

Software Club # 15

C/64-128

Cover

Come sempre, il primo programma di Software Club, è una simpatica presentazione dei programmi presenti in questo numero.

Eater

Una nuova avventura per il nostro Pac-Man volante che cercherà di mangiare il maggior numero di palline possibili.

Come sempre è inseguito da un fantasma che cercherà di impedirgli di continuare nel suo intento.

Ovviamente sarai tu, col Joystick in porta 2, a guidare le sue mosse e ad aiutarlo a saltare da una piattaforma all'altra alla caccia delle preziose palline

Tron

Ricordate il fantastico film di Walt Disney, dove il protagonista veniva proiettato in una dimensione fantastica all'interno di un computer? In questo gioco sarete protagonisti della terribile "Motocorsa" che vi vedrà impegnati in appassionanti sfide sia Giocatore-Computer che Giocatore-Giocatore.

E' possibile selezionare il livello di difficoltà (1-6) all'inizio del gioco.

Forza! Joystick in pugno e... pronti ad entrare nel Motodrome!

Tennis

Il più tradizionale dei videogames qui riproposto in una versione più moderna; è possibile giocare da soli o in due scegliendo come sottofondo sonoro una gradevole musica o i classici effetti sonori.

I livelli di gioco sono quattro e tutti selezionabili in funzione della vostra abilità tennistica.

Il gioco anche in fase di "setup" è interamente controllato tramite il Joy

Music Master

Un programma fuori dal comune, infatti non si tratta nè di un videogame nè di una utility.

Music Master appartiene alla categoria dei software da "Entertainment" in quanto è predisposto per funzionare come...un jukebox.

E' possibile selezionare una delle sei musiche agendo con i tasti cursore e premendo Return per confermare la scelta.

I tasti F1, F2 ed F3 servono rispettivamente per fermare la musica, per uscire dal programma o per uscirne mantenendo la musica in sottofondo.

Shocker

Un velocissimo gioco che metterà duramente alla prova la vostra prontezza di riflessi.

Una piattaforma "elettrica", tramite una scarica di corrente, spara una palla metallica verso un muro che dovrà essere distrutto mattone per mattone.

Il gioco è controllato dal Joystick in porta 1

Cruncher

Una fantastica utility dedicata però ai soli possessori dell'unità a dischetti.

Si tratta di un programma che permette di compattare qualsiasi tipo di file, programmi, testi, schermate grafiche eccetera, in modo da risparmiare spazio sui dischetti.

Alla domanda "Source File Name", dovremo rispondere con il nome del file che intendiamo compattare e alla domanda "Object File Name" risponderemo con il nome che abbiamo deciso per il file compattato.

Alla fine della procedura di compattamento verranno evidenziate le lunghezze dei due programmi (Source e Object) ed il numero di blocchi su dischetto che sono stati risparmiati.

Per ricaricare un file compattato è sufficiente caricarlo normalmente quindi dare il Run per procedere alla procedura di "scompattamento".

Una volta effettuato lo scompattamento, il programma in memoria si presenterà come l'originale, per cui sarà possibile listarlo, modificarlo o mandarlo in esecuzione (sia con Run che con Sys).

La lunghezza dei programmi da compattare è limitata a circa 192 blocchi e ciò è dov-

to alla necessaria presenza in memoria del programma.

L'eventuale spegnimento dello schermo durante l'esecuzione del programma segnala che l'operazione di "crunch" è stata interrotta a causa della eccessiva lunghezza del programma.

C/16-PLUS/4

Fruit game

In questo gioco sarete impegnati in una raccolta di frutta del tutto particolare.

Con il Joystick in porta 1 dovreste guidare il protagonista nel pericoloso compito, facendo attenzione a non cadere nei fossati ed a non raccogliere le mine al posto dei frutti.

Un altro temibile avversario è rappresentato da un pericoloso ragno che, dalla sua piattaforma, cercherà di impedirvi di portare a termine il vostro compito.

Una volta raccolti tutti i frutti si passerà ad un livello superiore con conseguente incremento della difficoltà

Truck

Dovrete guidare un camion il cui compito è quello di portare dalla zona sinistra dello schermo a quella destra dei carichi speciali.

Il vostro compito sarà ostacolato da una grande quantità di bombe che, cadendo, potranno colpirvi causando irreparabili danni.

La caduta delle bombe sulla strada causerà una serie di buche che dovranno essere riparate al più presto per evitare le peggiori conseguenze.

I comandi per muoversi sono i seguenti: Z e C per muoversi verso sinistra e destra, e M per riparare le buche.

Diamond

Secondo i più antichi manoscritti esiste un oscuro palazzo dove si praticano le mistiche magie di Fridol

Sempre secondo questi manoscritti, nello stesso palazzo si trovano innumerevoli tesori dal valore incalcolabile.

Riuscirai ad evitare le demoniache guardie che corrono sui vari piani del palazzo in modo da poter raccogliere i tesori disseminati?

Per giocare utilizza il joystick in porta 1 per muovere l'omino ed il tasto Fire per saltare; il tuo scopo è quello di raggiungere la sala del tempio, da dove partono i mostri, e liberare i tesori dalla dimensione negativa; in seguito dovrete raggiungere la stanza del tesoro che vi permetterà di tornare all'aperto.

SPECTRUM

3d graphic

3d graphic è un programma applicativo ad orientamento matematico che effettua la rappresentazione di funzioni a tre dimensioni del tipo $Z = F(x,y)$.

Gli intervalli entro cui far variare X e Y sono completamente liberi, così come i valori minimi e massimi di Z, da rappresentare sul video

Inoltre si possono ridefinire lo step, cioè la densità del reticolo tramite la quale la funzione viene disegnata, l'angolo di assonometria e il numero dei pixels di lunghezza dell'asse y (quelli dell'asse X vengono calcolati di conseguenza).

Il menu principale raccoglie le seguenti opzioni:

1) Visione grafico: il grafico viene disegnato secondo i parametri già definiti; la pressione di un tasto durante la rappresentazione ne ferma l'esecuzione, si può quindi copiare lo schermo su stampante, salvarlo su cassetta o tornare al menù, memorizzando automaticamente la schermata.

Se si vuole tornare al menù senza memorizzare la schermata basta dare break in qualsiasi momento.

2)Cambio dati: permette di modificare i parametri di disegno: i tasti per muovere il cursore sono:6 e 7, 0 o ENTER per sciegliere (come nel menù principale); R riporta ai valori iniziali.

3)Richiama schermo: riporta la schermata precedentemente memorizzata su schermo, si può quindi salvare su cassetta o copiare su stampante.

4)Cambio colori: tramite questa opzione si possono cambiare gli attributi dello schermo: R riporta a quelli iniziali 1,2,3,4,5 per modificare

5)Salvataggio dati: salva su cassetta i dati della funzione presente in memoria.

6)Caricamento dati: carica da cassetta i parametri salvati precadentemente.

7)Fine lavoro: per terminare il programma.

N.B. Se all'imput di Z_{min} e Z_{max} si risponde "A" sarà il calcolatore stesso a ricercare i valori minimi e massimi di Z .

Dopo il caricamento sono già presenti in memoria i parametri di una funzione.

Selezionando l'opzione 1 si visualizzerà la funzione relativa.

Durante il menù principale premendo i tasti da 1 a 5 si cambia lingua:

- 1-ITALIANO
- 2-INGLESE
- 3-FRANCESE
- 4-TEDESCO
- 5-SPAGNOLO

Nell'inserimento della funzione FN S(x) sta per SIN x e FN C(x) sta per COS x.

Per provare qualche funzione :

FN s(x*x+y*y)

Fn c(x)+ FN c(y)

P.S. Minore è lo STEP maggiore è la precisione .

Eventuali errori matematici vengono se-

gnalati automaticamente.

F(X)

Il programma F(x) è il complemento ideale di 3D GRAPHIC in quanto tramite esso è possibile visualizzare le funzioni del tipo $y=F(x)$, con gli intervalli di x e y ridefinibili, così come il tipo di disegno (per linea o per punti) e lo step, cioè la distanza fra un punto e l'altro.

Sono disponibili due opzioni di ZOOM e LOOK:

lo ZOOM (premere Z) permette tramite i tasti cursore e R,T,Y,U di spostare e modificare un quadrato nel visualizzatore della funzione. Premendo ENTER il tratto di funzione nel quadrato verrà zoomato a tutto schermo.

Il LOOK (premere L) sposta un cursore, tramite i tasti omonimi, che visualizza le coordinate cartesiane del cursore stesso.

Per cambiare i dati della funzione usare ENTER 6 e 7 .

Rispondendo "A" alla richiesta di Ymin e Ymax il programma li calcolerà automaticamente.

Come prime funzioni è consigliabile provare con SIN x o con COS x.

Ora non rimane che augurarvi BUON

Labirynt

Siete entrati in un labirinto senza uscita infestato da mostri che ostacoleranno il vostro cammino e non vi lasceranno un attimo di respiro.

Per sopravvivere avete a disposizione una pistola che deve essere caricata prendendo le capsule di energia presenti nei vari luoghi.

I primi mostri potranno essere uccisi con un solo colpo, ma successivamente con l'aumentare dei quadri ci vorranno più colpi per abbattere il nemico.

Per cambiare stanza del labirinto dovrete dirigervi verso la porta in alto a destra.

Il gioco funziona con i tasti cursore e con il joystick Kempston.

Non è consigliabile interrompere il programma per vederne il listato perchè non c'è, comunque in qualunque caso, per ripartire dare GOTO 2020

Un ultimo consiglio: NON sparate sulle capsule di energia perchè non saranno più utilizzabili.

Ora non rimane che augurarvi buon divertimento

Invasion

Difendete la base Alfa dall'invasione aliena!

Siete l'ultimo superstite della base lunare invasa dagli alieni e dovete difendere le apparecchiature fino alla fine.

Avrete a vostra disposizione un cannone protonico con il quale respingere le orde degli assalitori che non dovranno oltrepassare la vostra linea.

I tasti che controllano il movimento sono:

Q = alto

A = basso

B = fuoco

E' disponibile inoltre un'opzione per il joystick Kempston ed un'opzione di ridefinizione tasti.

Alla domanda O.K. se non avete commesso errori rispondete "Y".

Buon divertimento

MSX

Flight simulation

State tranquillamente volando con un monomotore negli azzurri cieli, quando siete costretti, per l'improvviso malessere del pilota, a prendere i comandi dell'aereo!

Mancano ancora più di venti miglia prima di arrivare alla pista, il vento si potrebbe alzare improvvisamente costringendovi a continue variazioni di rotta: dovrete dare il meglio di voi!

Seguite gli ultimi consigli del pilota:

- Non viaggiate mai a meno di 30 metri al secondo (pena lo "stallo").

- Andate piano nella fase di atterraggio: la pista non è molto lunga.

- Scendete di quota per tempo.

- Guardate le apparecchiature dell'aereo (specie quelle numeriche).

i tasti della cloche sono definibili a piacere, premendo il tasto che volete utilizzare quando l'MSX lo richiederà.

Avrete quattro tasti per la cloche e due per controllare i giri del motore.

Buona fortuna!

Il programma è formato da due file. Per caricare:

CLOAD"fly"

RUN

Terminato il caricamento date RUN e attendete che il computer abbia letto anche la seconda parte del programma.

Quindi giocate!

Per fermare il gioco spegnere MSX.

Msx-Calculator

Con MSX-CALCULATOR il vostro MSX diventa una calcolatrice, forse un po' ingombrante ma divertente e facile da usare.

MSX-CALCULATOR presenta ai bordi dello schermo le varie operazioni aritmetiche, trigonometriche, di conversione ecc. che possono essere attivate portando, tramite i tasti cursore, il quadrato rosso sulla funzione desiderata.

Inserite quindi i vostri valori numerici e premete "RETURN" per confermare, oppure "BACK-SPACE" per cancellare.

C'è anche una funzione di memoria (MEM+, MEM- e PMEM) attivabile con i tasti funzione quando vicino al risultato è presente un quadratino bianco.

Buon divertimento.

Per caricare:

CLOAD"CALC"

RUN

Commodore Club mensile su cassetta - Direttore responsabile: Agostina Ronchetti - Edizioni: Systems Editoriale Srl. Viale Famagosta 75 - 20142 Milano - Tel. 02/8467348 - Reg. Trib. di Milano n. 104 del 25/2/1984 - Stampa Grafiche LB (Rozzano - MI) - Distribuzione Messaggerie Periodici Spa (MI).

Systems