

SOLO L. 4.000

n°5

SETTIMANA GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



REAL CARAMBOLA

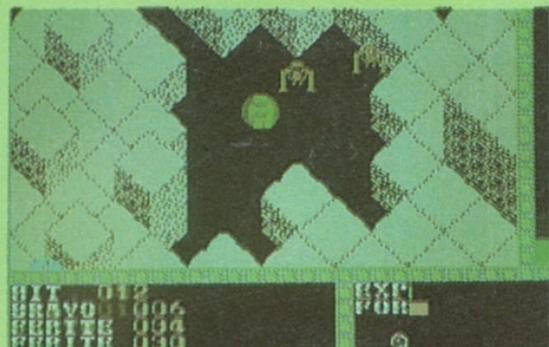


KINCAGE

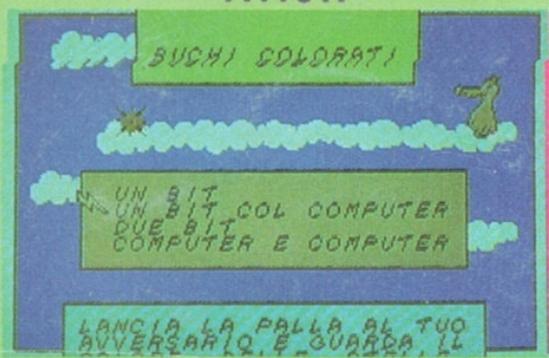
4 NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



AVION



PROBOSCIDE

C= 64 - C= 128



MSX

SETTIMANA GAMES

n°5

Editrice **EDIGAMMA** s.r.l. - Roma

Dir. Resp. **RENATO CIRCI**

Stampa **VEGA** - 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:

Real Carambola

Kingage

MSX

Su cassetta:

Avion

Proboscide

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a Real Carambola

Come giocare a Kingage

Il Basic semplice

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Avion

Come giocare a Proboscide

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.



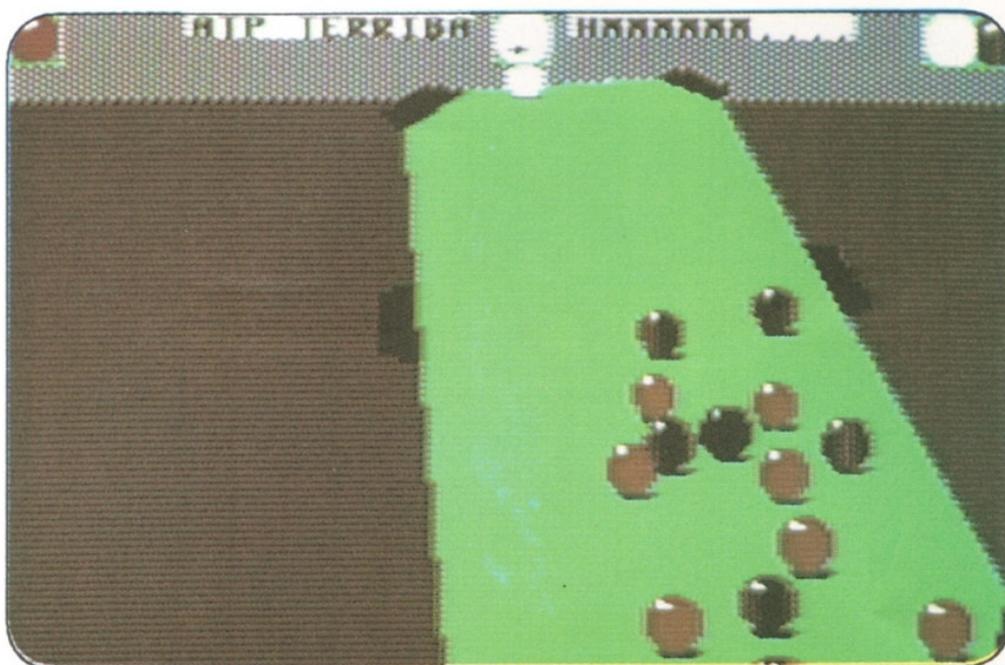
REAL CARAMBOLA

Sull'onda del successo del film "Il colore dei soldi", anche qui in Italia ha preso piede uno sport o hobby particolarmente diffuso in America, la carambola, che si gioca su un tavolo da biliardo con 16 bocce, 7 colorate per ogni giocatore (per un totale di 14), una bianca con cui colpire le altre e una nera da mettere in buca per ultima (in una qualunque delle 6 buche del tavolo).

Il programma che vi presentiamo costituisce una fedele rappresentazione su computer di questo affascinante gioco, resa ancor più realistica dalla possibilità di spostare la visuale del tavolo (muovi

il joystick nelle varie direzioni), simulando così l'azione tipica del giocatore di biliardo quando si appresta ad effettuare un colpo e studia da diversi angoli visivi la situazione sul tavolo.

La fase di impostazione di una partita e le scelte ad essa connesse è particolarmente accurata, dato che potrai scegliere con il joystick inserito nella porta 1 se giocare con la tastiera o con la manopola (tasto F1, dovrai anche definire i tasti o i movimenti del joystick che preferisci), se effettuare un torneo, una partita con un amico (2 giocatori), osservare una partita dimostrativa (demo-



REAL CARAMBOLA

modo), allenarti (pratica) o effettuare il tiro (gioca tiro), il tutto premendo il tasto F3; premendo F5 potrai visualizzare le coppie per il torneo, mentre con F7 deciderai dei nuovi accoppiamenti. Per iniziare a giocare dovrai premere il tasto SPACE BAR, mentre per uscire da ognuna di queste opzioni il tasto di fuoco.

Una volta effettuate le selezioni richieste, potrai cimentarti con un tuo amico o contro il computer nel gioco della carambola, spaccando il castello con un colpo potente (la potenza e' regolabile con il tasto di fuoco premuto ed il joystick, inserito nella porta 2, spostato verso l'alto e il basso) e preciso (la mira viene presa spostando, con il tasto di fuoco premuto e il joystick verso destra e sinistra, il puntino nero che indica l'effetto che si dara' alla biglia se colpita in quel punto).

Per effettuare il colpo dovrai tener premuto a lungo il tasto di fuoco, mentre per muovere la stecca ti bastera' spostare il joystick nelle varie direzioni, in modo da variare l'angolo visivo del tavolo.

L'ultima avvertenza: quando si fallira' un colpo per vari motivi, l'avversario avra' a sua disposizione due tiri consecutivi.

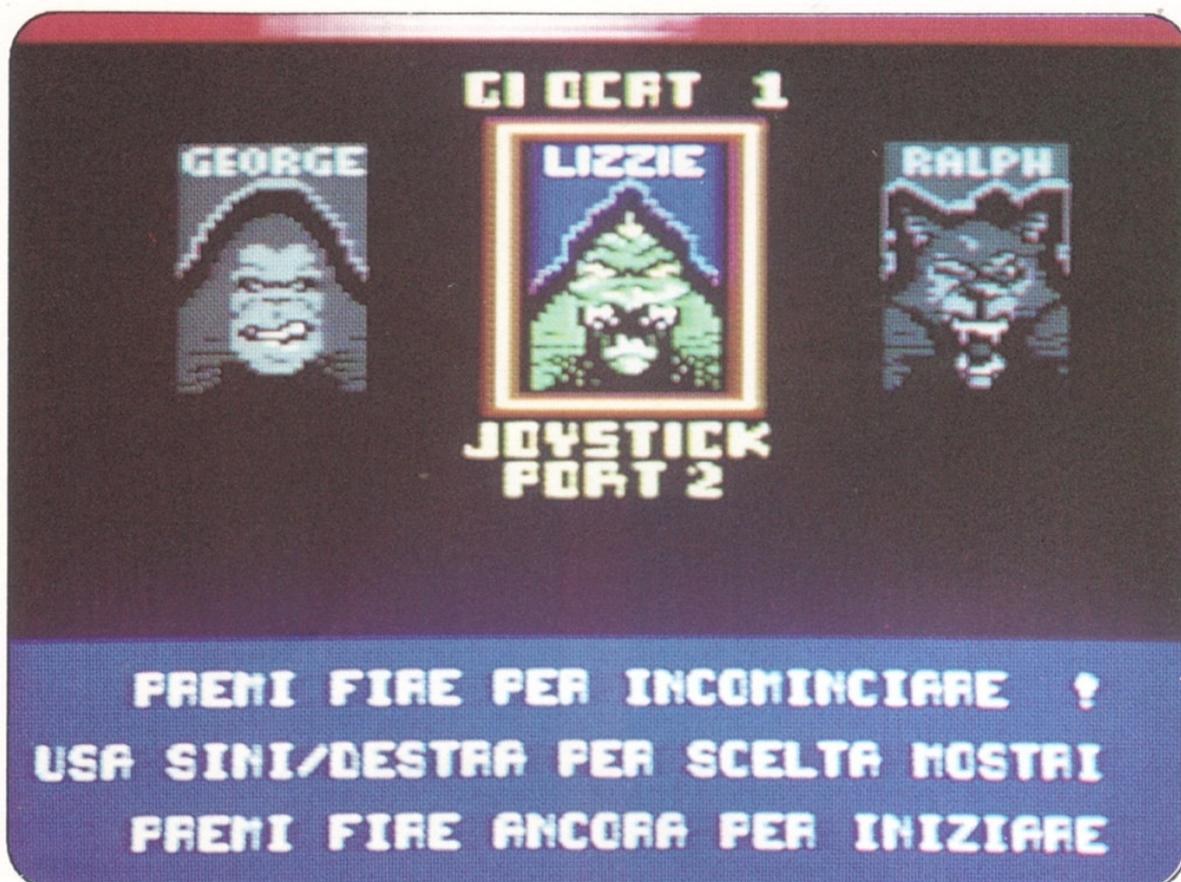
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



KINGAGE

Kingage è dedicato a tutti gli appassionati videogiocomani stanchi di interpretare invariabilmente il ruolo del 'buono' e desiderosi invece di sfogare sul computer tutta la cattiveria di cui sono capaci. Kingage nasce grazie ad un deprecabile errore commesso da tre biologi che, novelli dr. Jeckyll e mr. Hyde, si ritrovano in men che non si dica nei panni di altrettanti immondi e ripugnanti esseri. Essendo l'aspetto esteriore lo specchio dell'anima, è praticamente inevitabile ritrovare questi mostri dediti alla distruzione di intere città: ed è qui che per voi, amici lettori, inizia il divertimento.

Dopo aver scelto quali sembianze adottare per la vostra missione, dovrete arrampicarvi sui palazzi cittadini, stringere i pugni simulati e interagire con tali costruzioni mediante movimento regolare dall'alto verso il basso fino a sbriciolamento dell'edificio; state però pronti a saltare a terra poco prima del cedimento finale!

La vostra energia diminuisce al contatto con un altro mostro, così come occorre evitare di venire colpiti dalle Forze Armate poste a presidio della città. D'altra parte potete incrementare le forze, allungando in questo modo il tempo di gioco, nutrendovi di militari o



KINGAGE

del cibo che vi viene offerto, di tanto in tanto, a qualche finestra: attenti però alle pietanze indigeste! Per giocare in due è sufficiente inserire i due joystick nelle porte 1 e 2 del computer, premendo il pulsante di sparo per attivare la selezione dei mostri, quindi spostandosi lateralmente per scegliere il personaggio ed infine premendo ancora fuoco per confermare la scelta.

**JOYSTICK:
IN PORTA 1 E 2
OPZIONALI**

**RUN/STOP
pausa**

COMANDI TASTIERA:

E alto
S sinistra
X basso
F destra

SHIFT fuoco/salto

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

DEF FN

Quando in un programma si presenta la necessità di dover ricorrere più volte ad una stessa formula (magari anche molto complessa) conviene usare questa istruzione che ha anche il grande pregio di non far occupare molta memoria e soprattutto permette la stesura di programmi con calcoli complessi senza perdere di leggibilità.

Con questa istruzione si definisce con un nome una formula matematica funzione di una variabile, quindi non servirà altro che richiamare la formula dicendo di sostituire un valore preciso a quella variabile e il computer calcolerà automaticamente il valore della formula.

Il nome della formula deve essere di due caratteri (di cui il primo necessariamente una lettera) e la variabile deve essere tra parentesi tonde.

Facciamo ora un esempio:

```
10 def fn a1 (x)=b+x*19
```

In questo modo abbiamo chiamato a1 la funzione che esegue il prodotto di $x*19$ ed aggiunge il valore di b.

Quando vorremo eseguire questo calcolo con un determinato valore di x non faremo altro che utilizzare l'istruzione FN (vedi la spiegazione relativa) contenente il valore di x che vogliamo sostituire nella formula.

DIM

Serve per definire una matrice di variabili all'interno di un programma.

Una matrice permette di associare ad ogni variabile alfanumerica un numero in modo che, se nell'ambito del programma la variabile ha subito diversi cambiamenti, si possa puntare (tramite indice) all'elemento della variabile che aveva quell'indice.

Ad esempio, se dimensiono:

25 dim A (12,10) 30 dim pippo\$ (100)

possiamo definire la variabile A in 13 (12 più lo 0 che è considerato) modi diversi ed ogni modo in altri 11 (10 più lo 0).

Cioè esisterà una variabile A(0,2), una variabile A(12,7) e così via.

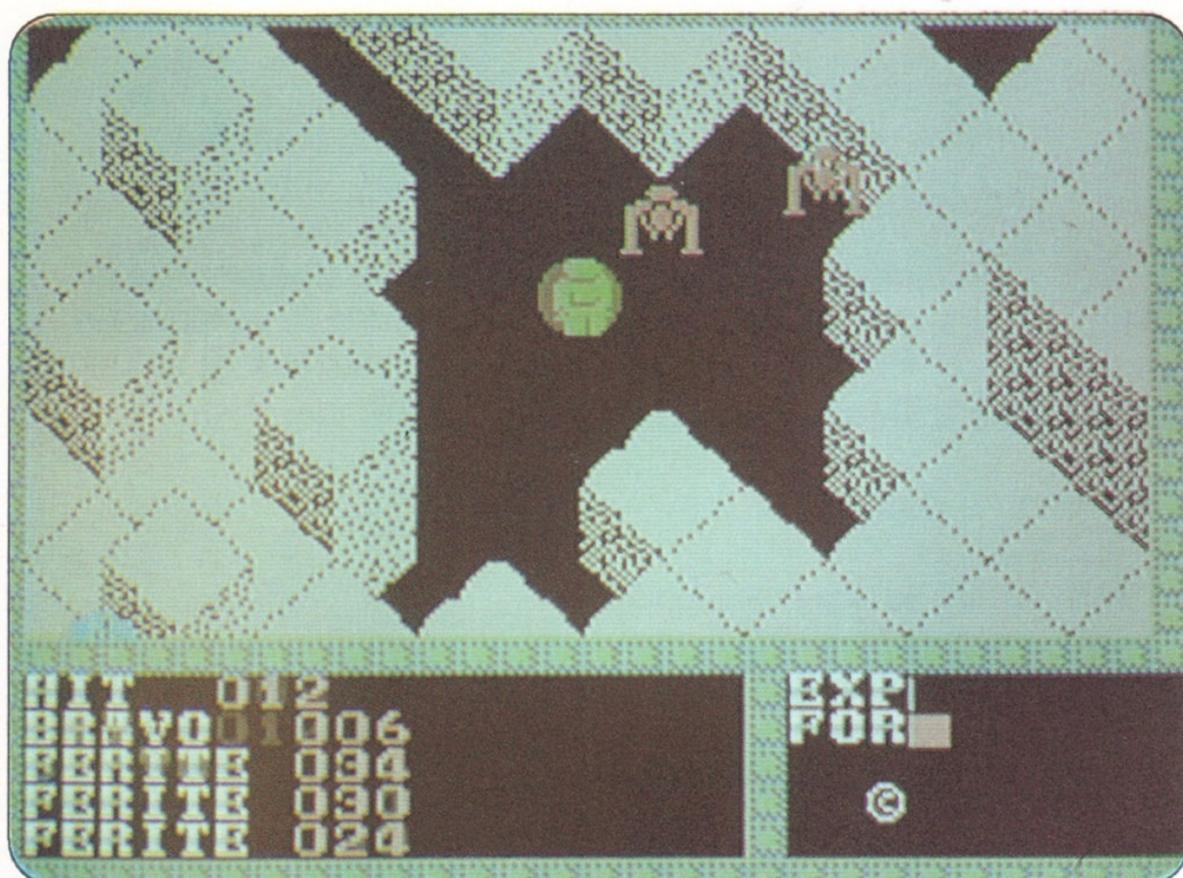
Per la variabile pippo\$ avremo invece la possibilità di classificarne 100; pippo\$(0), pippo\$(1)... pippo\$(100).

Queste variabili possono essere richiamate in qualsiasi momento.

Ogni volta che vorremo utilizzare le variabili con matrici occorrerà definirne l'estensione (DIMensionarle appunto) e questo solitamente si esegue all'inizio del programma e non si può ridefinirlo successivamente altrimenti si causa un errore.

Se le variabili sono di tipo stringa devono essere accompagnate dal segno "\$", se sono numeri interi dal segno "%"; l'errata definizione di questo parametro nel nome genera un errore durante l'esecuzione se vogliamo inserire caratteri in una matrice di interi, mentre per quella a stringhe non avremo la possibilità di elaborare i dati inseriti come numeri, ma non ci verrà segnalato alcun errore sull'impostazione della matrice.

Se usiamo per la prima volta una variabile senza che sia stata dimensionata precedentemente, il computer la dimensiona automaticamente a 11.



AVION

Al comando di una grossa astronave stellare siete precipitato su di un pianeta desolato e sconosciuto persino agli esploratori intergalattici dell'impero.

Il vostro problema principale è la sopravvivenza, ma ancora di più la possibilità di trovare del materiale per poter aggiustare la vostra nave stellare.

La prima cosa che capite guardandovi intorno è che l'ambiente è tutt'altro che amichevole.

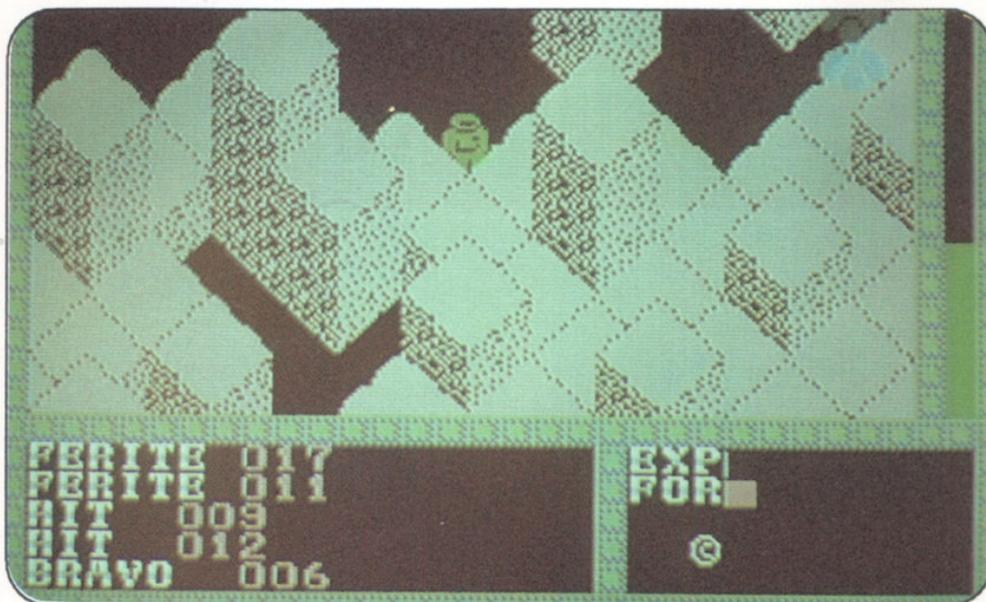
Il paesaggio, composto in prevalenza di colonne basaltiche altissime, non è nient'altro che un gigantesco labirinto e voi, per col-

mo della scalogna, siete senza bussola; in ogni caso vi addentrate all'interno di questa foresta di pietra e subito vi accorgete di non essere soli.

Una miriade di occhi famelici vi stanno osservando...riuscirete a passare la notte indenne?

Muovetevi in continuazione per non dar tempo ai letali esseri che popolano il labirinto di toccarvi e soprattutto state attenti agli angoli nascosti dalla visuale prospettica perchè potrebbero celare qualcosa di pericoloso.

Ricordate che in questo gioco le direzioni sono a 45 gradi. Auguri.



AVION

COMANDI:

**4 DIREZIONI IN DIA-
GONALE:
JOYSTICK O
TASTO CURSORE**

**SPARO:
FUOCO O
BARRA SPAZIO**

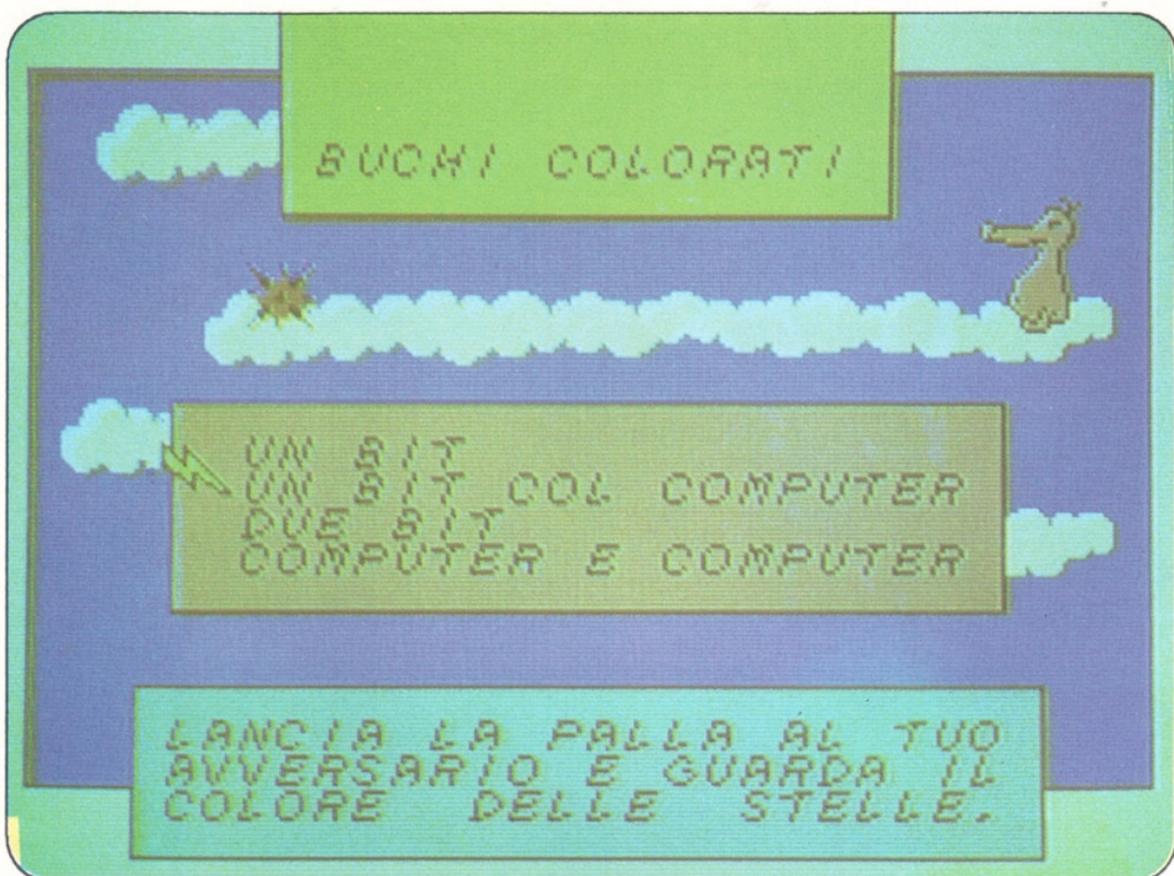
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



PROBOSCIDE

Ecco un gioco veramente strampalato: voi siete uno scarpantibus...si, proprio uno di quegli strani animali della famiglia dei sarchiaponi, e dovete giocare con un vostro simile ad un gioco di palla assai singolare.

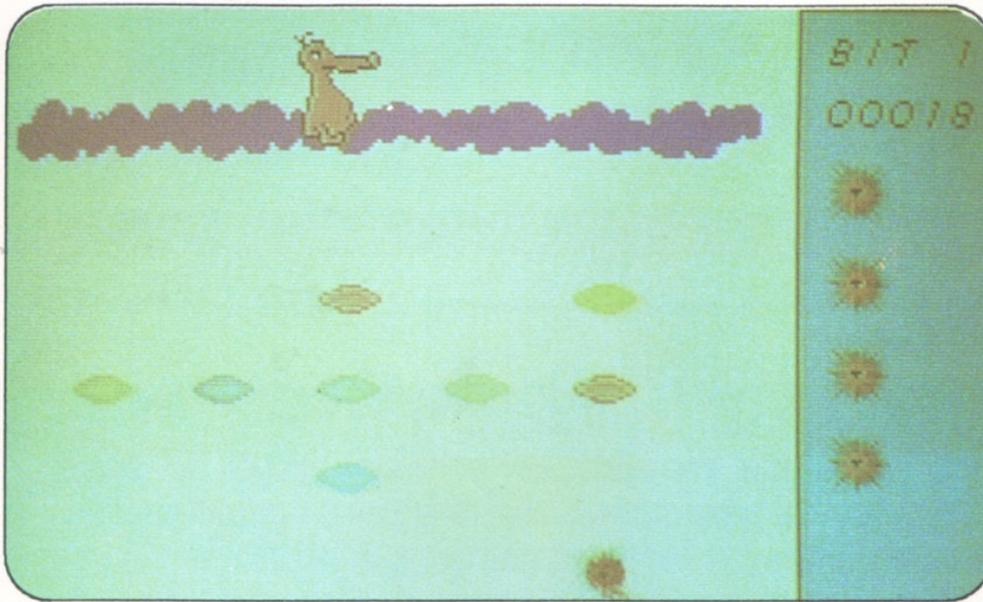
Dovete lanciare la palla al vostro avversario in modo che non riesca a prenderla, ma se lui dovesse riuscire a ribatterla, voi di rimando dovrete fare altrettanto. Potreste pensare che come gioco è abbastanza semplice e in effetti lo sarebbe se non fosse per alcune sfere di energia colorate che gironzolano tra voi ed il vostro av-

versario.

Quando la palla colpisce per esempio la sfera rossa, la palla scompare e appare da un'altra sfera dello stesso colore che si trova magari al lato opposto del piano di gioco.

Ad intervalli regolari la mappa delle sfere di energia varia secondo degli schemi via via più complessi e la velocità con cui potete spostare il vostro scarpantibus è abbastanza ridotta.

Da questo si intuisce che per vincere a questo gioco bisogna indovinare la traiettoria della palla...è ancora troppo facile per voi?



PROBOSCIDE



COMANDI:

**2 DIREZIONI:
JOYSTICK O
TASTI CURSORE**

**SPARO:
FUOCO O
BARRA SPAZIO**

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

LINE

Per avere una trattazione completa dei comandi grafici del basic MSX, bisogna partire dal presupposto che quando si parla di grafica, si intende sempre parlare del modo grafico detto SCREEN 2.

In questo modo grafico e' possibile indirizzare direttamente uno qualunque dei pixels sullo schermo, l'unico limite e' dovuto ai due colori per ogni 8 pixel secondo lo schema che di seguito mostriamo:

BYTE 1								BYTE 2							
1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6	7	8
max 2 colori								max 2 colori							

Ovviamente i colori possono essere scelti liberamente dalla palette di 16 colori messi a disposizione dalla VDP del vostro MSX.

Per poter lavorare in questa modalita' grafica dunque il basic scritto dalla Microsoft e montato su tutte le macchine MSX, mette a disposizione delle istruzioni molto sofisticate: una di queste e' LINE.

Questa e' l'istruzione che vi permette di disegnare sullo schermo delle linee, dei rettangoli vuoti e dei rettangoli pieni.

La sintassi dell'istruzione e' la seguente:

LINE *[[STEP] (XP, YP)]-[STEP](XA, YA),[COLORE],[B] o [BF]*

Come si puo' notare, la composizione dell'istruzione e' molto ricca e offre diverse combinazioni.

Nella notazione, i dati chiusi tra parentesi quadre possono non essere necessari e quindi omessi.



Vediamo come:

STEP indica lo spostamento che si vuole ottenere in riferimento all'ultimo pixel tracciato.

XP YP, indicano le coordinate di partenza della linea o della diagonale del rettangolo che vogliamo tracciare.

COLORE e' il colore che vogliamo per la linea e se non viene specificato resta in vigore l'ultimo colore selezionato.

XA YA, sono le coordinate di fine della linea o della diagonale del rettangolo da tracciare.

B indica un rettangolo e BF un rettangolo pieno.

Per capire meglio facciamo ora un paio di esempi:

Per esempio, se volessimo tracciare una linea che va da coordinata $x=10$ $y=30$ e finisce la coordinata $x=90$ e $y=77$, ponendo che il colore sia già stato selezionato in precedenza, dovremo scrivere in questo modo:

LINE (10,30)-(90,77)

Molto semplice se invece volessimo un rettangolo rosso e pieno, le cui coordinate corrispondano a quelle specificate in precedenza. Sapendo che il codice del rosso e' 9, questa e' la sintassi:

LINE (10,30)-(90,77),9,BF

Non resta che spiegare a cosa serve lo step.

Supponiamo di dover tracciare un rettangolo indipendentemente dall'ultimo tracciato, a partire da 10 pixels in x e 10 in y, chiaramente senza sapere le coordinate di partenza e di arrivo:

LINE STEP (10,10)-STEP(50,40),9,BF

In questo modo dall'ultimo punto verra' tracciato un rettangolo pieno di colore rosso largo 40 pixel e lungo 30.

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

C64

STAR MOON-MEGA CROSS

MSX

ATTILA-LABIRINTO