

SOLO L. 4.000

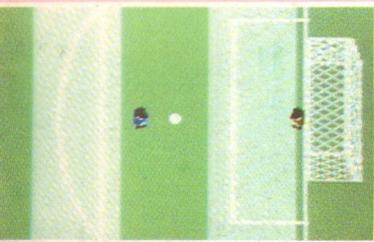
SETTIMANA

N°9

GAMES

C= 64 - C= 128

MSX



BOMBER



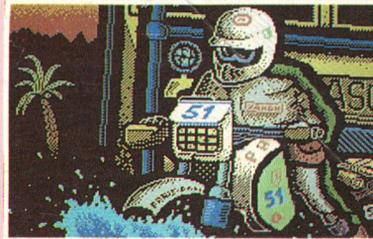
CHICO

4

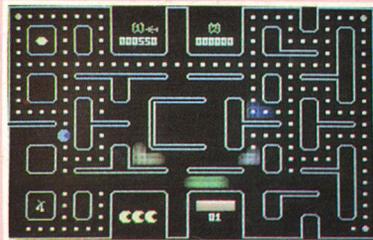
NUOVI VIDEOGAMES

2×C64-C128

2×MSX



RALLY PROVA



MAN



C= 64 - C= 128

MSX

SETTIMANA GAMES

n°9

Editrice **EDIGAMMA** s.r.l.- Roma
Dir. Resp. **RENATO CIRCI**
Stampa **VEGA Offset s.r.l.** - Milano
Distr. **PARRINI & C** - Roma
Gr. II° 70% - Settimanale
Aut. Trib. di Roma N°471/89

**SETTIMANA GAMES
E' IN EDICOLA
TUTTI I VENERDI'**

Tutta la corrispondenza
dovra' 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**
bastera' inviare
l'importo di L. 6.000 comprese
spese di spedizioni
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.

Sommario

C64

Su cassetta:

Bomber

Chico

MSX

Su cassetta:

Rally prova

Man

C64

Su carta:

Sommario

Come giocare a Bomber

Come giocare a Chico

Il Basic semplice

MSX

Su carta:

Sommario

Come giocare a Rally prova

Come giocare a Man

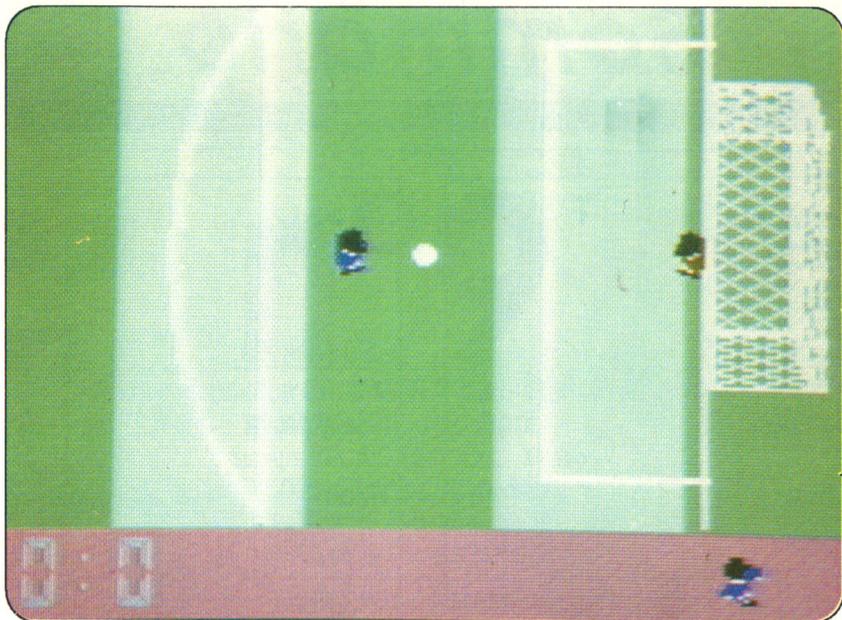
Il Basic semplice

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.



BOMBER

Cari ragazzi, si avvicina Italia 90 ed ecco a voi la possibilità di sbizzarrirvi al gioco del calcio. Inserito il joystick in porta 1, il gioco vi permette di misurare le vostre attitudini attraverso una prova di abilità dove ciascuno può esercitarsi senza bisogno della squadra avversaria e scegliere così la categoria (Nazionale, Serie A, B, C; Interregionale). Inoltre vi potete divertire con la prova rigori contro il computer (serie da 5 per squadra), facendo attenzione, sia nel calciare che nel parare, ad una freccia in movimento che vi indica la direzione del tiro.

Pronti quindi per la competizione, decidete se giocare contro il computer (joystick su un giocatore) o contro un vostro amico (joystick su due giocatori); scegliete la tattica (es. 4-4-2; 5-3-2 ecc.) la durata dell'incontro (da 5 fino a 45 min. per tempo) e il verso di attacco (destra o sinistra).

Il giocatore in possesso del pallone è quello lampeggiante (premi fire per calciare e, se vuoi un tiro violento, spingi contemporaneamente il joystick in avanti) e se la palla finisce in corner ricomparirà circondata da frecce indicanti la direzione del



BOMBER

tiro. Se desiderate giocare con la vostra nazionale preferita, partecipate al torneo internazionale.

Muovendo il joystick su Varia potete sostituire la "C" di computer con la "J" di joystick e direzionare quest'ultimo su finito.

Nel quadrante in basso compaiono rispettivamente da sinistra a destra il risultato, il tempo e il numero del giocatore che ha calciato per ultimo.

Buona partita, ma attenti ai falli: potete essere ammoniti ed anche espulsi (per uscire dalla partita premete la barra).

COMANDI

**Joystick in porta 1
Un giocatore**

**Joystick in porta 1 e 2
Due giocatori**

Quattro direzioni

Fuoco = tiro

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



CHICO

Un film nel vostro Commodore 64. Questa, in sintesi, la situazione che potete vivere grazie a "Chico", il gioco avventuroso propostovi questa settimana. Sul grande schermo si svolge la vicenda del detective, un pò agente segreto, che siete chiamati ad impersonare: impermeabile chiaro, cappello ed occhiali da sole come un novello Humphrey Bogart che si muove tra secche raffiche di mitra nel pericoloso dedalo del porto di Marsiglia. Una lotta spietata è in corso tra le varie gang della zona, ed un buon poliziotto sa approfittare di questi momenti di

contrasto all'interno della malavita proprio per colpirla al cuore. Trattandosi di un film, il pericolo viene non tanto dagli altri attori mascherati da gangster che vi sbarrano la strada davanti alla macchina da presa... il vero pericolo viene dal pubblico (pagante) che può decidere di uscire dalla sala di proiezione prima del tempo, decretando così il fiasco del vostro lavoro. Se dunque volete ottenere le giuste ricompense sia all'interno del film che presso il vostro pubblico, non vi rimane altro che impegnarvi il più possibile nell'avventura che vi attende.



CHICO

Il menu generale di gioco appare alternato alla schermata del titolo: per ogni icona rappresentante l'effetto corrispondente al tasto funzione indicato, vi è un'altra icona che segnala l'eventuale scelta attiva in quel momento. Tramite queste icone potete scegliere il tipo di controllo che più si addice al vostro tipo di gioco, nonché decidere se mantenere il pianista che, sotto lo schermo, accompagna i fotogrammi con musiche adatte. Buona visione!

COMANDI

**Joystick in porta 2
opzionale**

FUOCO inizio

- F1** musica/effetti
- F3** joystick
- F5** tastiera
- F7** pausa on/off

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

IF...THEN...

Come si intuisce dal significato che hanno anche in inglese queste istruzioni (SE...ALLORA...), con questi comandi si puo' far compiere al computer delle operazioni o delle istruzioni nel caso sia verificata una certa condizione. La parola THEN deve essere sulla stessa linea di IF e dopo di essa si trovano le istruzioni che deve eseguire il calcolatore in caso di esito positivo della condizione.

Ad esempio:

```
10 input a
20 IF a THEN print "il numero e' minore di zero":goto 10
30 print "il numero e' maggiore di zero"
40 goto 10
```

In questo semplice programma il computer chiede di scrivere un numero, quindi alla riga 20 controlla se il numero inserito e' minore di zero; in caso affermativo allora il programma scrivera' sullo schermo "il numero e' minore di zero" e rieseguirà il programma dalla riga 10; in caso contrario il computer ignorera' tutto cio' che segue il comando THEN e leggerà le righe successive (in questo caso la 30 e la 40).

Proviamo ora a modificare il programma riscrivendo la riga 20:

```
20 IF a GOTO 100
```

ed aggiungendo le seguenti righe:

```
100 print "il numero e' minore di zero"
110 goto 10
```

non si e' cambiato sostanzialmente nulla, ma si nota alla riga 20 che dopo IF non c'e' piu' THEN GOTO ma solo GOTO: infatti nel BASIC del COMMODORE 64 si puo' omettere THEN nel caso di THEN GOTO...

L'espressione che segue IF puo' includere variabili, stringhe, confronti, numeri e tutti gli operatori logici come: =, <, >, <>, =>, <=, AND, OR, NOT.

INPUT

Spesso capita durante l'esecuzione dei programmi di dover inserire dei dati (liste di nomi, numeri ecc.) che non si potevano conoscere all'atto della stesura del listato (nel qual caso sarebbe stata utilizzabile l'istruzione DATA).

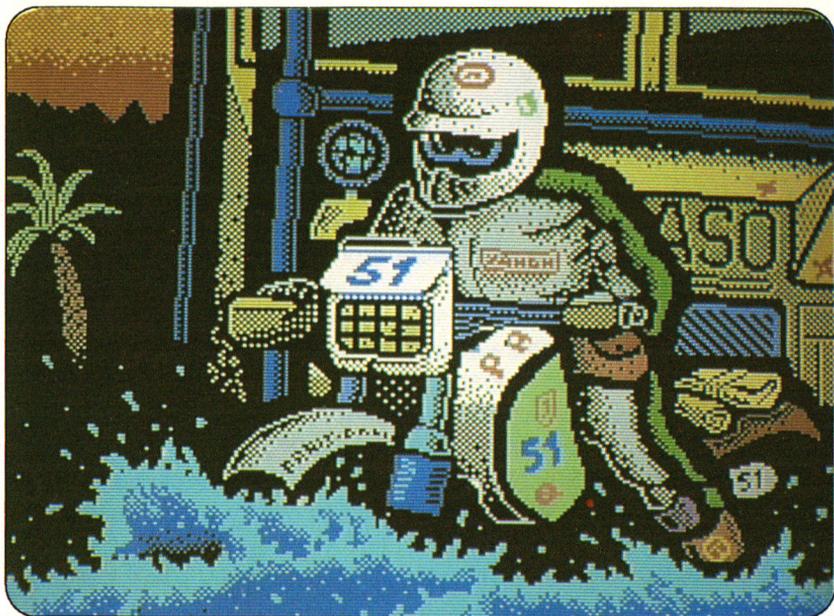
Per superare questo problema il BASIC mette a disposizione l'istruzione INPUT con la quale si possono immettere dati nel computer mentre il programma sta girando.

Il dato inserito viene attribuito ad una variabile. La sintassi prevede che dopo INPUT sia presente la variabile alla quale si vuole attribuire il dato oppure le variabiliseperate da virgole; e' possibile inoltre inserire subito dopo INPUT un messaggio od un testo tra virgolette " " che specifichi il tipo di dato richiesto; tra questo testo e le variabili deve essere presente un ";".

Ad esempio:

```
10 INPUT a
20 INPUT "scrivi numero";b
30 INPUT "scrivi tuo nome";c$
40 INPUT e,f,g$,nome$
```

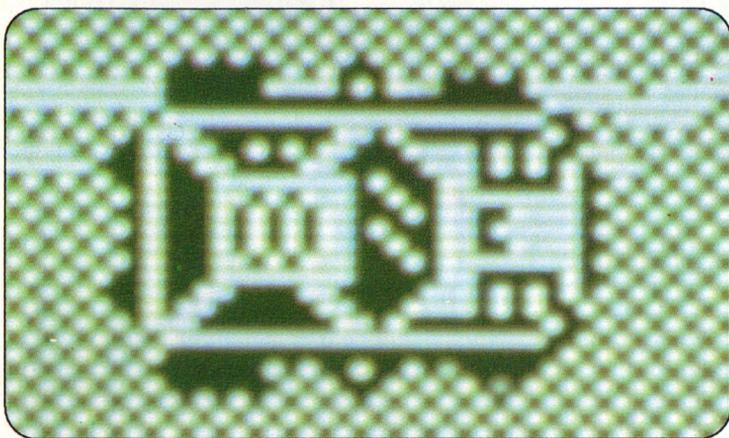
Il programma alla linea 10 si ferma, stampa un "?", il cursore lampeggia ed attende la scrittura del dato (in questo caso solo numerico) e la pressione del tasto RETURN (bisogna sempre premere questo tasto dopo che si e' scritto il dato o i dati): si attribuisce cosi' il valore scritto alla variabile a. Alla riga 20 prima del punto interrogativo il computer stampa "scrivi numero". Alla riga 30 il computer esegue le stesse procedure delle altre linee ma accetta per la variabile c\$ un qualsiasi dato alfanumerico. Alla riga 40 infine il computer attende una serie di dati (i primi due solo numerici) che devono essere scritti di seguito e separati da una virgola. Se si preme il tasto RETURN senza aver scritto nulla il valore della variabile non cambia; e si immette un dato alfanumerico al posto di uno numerico appare il messaggio d'errore ?REDO FROM START e viene nuovamente richiesto il dato; se si scrive un solo dato quando ne vengono richiesti piu' d'uno (e' il caso della linea 40) il computer visualizza "???" ed attende l'immissione di tutti gli altri dati mancanti; nel caso si scrivano dati in eccesso rispetto a quelli richiesti, quelli in eccesso non vengono considerati e compare la scritta ?EXTRA IGNORED. Infine l'istruzione di INPUT non puo' essere utilizzata al di fuori di un programma (errore di ?ILLEGAL DIRECT ERROR).



RALLY PROVA

Eccovi alla guida di un bolide fiammante, impegnati in un rally veramente difficile. Il rally parte dall'Europa e, dopo numerose tappe che vi porteranno fino al deserto del Sahara e in remoti posti dell'Unione Sovietica, arriverete a Mosca. All'inizio del gioco potrete decidere da quale continente partire e in base al continente scelto, quali tappe percorrere. Una volta selezionato il percorso, si tratta di partire scegliendo il livello di difficoltà. Una volta a bordo della vettura, dovrete cavarvela da soli, con l'aiuto del libro di bordo

chiamato manuale. Sul manuale potrete vedere sia i dati riguardanti le mappe e i percorsi, che tutti i dati relativi alla vettura. Con la barra spazio o con il fuoco del joystick cambiate marce; la pista viene mostrata in prospettiva vista dall'alto. Il percorso è liberamente scelto dal concorrente, l'importante è che si arrivi alla fine della tappa entro il tempo limite, tempo che verrà di volta in volta stabilito dai giudici di percorso. Dal menù, una volta finita una tappa, sarà possibile anche vedere la classifica della gara. In bocca al lupo.



RALLY PROVA

COMANDI

4 DIREZIONI:
JOYSTICK
O TASTI CURSORE
O TASTI RIDEFINIBILI

CAMBIO:
BARRA SPAZIO
O FUOCO

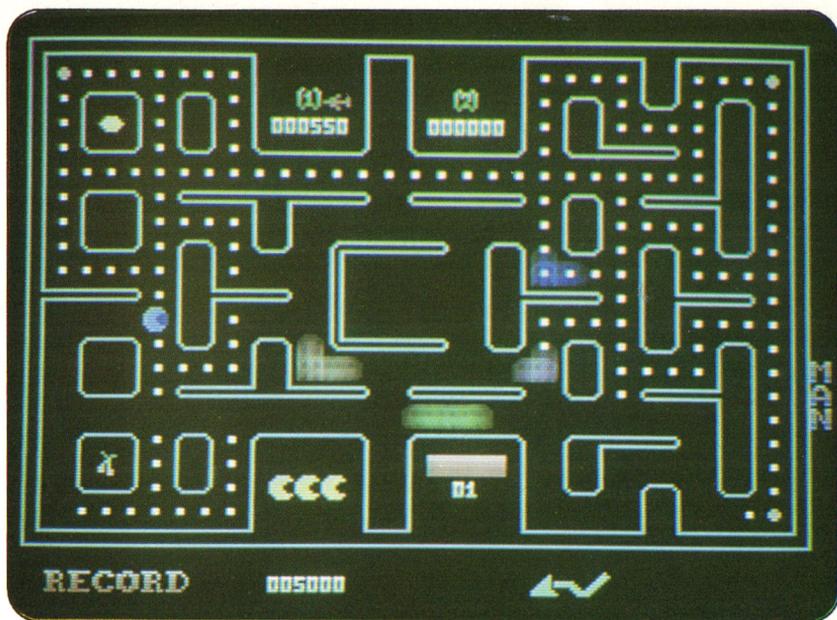
I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____



MAN

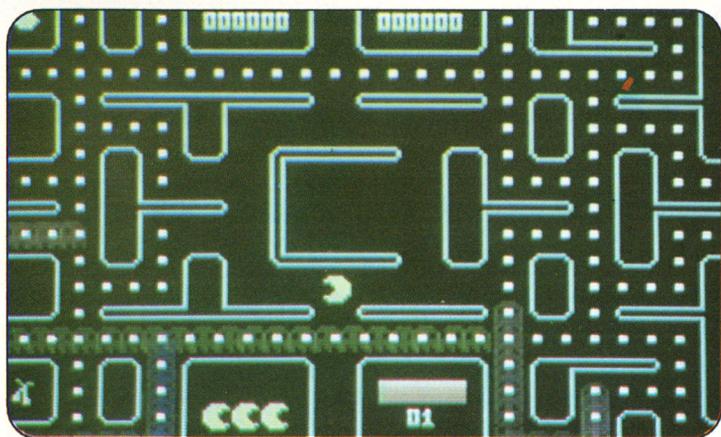
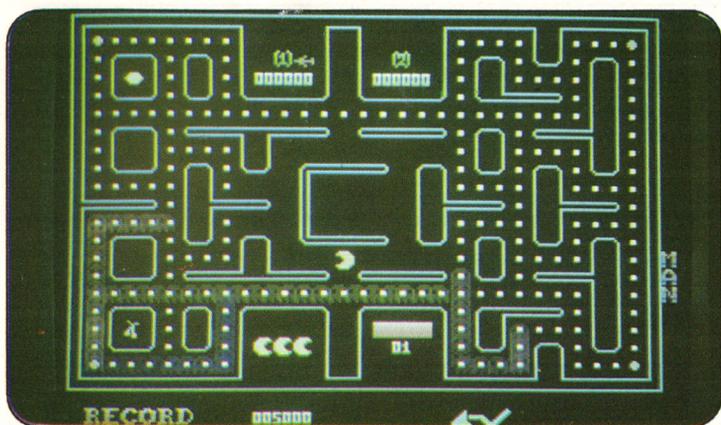
Eccovi nuovamente al comando della mitica sfera gialla...chi è? Ma naturalmente lui, il famosissimo, l'insuperabile, l'immaginario...

Le avventure elettroniche del nostro amico sono sempre dedicate all'inseguimento del suo videocibo preferito, ma i programmatori sono costantemente alla ricerca di nuove ambientazioni che vanificano gli schemi precedentemente elaborati per lasciar posto a nuove ed emozionanti avventure. Questa volta infatti il nostro eroe

si cimenta in un'impresa al di fuori dei soliti standard: il suo labirinto è animato da strani esseri evanescenti che niente hanno a che vedere con i classici suoi nemici se non la forma un po' spettrale.

Anche qui dovete sfuggire a questi cattivi e cercare di mangiare a più non posso; quando qualche volta appare un frutto, se riuscite a mangiarlo, la situazione si capovolgerà e sarete voi che poi darete la caccia a "lui".

Buona fortuna



MAN

COMANDI

4 DIREZIONI:
TASTI CURSORE

I miei RECORD

1: _____

2: _____

3: _____

4: _____

II BASIC facile

FORME DELLO SPRITE

Questa volta parliamo di sprites, quelle figure che si possono animare sullo schermo del nostro MSX.

Uno sprite è un gruppo grafico definito liberamente, composto di 8 punti x 8 o di 16 punti x 16, che può essere mosso a piacere sullo schermo.

L'MSX - BASIC consente di visualizzare sullo schermo degli sprite e di muoverli su 32 piani diversi.

Gli sprite possono essere usati nei modi SCREEN ad eccezione di SCREEN 0 e 3.

Uno sprite può essere costituito di 8 punti x 8 o di 16. Ciascuno sprite può essere visualizzato in dimensioni normali o ingrandite. Le dimensioni ingrandite sono il doppio, sia in senso orizzontale che in senso verticale, delle dimensioni normali.

Definizione del formato di uno sprite

Istruzioni **SCREEN**

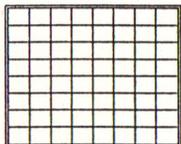
Il formato di uno sprite viene specificato con il secondo parametro dell'istruzione SCREEN in questo modo:

Modo SCREEN, formato dello sprite.

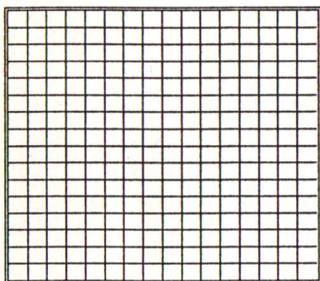
Il formato dello sprite è un numero che rappresenta la dimensione dello sprite; i vari formati sono esemplificati nella tabellina seguente:



Formato dello sprite	Formato scelto
0	8 punti x 8, normale
1	8 punti x 8, ingrandito
2	16 punti x 16, normale
3	16 punti x 16, ingrandito



griglia di uno sprite 8x8



griglia di uno sprite 16x16

Per esempio:

SCREEN 2,3

Specificherebbe il modo SCREEN 2 assegnando allo sprite il formato di 16 punti x 16, ingranditi. Una volta scelto il formato dello sprite con l'istruzione SCREEN, tutti gli sprite su tutti i piani di visualizzazione, verranno visualizzati nel formato specificato.

L'istruzione SCREEN quindi ci permette, oltre che di cambiare modalità grafica anche di configurare le dimensioni dello sprite. Va fatto notare che gli sprite ingranditi avranno i pixels molto grossi, cioè formati da 4 pixel e che quindi non saranno proprio molto belli da vedere.

Una volta configurati gli sprites, bisogna dargli una forma con un'istruzione ben precisa, la SPRITE\$, un'istruzione che vedremo la prossima volta.

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

C64

La grande ricerca—Subman

MSX

Siluri—Spazio insidioso