

SOLO L. 4.000

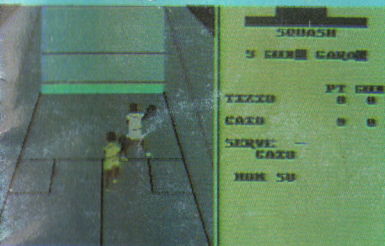
SETTIMANA

n°8

# GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



SQUASH



FLAVIA

# 4 NUOVI VIDEOGAMES

2x C64-C128

2x MSX



POKER



UOVOLANDIA

C= 64 - C= 128



MSX



# SETTIMANA GAMES

## n°8

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:

Squash JA 9 A 49

Flavia JA 54 A 83

## MSX

### Su cassetta:

Poker

Uovolandia

## C64

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Squash

Come giocare a Flavia

Il Basic semplice

## MSX

### Su carta:

Sommario

Come giocare a Poker

Come giocare a Uovolandia

Il Basic semplice

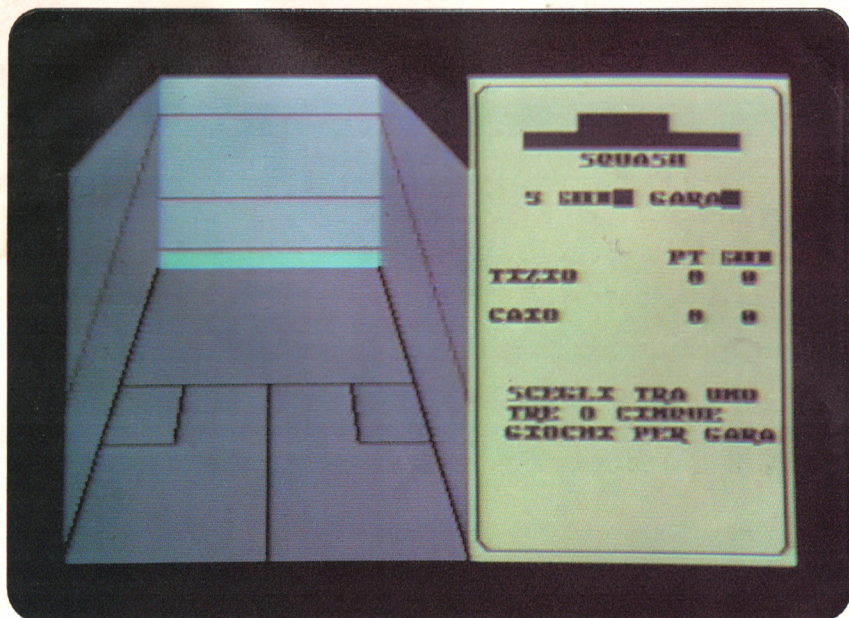
### C64

**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.





## SQUASH

**L**e origini dello squash, il nuovo sport dei manager rampanti, una specie di tennis in una palestra di dimensioni ridotte, sono piuttosto singolari ma facilmente immaginabili: e' stato infatti esportato dagli Stati Uniti, dove e' nato di recente grazie alla passione di alcuni detenuti che hanno iniziato a palleggiare con una racchetta e una pallina contro il muro della prigione in cui erano rinchiusi.

Questo programma costituisce una valida simulazione di questo sport per il tuo Commodore, dato che ti offre una notevole gamma di opzioni per impostare la partita: si va dal numero di giochi neces-

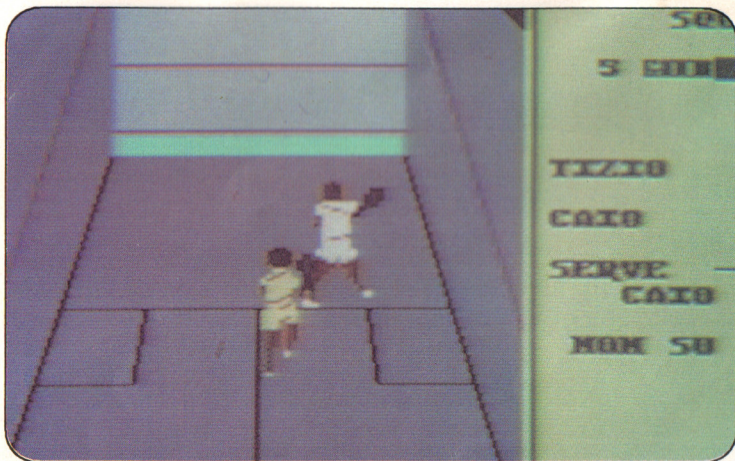
sari per aggiudicarsi un match (1, 3 o 5 per gara) al livello di difficoltà della stessa (dovrai selezionare il colore della pallina), dalla scelta dei tasti e dei movimenti, sia per quel che riguarda la tastiera, sia per il joystick all'inserimento dei nomi dei 2 giocatori.

Dopo aver effettuato le suddette scelte con il joystick inserito nella porta 1, potrai iniziare la partita vera e propria.

La visuale del campo è la stessa degli spettatori, da fondo campo, per darvi la possibilità di controllare costantemente la posizione del vostro avversario.

Ricordiamo le regole principali di





questo sport per i novizi: il set si conclude quando uno dei 2 giocatori accumula 9 punti (i punti vengono conteggiati come nella pallavolo, a seconda del giocatore che sta servendo in quel momento), non si deve ostacolare l'avversario infrapponendosi fra lui e la pallina scagliata contro il muro (verrà' chiamato il fallo) e si può' colpire la palla solo dopo un rimbalzo per terra (anche dopo più' di un rimbalzo sui muri).

Buoni riflessi e abilità di joystick sono elementi essenziali per la riuscita in questo gioco.

Provata l'ebbrezza dello squash in questo videogame potrebbe valer la pena di fare anche due tiri in uno dei tanti campi che si stanno aprendo sul territorio italiano.

Premi il tasto RUNSTOP per interrompere la partita in qualsiasi momento.

### COMANDI:

**JOYSTICK IN PORTA 1**

**RUN / STOP**

**INTERRUZIONE**

### I miei RECORD

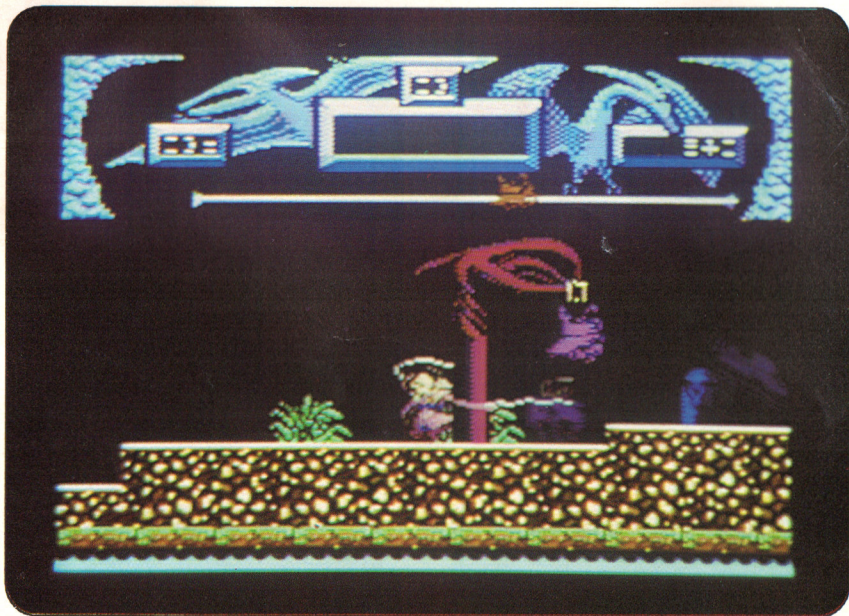
1: \_\_\_\_\_

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

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

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





## FLAVIA

**U**n'avventura preistorica con un tocco di fantasy è quanto vi abbiamo riservato per questo numero del nostro settimanale.

Il vostro compito consiste nel guidare Flavia, la selvaggia amazzone protagonista del videogame, da una caverna all'altra attraverso un paesaggio certamente dei meno tranquilli.

Animali mutanti, insetti e ragni giganteschi e mostri di ogni tipo infestano l'ambiente, che Flavia può combattere solamente facendo affidamento sulla propria frusta elettrica, sui riflessi e sulla strategia.

Lungo il percorso sono dislocati

parecchi contenitori metallici (a terra) e sfere di rame (appese ad alberi od a pali): distruggendoli con un secco colpo di frusta appaiono dei bonus che, ovviamente, vanno raccolti per quanto possibile.

Alcuni di essi si trovano in aree difficili da raggiungere con la frusta.

Un consiglio: fate di tutto per prendere le teste di lupo nascoste nelle sfere, dal momento che la loro quantità è proporzionale al bonus temporale 'spendibile' nella seconda fase del gioco.

In tale fase Flavia si trasforma in un agile felino con il compito di





FLAVIA

raccogliere tutte le gemme disponibili; il successo ai fini del programma risiede proprio nella quantità di preziosi collezionati durante il tempo concesso.

I movimenti sono, oltre allo spostamento in avanti e indietro anche il salto e l'abbassamento.

In tutte le posizioni che Flavia può assumere è sempre possibile dare dei colpi di frusta.

Buon divertimento!

### COMANDI:

#### JOYSTICK IN PORTA 1 OPZIONALE

**C**      pausa  
**F1**    joystick  
          tastiera

### COMANDI TASTIERA:

**Q**      alto  
**O**      sinistra  
**A**      basso  
**P**      destra  
**SPAZIO** fuoco

### I miei RECORD

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

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

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

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



# *II BASIC facile*

## **GET#**

E' un'istruzione molto simile a GET ma ha la caratteristica di poter leggere i caratteri (sempre uno alla volta) da qualunque dispositivo. E' necessario aver precedentemente aperto un canale di trasmissione con quel dispositivo tramite l'istruzione OPEN (rimandiamo alla spiegazione relativa).

Esempio:

```
10 OPEN 1,1,0  
20 GET# 1, A$
```

In questo modo abbiamo aperto un canale di lettura (tramite lo 0 nella riga 10) con il dispositivo 1 (registratore) e lo abbiamo chiamato 1. La riga 20 fa sì che il computer legga un carattere da questo dispositivo e lo ponga uguale ad A\$.

Nel caso non ci siano caratteri allora il computer interpreta stringa nulla e pone A\$ uguale a " " oppure a 0 nel caso di variabile numerica.

## **GOSUB**

Istruzione di notevole utilità nel caso di routine utilizzate spesso nel programma. Con questa istruzione il programma salta infatti alla riga specificata ed esegue le istruzioni seguenti fino a che non incontra l'istruzione di RETURN (vedi alla spiegazione relativa) che fa ritornare il flusso del programma alla riga seguente GOSUB.





Il Computer ha una zona di memoria di 256 BYTE che ricorda dove era partito il GOSUB (tenete quindi presente che molti GOSUB possono occupare una parte notevole di memoria: comunque è più utile utilizzare il gosub piuttosto che ripetere le stesse routine più volte nel programma).

Ogni GOSUB deve essere seguita dal numero di linea al quale si vuole saltare e deve esserci al termine di ogni routine l'istruzione di RETURN. Si comporta quindi in modo simile al DEF FN ma qui si possono utilizzare diverse righe di istruzioni e non solo espressioni matematiche.

Ad esempio:

```
10 GOSUB 30
20 input b
25 goto 10
30 let a= exp(b)
40 print a
50 RETURN
```

non preoccuparti se non conosci ancora alcune istruzioni, cerca però di vedere che GOSUB fa eseguire un elevamento a potenza secondo un esponente variabile, che puoi inserire a tuo piacimento, utilizzando solo una volta i comandi relativi a questa istruzione.

## GOTO

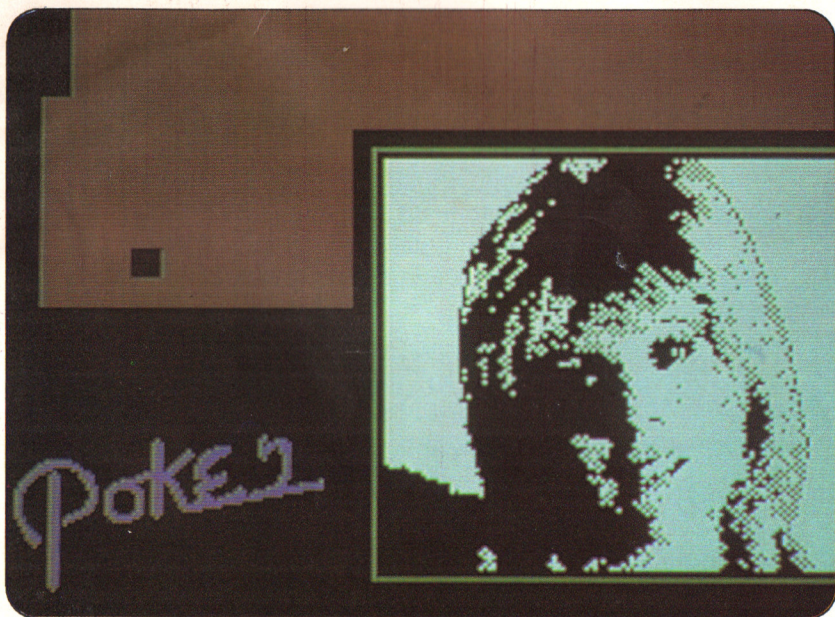
E' molto simile al GOSUB ma in questo caso il computer non tiene in memoria la riga dalla quale è partito. Si può così saltare da una parte all'altra del programma non curandosi dell'ordine numerico delle linee.

Ad esempio:

```
10 GOTO 1000
```

fa saltare alla riga 1000 (se non è specificato il numero di linea si salta alla riga 0). Si può inoltre creare cicli infiniti (come nell'esempio riportato per l'istruzione GOSUB).





## POKER

**E**ccoti già seduto al tavolo da gioco: agli altri lati del "campo da gioco" tre terribili e agguerriti avversari!

Ad inizio gioco vedrai apparire sullo schermo la somma di cui potrai disporre e subito dopo verranno servite le prime due carte.

Ora il gioco potrà avere inizio con le puntate, la richiesta delle carte, con la loro lettura e con l'eventuale rilancio della posta in gioco, ma anche, nei casi più disperati, con l'abbandono della mano.

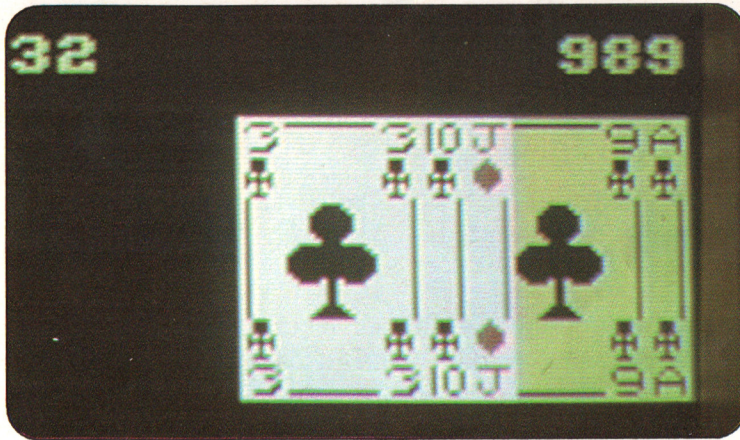
Scegli la tua opzione e confermalà premendo la barra spaziatrice. Una volta accettata dal computer,

la tua opzione si colorerà di rosso. Le tue carte, distribuite dal mazziere, saranno di colore giallo quando solo tu le puoi vedere, mentre quando saranno visibili a tutti si coloreranno di bianco.

Al centro, e sempre visibile, c'è la posta in gioco, mentre è possibile in ogni istante passare il gioco in mano al computer che così chiuderà la mano al posto vostro.

Le regole per la valutazione dei giochi è quella standard e vi garantiamo che il computer non spia le vostre carte; circa la sua onestà (leggi bluffare) non possiamo invece garantire!





POKER

**COMANDI:**

**PER GIOCARE:  
BARRA SPAZIO**

**SCELTA OPZIONE:  
TASTI CURSORE**

**CONFERMA OPZIONE:  
BARRA SPAZIO**

**I miei RECORD**

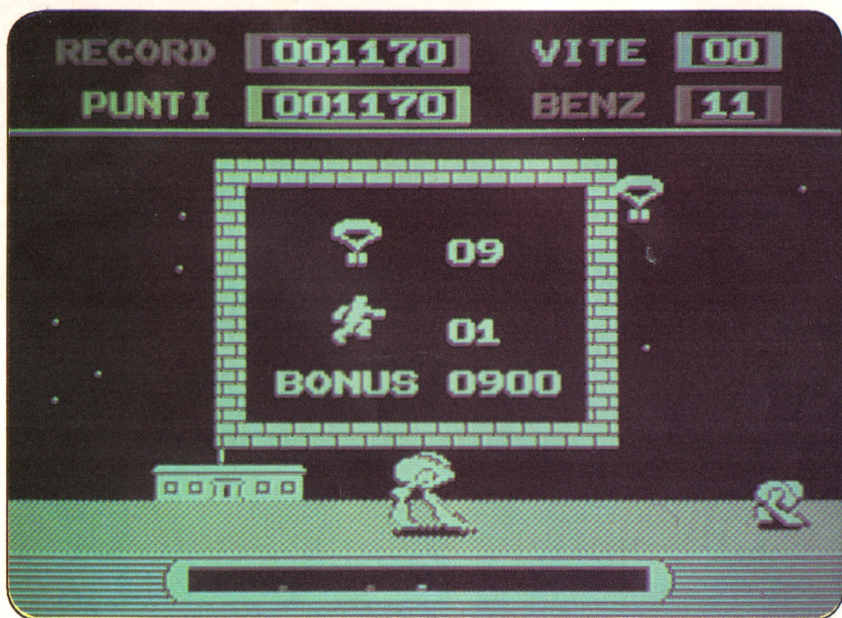
1: \_\_\_\_\_

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

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

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



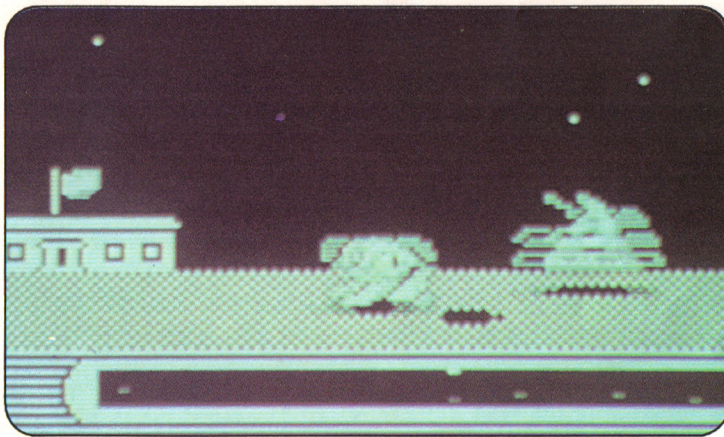
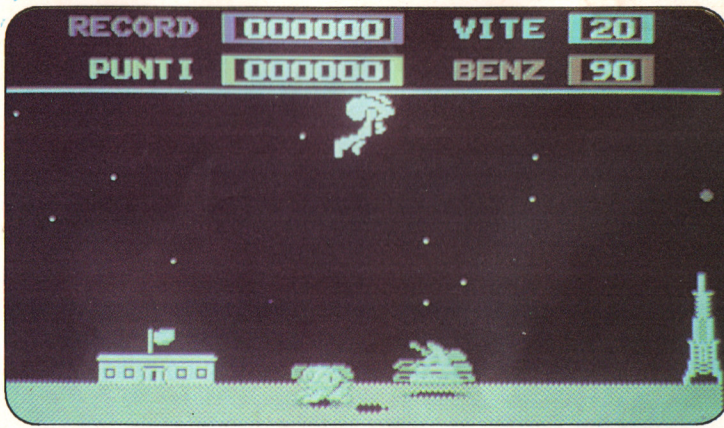


## UOVOLANDIA

In questa videoavventura siamo proiettati in un mondo completamente diverso dal nostro. Si tratta infatti di un mondo di mutanti che vagano incessantemente sulla superficie del pianeta. Una guerra nucleare ha fatto impazzire tutti gli abitanti che, attaccano chiunque prova ad avvicinarsi. La vostra astronave madre ha però captato dei segnali contenenti richieste di aiuto inviati da alcuni superstiti che non hanno riportato danni psichici e che chiedono di essere trasportati su un pianeta più vivibile. Il vostro compito è quello di cercare e salvare questi

pochi sopravvissuti caricandoli a bordo della vostra navicella. Per compiere questa missione vi è stato infatti affidato il controllo di uno dei più avanzati moduli planetari chiamato "Uovo 1". Tutta questa tecnologia ha però degli svantaggi ed il vostro modulo non è in grado di funzionare autonomamente per più di qualche minuto. Per questo l'astronave madre continua ad inviare sulla superficie del pianeta dei rifornimenti. Quando vedete un paracadute vi conviene prenderlo, altrimenti potreste anche voi rimanere bloccato sul pianeta...





UOVOLANDIA

### COMANDI

4 DIREZIONI:  
JOYSTICK O TASTI  
CURSORE

SPARO:  
FUOCO O BARRA  
SPAZIO

### I miei RECORD

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

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

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

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



# II BASIC facile

## POINT

Su questa istruzione c'è poco da dire poiché è un'istruzione che permette di conoscere il codice del colore del pixel indirizzato dalla coppia di coordinate che vengono fornite all'istruzione.

Come istruzione può tornare molto utile quando si vuole per esempio prendere un certo colore dalla mappa e fare una figura dello stesso colore, magari in un programma che di punti ne traccia molti e di cui quindi non è possibile conoscere a priori il valore dei punti.

Vediamo la sintassi:

*POINT (X,Y)*

Come potete vedere il valore delle coordinate è sempre in base al sistema di coordinate assolute e, contrariamente alle altre istruzioni grafiche, non supporta il parametro STEP che permette di dare anche delle coordinate relative ad altri punti.

In ogni caso vediamo qualche esempio:

*CO=POINT (10,78)*

Con questa istruzione abbiamo assegnato alla variabile CO il colore del pixel che si trova a coordinate 10,78.

Un esempio pratico: supponendo di voler tracciare un rettangolo a coordinate del primo vertice 23 e 56 e a coordinate del vertice opposto a 66 e 100, dello stesso colore del pixel che si trova alle coordinate del primo vertice, ecco come operare:



*50 CO=POINT (23,56)  
60 LINE -(66,100),CO,BF*

Come potete constatare, dopo aver letto il colore alle coordinate del primo vertice del rettangolo, nell'istruzione seguente, cioè quella che traccia il rettangolo, non è stato più necessario ripetere le coordinate poichè il programma ricordava le precedenti, questo aiuta a risparmiare codice e a velocizzare l'esecuzione del programma.

A questo punto avete già visto un buon numero delle istruzioni ad alto livello disponibili per la grafica nel Basic MSX.

Sommando gli esempi fatti fin'ora potrete facilmente realizzare un programma per il disegno sullo schermo basato sui tasti cursore e sulle istruzioni per tracciare punti, linee e rettangoli.

La velocità di esecuzione di un simile programma non sarà certo a livello di quelli commerciali, ma dal punto di vista didattico è sicuramente di maggior valore.

Se disponete di un MSX 2 predisposto per le elaborazioni di immagini video, come quello Philips, potete invece inventarvi degli effetti speciali utilizzando per esempio l'inversione dei pixel ottenuta con il comando PRESET.

La funzione per poter leggere il colore di un dato punto dello schermo è fra l'altro utilizzata per l'effetto mosaico nelle applicazioni Video: si leggono punti intervallati di due, tre o più pixel e si tracciano quadrati, delle stesse dimensioni dello step utilizzato per la lettura, aventi il colore del punto appena letto.

Maggiore è lo step e maggiore sarà la "sgranatura" dell'immagine; tenete presente che quest'operazione sulla schermata non è reversibile direttamente.

Tutte queste applicazioni sono legate alla vostra fantasia: con un po' d'impegno ed immaginazione potrete creare programmi anche molto complessi che, in fondo, sono basati su operazioni semplicissime.



**SETTIMANA  
GAMES**  
**ti aspetta in  
edicola il  
prossimo  
venerdì con il  
N°9!**