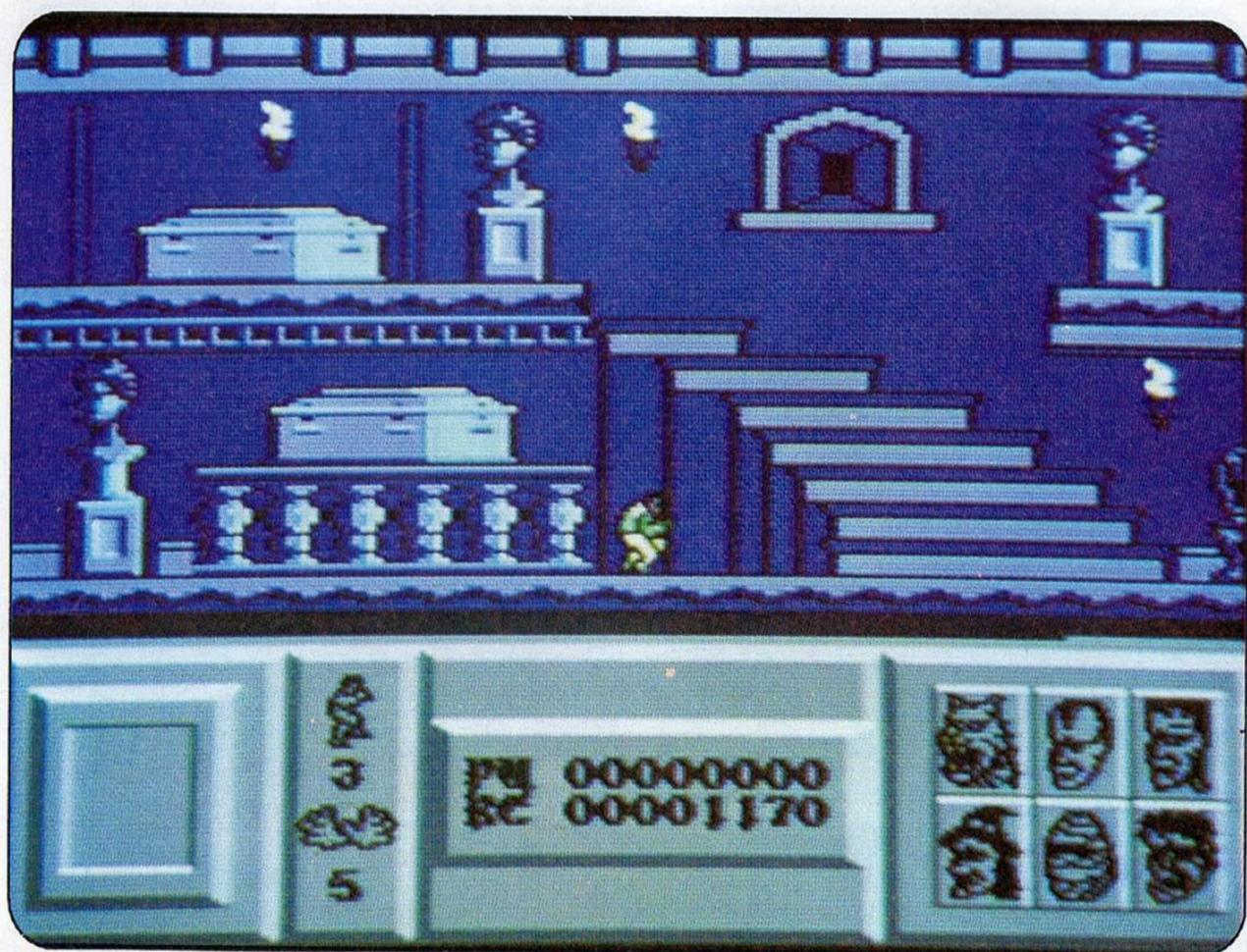
## I miei RECORD

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

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

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

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



41 \* 72

## MONSTERS

**T**ransilvania, 1822: la regione vive ore di vero terrore in seguito alla più massiccia e tetra invasione di creature del Male che le cronache ricordino.

Al Conte Vlad, detto Dracula, da secoli imperterrito succhiatore del sangue transilvano, si sono infatti affiancati lupi mannari, streghe, mummie, zombie ed altri malefici esseri "composti" da qualche folle rianimatore di cadaveri... un pezzo da una tomba, un altro da una fossa comune, un altro estratto a viva forza senza anestesia da qualche incauto passante di quelle lontane contrade.

Dopo aver "udito i morti masticare

nelle loro tombe", come si diceva nel Medioevo, la gente è fuggita spaventata, lasciando incustoditi campi e villaggi, cercando un improbabile rifugio nelle buie profondità delle foreste, ed andando invece incontro ad un ben miserevole destino.

Un solo coraggioso, Quasimodo, riesce a trascinarsi da un castello all'altro, grazie alla sua dimestichezza con la geografia della regione ed allo spirito di disperazione che ormai lo possiede.

In ognuno di questi tetri castelli c'è un pullulare di schiavi del Male che si accinge a prendere pos-



sesso dei terreni, dei corpi e delle anime rimasti; ed ogni castello va esplorato a fondo alla ricerca delle armi appropriate per l'eliminazione dei vari Signori della Notte. La picca di frassino, ad esempio, andrà affondata con forza nel cuore assetato di sangue che scandisce i suoi lugubri rintocchi nel petto del conte Dracula; ma una sola arma per volta può essere portata da Quasimodo, e le entità da eliminare sono tante...

Quasimodo ha a sua disposizione una carica limitata di colpi singoli spazzaschiavi ed altri cinque colpi per liberare momentaneamente tutta la zona circostante (joystick verso il basso + pulsante di fuoco).

Saprà resistere agli orrori cui va incontro?

## Comandi

**Joystick in porta 1**

**Tasto "8":  
pausa durante il gioco**

**Tasto "9":  
abbandono del gioco**

**Controllo da tastiera  
opzionale e ridefinibile**

## I miei RECORD

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

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

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

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

# II BASIC facile

## CONT

Se durante l'esecuzione di un programma in BASIC il computer ha incontrato un'istruzione come STOP o END, oppure se si è premuto il tasto RUN/STOP, il programma si ferma: CONT (abbreviazione della parola inglese CONTINUE= continuare) permette di far ripartire il programma da dove si è fermato.

Questa procedura può risultare molto utile per controllare il flusso o le variabili di un programma in fase di programmazione: si inserisce, subito dopo il punto del programma da controllare, una riga con l'istruzione STOP, quindi si possono verificare i valori che hanno assunto le variabili e, dopo l'eventuale correzione, far ripartire il programma battendo CONT; si può in seguito porre STOP in un punto successivo del programma e controllare questa nuova parte, e così via fino alla fine del programma.

CONT non funziona (cioè appare il messaggio d'errore CAN'T CONTINUE) se il programma si è fermato per un qualsiasi errore, se si sono commessi errori in fase di correzione o anche se si sono aggiunte righe al programma.

## COS

Ecco un'altra istruzione tipicamente di carattere matematico: COS esegue il coseno di un numero.

La sintassi è:



## COS (X)

con X che può essere un numero qualunque e rappresenta un angolo espresso in radianti; X deve essere posto entro parentesi.

Se si conosce solo il valore dell'angolo in gradi, si può passare ai radianti mediante la relazione

$$\text{GRADI IN RADIANTI} = \text{GRADI} * \pi/180.$$

## DATA

L'istruzione DATA precede una lista di informazioni all'interno di un programma, informazioni che vengono lette dall'istruzione READ (di cui ne parleremo in seguito).

Le informazioni possono essere dei numeri o delle stringhe e devono essere separate da virgola.

Ad esempio:

```
1000 DATA 1,32,4,22,3,23, pippo,, "come stai"
```

come si vede in questa linea, all'interno si può porre qualunque tipo di carattere, numerico o alfabetico.

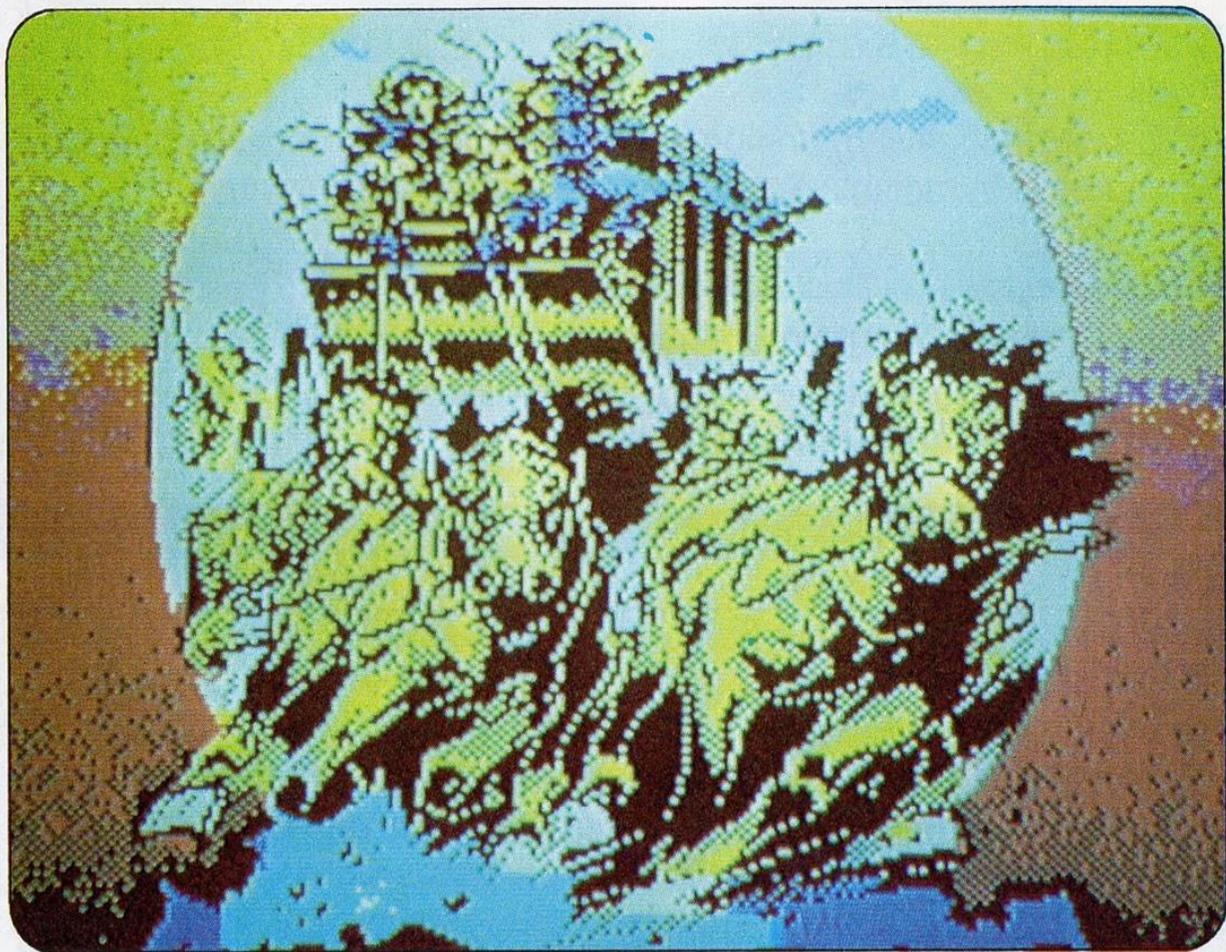
Bisogna però porre attenzione in quanto, se l'informazione stringa contiene delle virgole, due punti, spazi vuoti, caratteri di controllo cursore e grafica (è il caso di -come stai-), bisogna porre tutta la stringa tra doppi apici.

Inoltre se sono presenti due virgole senza nulla in mezzo il computer interpreta come zero o stringa nulla secondo il tipo di dati.

Un dato errato causa un messaggio d'errore.

Tutte le istruzioni DATA di un programma vengono trattate come se fossero una unica lista e vengono lette in successione, da quella con il numero di riga minore a quella maggiore e da sinistra a destra.

Di solito si scrivono in fondo al listato.



## DILIGENZA

**S**iete stato assunto come postiglione della agenzia americana della WELL'S & FARGO, la rinomata compagnia di diligenze.

Il vostro primo giorno è veramente memorabile, infatti vi viene assegnata la vostra vettura, una bellissima diligenza adibita al trasporto valori da Tucson a Tombstone.

Subito dopo, vi viene presentata la scorta armata che solitamente viaggia per difendere il carico.

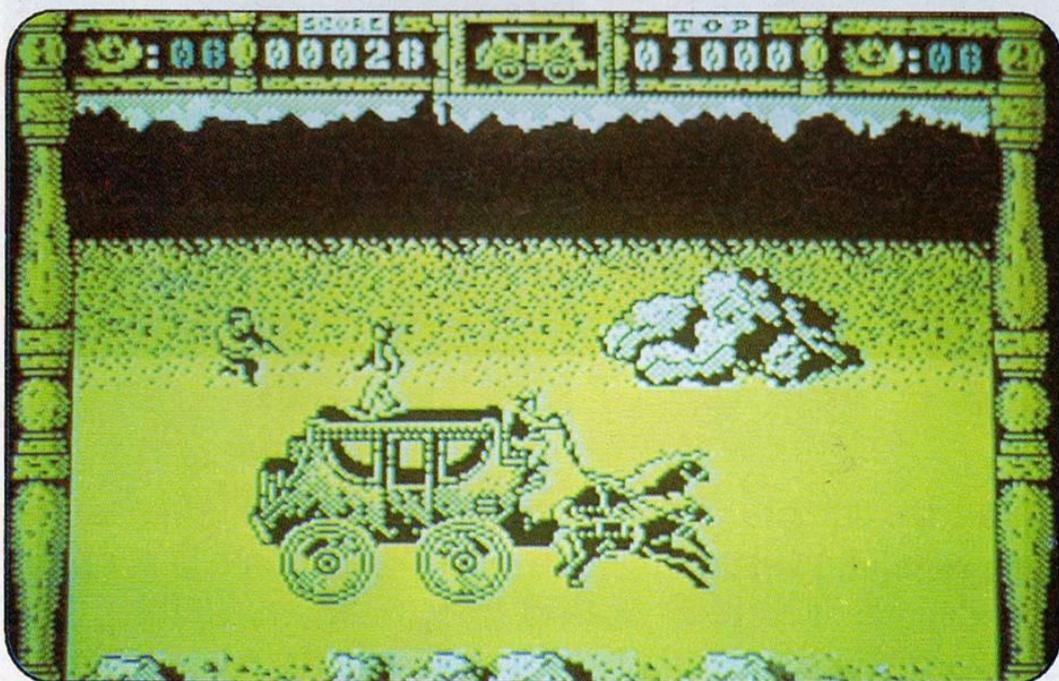
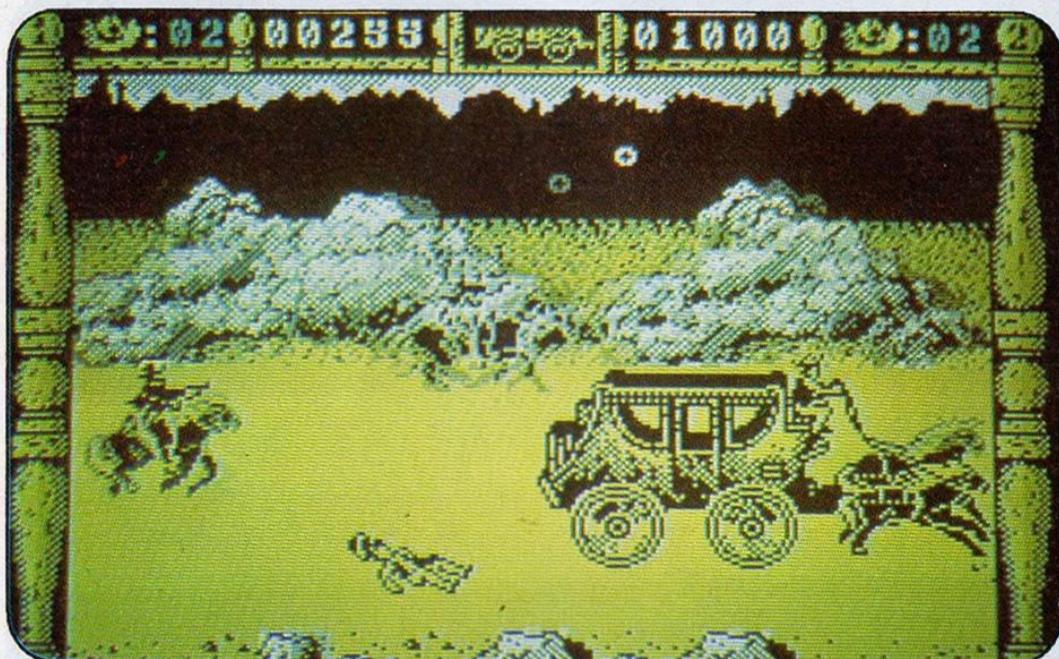
A questo punto ecco arrivare il vostro primo cliente... un ricchissimo allevatore di bestiame con un lotto di lingotti d'oro che subito viene

caricato in gran segreto sulla carrozza.

Il segreto comunque non è stato rispettato poichè dopo poche ore, appena imboccata la pista che attraversa il deserto di Sonora, venite attaccati dai banditi.

A questo punto lasciate le redini ad un uomo della scorta e iniziate a sparare...e dovrete sparare parecchio per difendere il carico.

Come accade in tutti i giochi la natura è stata con voi generosa e vi ha messo a disposizione qualche vita in più, cercate di farne buon uso!



DILIGENZA

### COMANDI

4 DIREZIONI:

JOYSTICK

TASTI

Q ALTO E A BASSO

FUOCO O START GAME:

FUOCO O BARRA

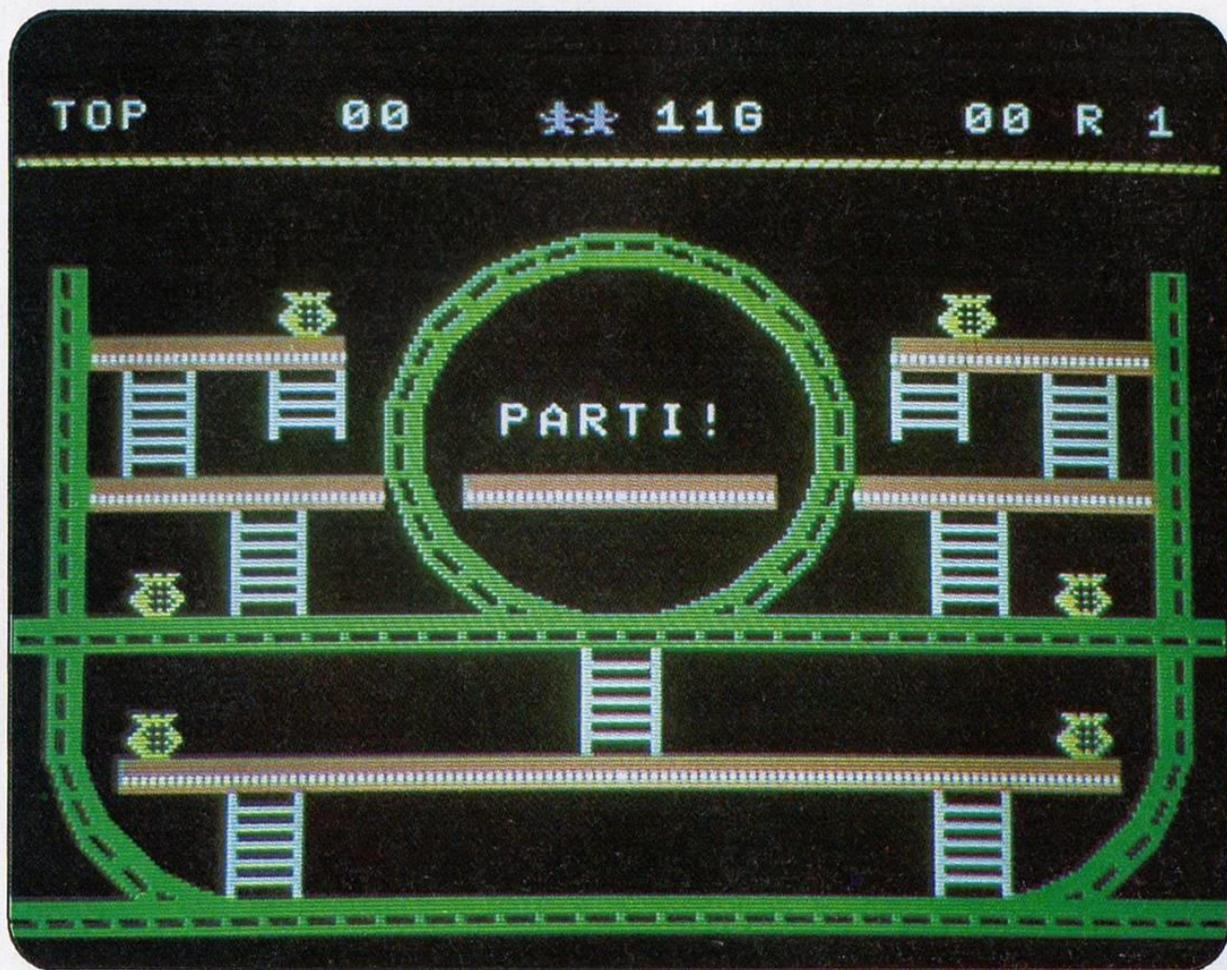
### I miei RECORD

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

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

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

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



## DENARI

Le passeggiate sono sempre istruttive, specie se le fate vestite da Zorro nei giardini dei ricchi per derubarli di ogni loro avere.

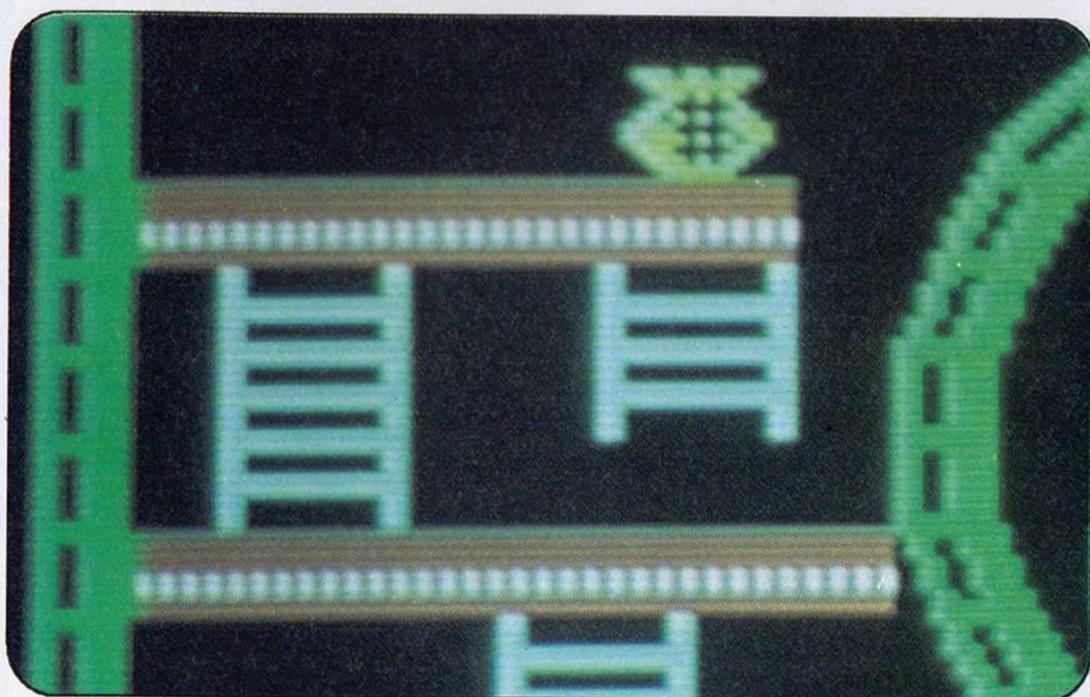
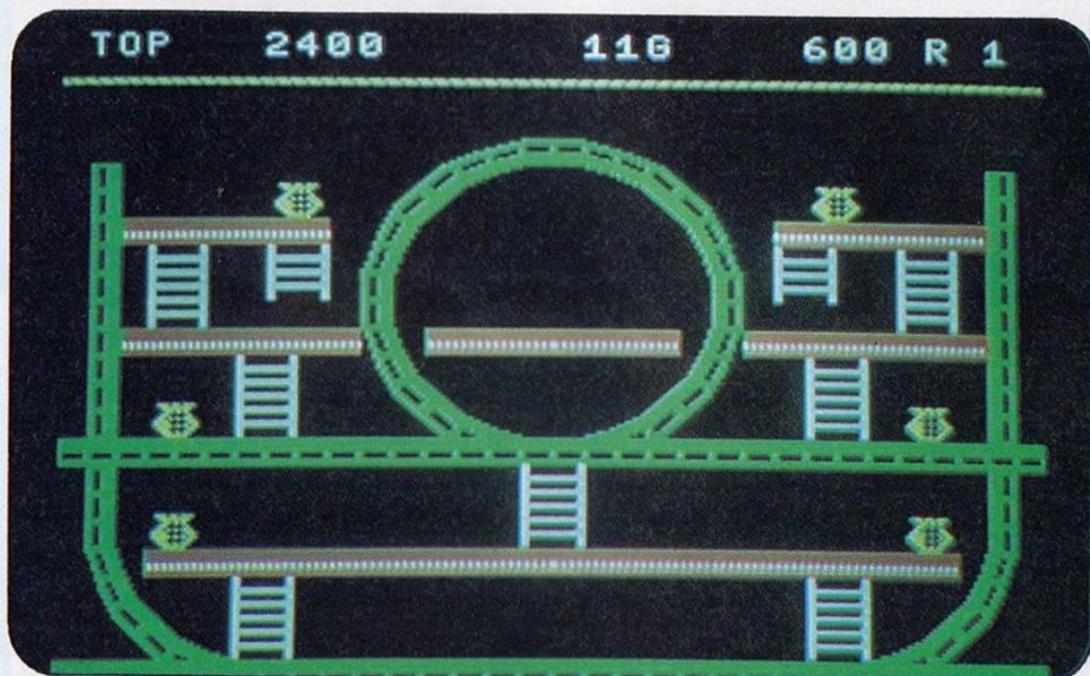
In questo gioco infatti vestite i panni del mitico eroe che senza macchia e senza paura rubava ai ricchi per dare ai poveri.

Il vostro scopo sarà infatti quello di vagare per i giardini dei cittadini più abbienti e derubarli dei sacchetti d'oro che costoro hanno la dabbenaggine di seminare in giro. In ogni caso il giardino non è indifeso e appena vi penetrate squilla un allarme che sveglia i guardiani che immediatamente vi vengono

incontro per fermarvi: sta alla vostra abilità di acrobata la possibilità di sfuggire agli inseguitori, dopo aver ripulito le tasche della vostra vittima.

Ad ogni bottino avrete la possibilità di tentare un'impresa più difficile in un nuovo schema.

La maggiore difficoltà sta nell'evitare gli oggetti che vi vengono lanciati dall'alto: i lanciatori hanno fatto un corso speciale di preveggenza e riescono quasi sempre ad intuire le vostre mosse.



DENARI

**COMANDI:**

**4 DIREZIONI:  
JOYSTICK O TASTI  
CURSORE**

**SALTO O START GAME:  
FUOCO O BARRA  
SPAZIO**

**I miei RECORD**

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

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

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

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

# Il BASIC facile

I comandi grafici ad alto livello sono quelli che il Basic utilizza per disegnare delle figure geometriche sullo schermo, senza che l'utente si debba preoccupare delle interpolazioni necessarie per eseguire tali operazioni.

In effetti, potremmo definire questi comandi come delle chiamate e delle subroutines residenti in ROM.

Questi comandi li vedremo di volta in volta cercando di spiegare come funzionano, ma per fare ciò bisogna che prima impariate a conoscere il vostro schermo ad alta risoluzione e il sistema di misura o di riferimento che lo governa.

L'unità di misura più piccola è il PIXEL, il singolo punto dello schermo. Nel nostro MSX ci sono 256 pixel in orizzontale e 192 pixel in verticale.

Il video è organizzato secondo un sistema di assi cartesiani X e Y le cui coordinate minime e massime sono per l'asse X da 0 a 255 e per l'asse Y da 0 a 191.

Potremo quindi far riferimento ai punti dello schermo indicandone le coordinate X e Y.

E' comunque da tener presente che questo sistema di assi ha una disposizione anomala dell'origine in quanto il punto 0,0 è posizionato in alto a sinistra.

Lo schermo dell'MSX è strutturato in modo tale da permettere la visualizzazione contemporanea di 16 colori, con una limitazione di soli 2 colori per byte. Questo inconveniente di scarsa risoluzione orizzontale per i colori può comunque essere aggirato con un'attenta gestione della grafica.



In verticale possiamo cambiare i colori per ciascuna singola linea. Il controller grafico è predisposto anche per la gestione di 32 sprites, disegni indipendenti dallo schermo grafico che possono essere spostati senza alterare il contenuto dello schermo stesso.

Anche gli sprites sono soggetti a limitazioni: non è possibile averne più di 4 contemporaneamente sulla stessa linea orizzontale senza che ne "sparisca" l'eccedenza.

Ciascuno sprites è identificato dal numero della forma che va da 0 a 64 per quelli a matrice di 16 x 16 e da 0 a 255 per quelli a matrice di 8 x 8; questi sono mossi tramite il numero di piano che ne definisce anche la priorità.

Più è basso il numero e più alta è la priorità dello sprites, questo serve al controller video per decidere quali sono gli sprites da far sparire quando su una linea ce ne sono più di 4: quelli a priorità minore non vengono infatti visualizzati.

Se vi state chiedendo come fanno in alcuni giochi a visualizzare più di quattro sprites, vi spieghiamo il trucchetto: i programmatori, già sapendo del possibile conflitto hanno elaborato un metodo di accensione "a rotazione" degli sprites quando superano il limite di quattro sulla stessa linea.

Potrete avere conferma di questo accorgimento notando il lampeggio degli sprites allineati.

Per poter utilizzare questa tecnica è comunque necessario ricorrere al linguaggio macchina che è l'unico a garantire una sufficiente velocità di elaborazione.

Con questo avete un'infarinatura sufficiente per addentrarvi nei segreti della computer grafica, dal prossimo numero inizieremo a trattare i comandi grafici con il comando LINE.

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

**C64**

**Real Carambola – Kingage**

---

**MSX**

**Avion – Proboscide**