

SOLO L. 4.000

SETTIMANA

n°7

# GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



GUERRIERO NINJA



MISCELLIX

## 4 NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



GHOST IT



PINGUINO

C= 64 - C= 128



MSX

# SETTIMANA GAMES

## n°7

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:

Guerriero Ninja

Miscellix

## MSX

### Su cassetta:

Ghostit

Pinguino

## C64

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Guerriero Ninja

Come giocare a Miscellix

Il Basic semplice

## MSX

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Ghostit

Come giocare a Pinguino

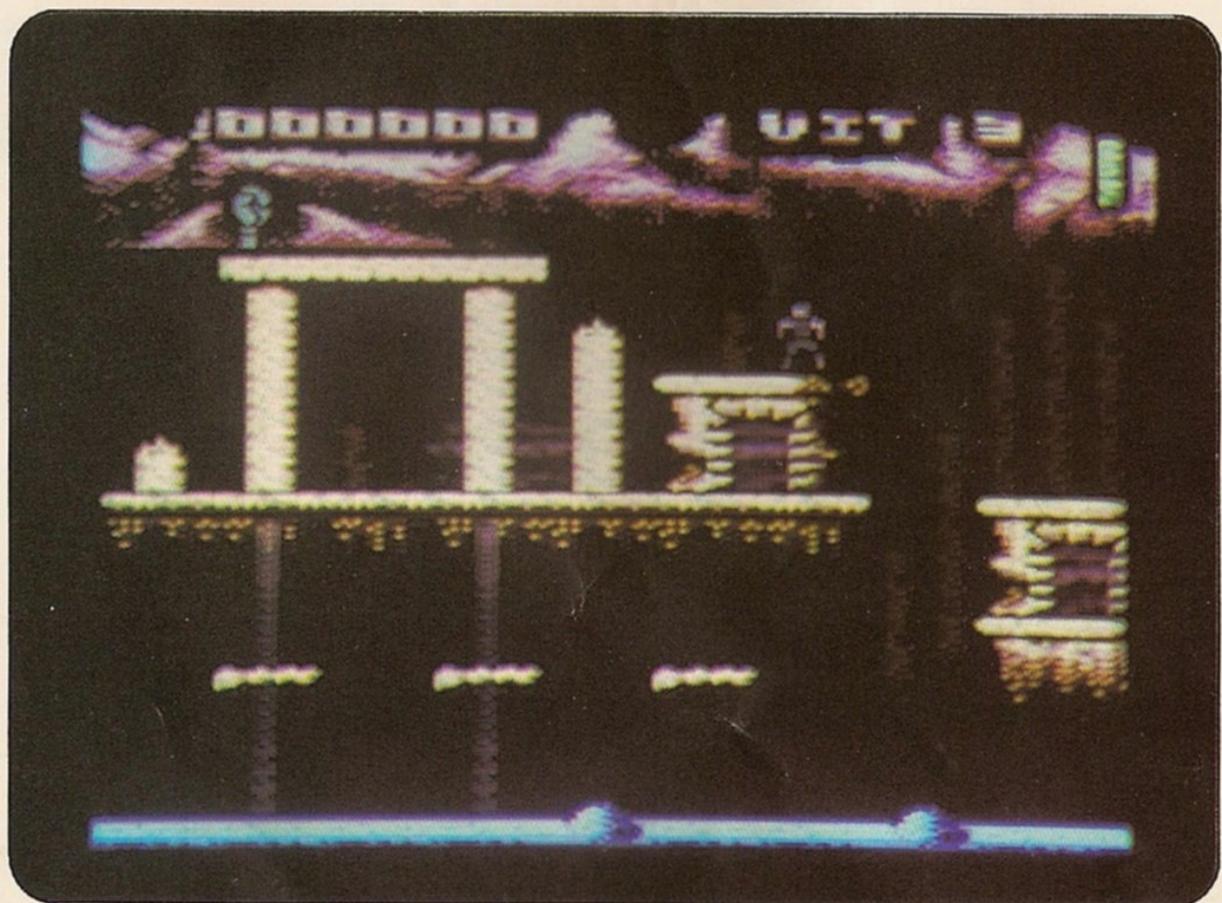
Il Basic semplice

### 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.



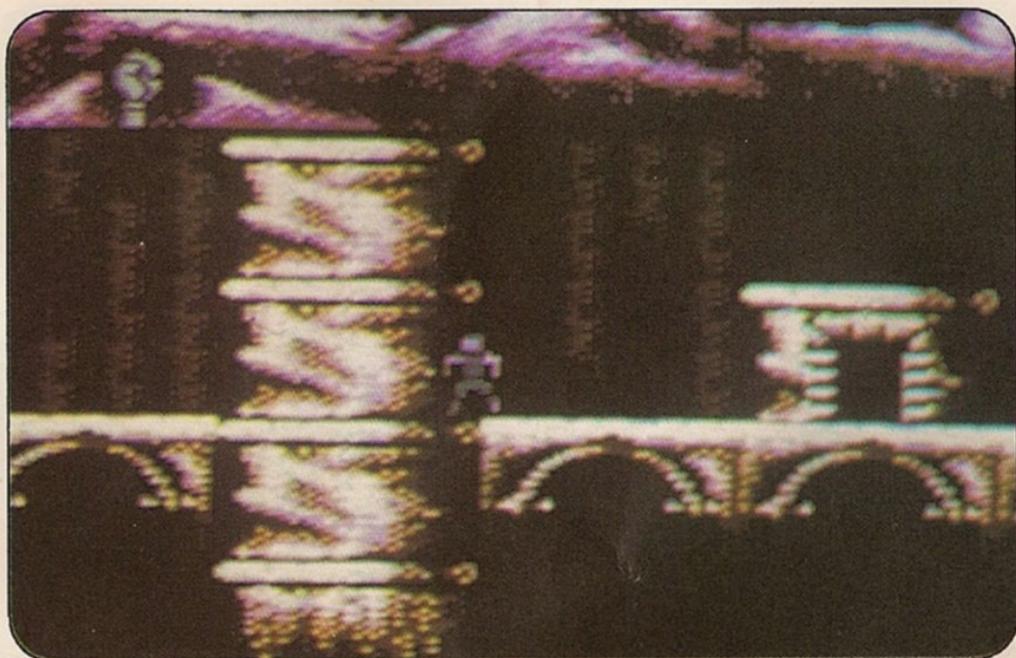
## GUERRIERO NINJA

**S**e non conosci almeno sommariamente le mosse piu' efficaci delle arti marziali, se non ti stimolano a sufficienza l'avventura e l'azione, e se, soprattutto, non sei dotato di un coraggio non riscontrabile in un comune essere umano, non preoccuparti: non ti vogliamo assolutamente giudicare, ti consigliamo solo di non cimentarti in questa avventura.

Al contrario, se credi di riconoscerti nella figura descritta precedentemente, complimenti: puoi ritenerci un vero guerriero Ninja, anche se per dimostrarlo ulteriormente dovrai superare una serie di prove talmente pericolose che

ti faranno perdere l'estrema sicurezza che hai in te stesso!

Innanzitutto dovrai sgominare un covo di nemici, schiacciandoli con un salto (manopola del joystick verso l'alto); solo dopo averne eliminati alcuni (3 o 4) potrai disporre di ulteriori armi, fortunatamente piu' sofisticate ed efficaci, dalla stella uncinata (premi il tasto di fuoco per lanciarla contro i nemici) alla bomba (usa sempre lo stesso tasto per farla esplodere). Lo scenario in cui si svolgera' la tua missione, che consiste nell'eliminazione fisica di tutti i guerrieri nemici, e' caratterizzato dalla presenza di numerose grotte o rifugi,



## GUERRIERO NINJA

dai quali si catapultano fuori i tuoi avversari di lotta.

Se non sarai abbastanza rapido di riflessi e spietato nella mira, non riuscirai a toccare gli altri piani su cui si svolge la tua avventura: per approdarvi ti basterà premere il tasto di fuoco spostando contemporaneamente la manopola verso l'alto, ovviamente dopo aver calcolato perfettamente la distanza, per non rischiare di precipitare nel vuoto e perdere, in tal modo, una delle 5 vite di cui disponi, segnalate nella parte superiore destra dello schermo.

Se ritieni di avere tutte le carte in regola per diventare un vero guerriero Ninja, carica pure questo programma, ma stai attento: essere consacrato tale sarà molto, molto difficile (non vuol essere un avvertimento o una minaccia, solo un dato di fatto...)!

### COMANDI:

### JOYSTICK IN PORTA 2

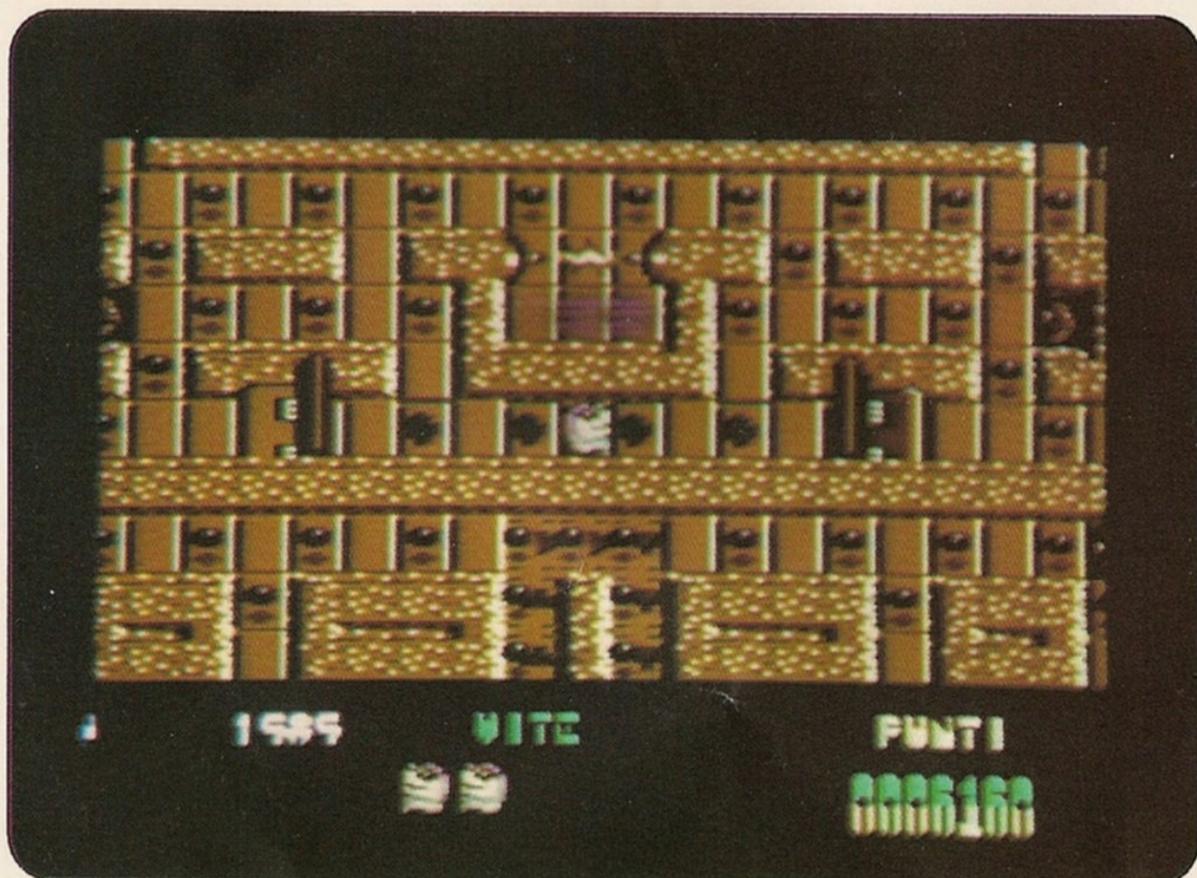
### I miei RECORD

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

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

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

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



## MISCELLIX

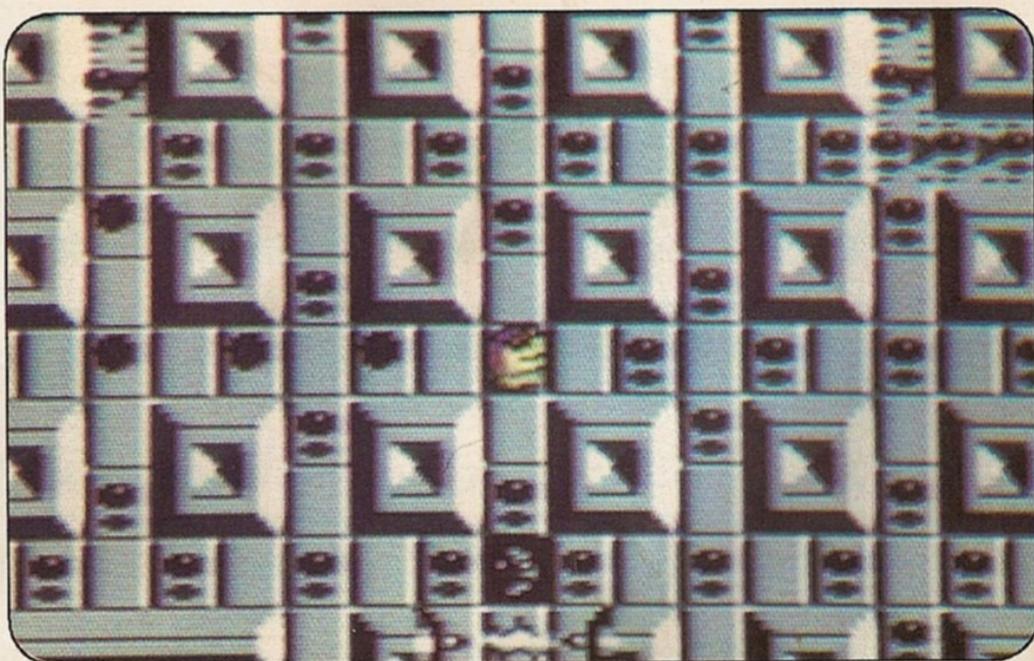
**S**e possiamo affermare che un gioco 'classico' come il vecchio 'Thro-the-Wall', uno dei primi videogame in assoluto nella storia dei computer, ha al suo attivo una vastissima schiera di successori - si pensi alle numerose versioni di Arkanoid realizzate finora - lo stesso non è altrettanto vero per un altro grande immortale, Pacman.

Miscellix, il game che vi proponiamo questa settimana, è uno dei pochissimi programmi di chiara ispirazione pacmaniana, arricchito in questo caso di una grafica futuristica e di qualche originale innovazione logica.

Controllando un simpatico personaggio con lo strumento che preferite - joystick o tastiera - dovete liberare il labirinto dalle tracce magnetiche presenti su gran parte delle piastrelle, naturalmente evitando per quanto possibile fastidiosi contatti con gli immancabili alieni.

Dalla vostra parte ci sono diversi tipi di pillole energetiche che vi permettono di invertire i ruoli di caccia, anche se non sempre vi sarà consentito di raccogliere contemporaneamente dal pavimento i mucchietti di ossido di ferro.

Il gioco si snoda su differenti livelli di difficoltà, rendendo il percorso



MISCELLIX

sempre più difficile da seguire e gli alieni sempre più veloci e temerari.

Fate attenzione anche alle trappole ed alle porte monodirezionali sparse all'interno dei labirinti appartenenti ai livelli più avanzati.

#### COMANDI:

JOYSTICK  
IN PORTA 1 O 2  
OPZIONALE

RUN/STOP  
pausa

#### COMANDI TASTIERA:

Q     alto  
O     sinistra  
A     basso  
P     destra  
SPAZIO   fuoco

#### I miei RECORD

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

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

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

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

# II BASIC facile

## FOR... TO.... [STEP..]

Questa è una importantissima istruzione nella programmazione dei computer ed anche una delle più usate: fa eseguire al programma un ciclo ripetitivo utilizzando una variabile come contatore.

Bisogna innanzitutto definire una variabile numerica, quindi assegnarle un valore di partenza ed un valore di limite; quindi, tenete presente che non è obbligatorio, l'incremento che deve avere la variabile ad ogni ciclo.

Se non è specificato l'incremento è automaticamente posto ad 1. Si possono determinare anche incrementi negativi.

Facciamo ora un esempio pratico:

```
10 FOR A= 1 TO 50 STEP X  
20 print A+A  
30 next A
```

In questo programma il computer leggendo la prima riga pone A a 1 ed esegue l'istruzione alla riga successiva (possono essere molte le istruzioni tra FOR..TO.. e NEXT) quindi quando arriva all'istruzione NEXT ritorna alla riga con FOR..TO.. ed incrementa (o decrementa) A in base ad X e controlla che il nuovo valore non sia maggiore del limite (in questo caso 50) quindi esegue nuovamente l'istruzione successiva oppure (se si è superato il limite) interrompe il ciclo e passa alle istruzioni oltre alla riga con NEXT.

L'utilità è evidente in quanto si possono eseguire calcoli ripetitivi in poche righe di programma e comunque tutte le possibili applicazioni sono solo limitate dalla fantasia.

## FRE

Serve per sapere di quanta memoria RAM si può ancora disporre. è spesso indispensabile sapere questa informazione se si vuole Dimensionare delle variabili (ricorda che il dimensionamento delle variabili od anche il solo utilizzo di esse occupa un certo spazio nella memoria del computer) oppure si vuole allungare un programma (in caso di poca memoria apparirebbe il messaggio OUT OF MEMORY).

La sintassi è:

*FRE (x)*

con "x" posto tra parentesi e può essere un numero qualunque. Il risultato rappresenta i BYTE liberi. Se il risultato è negativo aggiungere 65536 per avere il giusto valore positivo.

## GET

Questa istruzione legge i caratteri digitati sulla tastiera e li trasferisce ognuno come una variabile.

Ad esempio:

```
10 GET A$  
30 GET C
```

Nella riga 10 si accetta qualunque carattere alfanumerico e lo si pone uguale ad A\$; nella riga 30 si accettano solo caratteri numerici (è errore premere un carattere alfabetico in questo caso!) e si pongono ugualia C. Il COMMODORE 64 tiene memorizzati i primi dieci tasti premuti dopo un'istruzione GET (gli altri vengono persi). Ad ogni GET si libera un posto in questa particolare memoria che si chiama BUFFER DI TASTIERA. Get si può usare in sostituzione di INPUT per particolari applicazioni.

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

**C64**  
**SQUASH-FLAVIA**

---

**MSX**  
**POKER-UOVOLANDIA**