

## Per Atari 8 bit – Lindasoft – 1987



*Programmato da Andrea Cucchetto interamente in LM con BBK Monitor*

**Circo Bianco** è un multi-game sportivo che gira su tutti i sistemi Atari 8-bit e propone 5 specialità invernali in cui competere e sfidare gli avversari.

Si può giocare da soli, tentando di battere i record che vengono memorizzati su disco, o insieme agli amici fino ad un massimo di 3 giocatori.

In questo caso, cimentandosi in tutte le gare o selezionandone solo alcune, verrà comunque stilata una classifica che vedrà un vincitore finale nel medagliere.

Prima di raggiungere buoni risultati e divertirsi con le varie specialità, sarà necessaria un po' di pratica. Per facilitarvi, in coda alle istruzioni di gioco, troverete una breve appendice dedicata a qualche trucco che vi permetterà di ottenere i vostri migliori record.

E ora un po' di storia...

Quando acquistai il mio primo Atari 800XL nel 1984, mi accorsi subito di avere tra le mani un'ottima macchina da gioco ma anche un potente strumento 'didattico'.

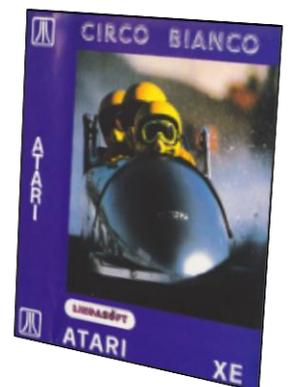
Infatti, dopo essermi divertito con i bei giochi disponibili già all'epoca, ho cominciato a mettere le mani sull'eccellente Basic disponibile per gli Atari 8-bit sperimentando il più possibile e sfruttando le caratteristiche grafiche e musicali del mio Computer.

Libri o riviste in Italiano erano quasi introvabili e di Internet, ovviamente, non se ne parlava proprio... Non mi sono perso d'animo e con molta fatica sono riuscito a procurarmi della documentazione in lingua Inglese direttamente dagli Stati Uniti.

Con le informazioni recuperate e qualche miliardo di ore di sonno perse, sono riuscito alla fine a fare il salto dal Basic al Linguaggio Macchina.

Ai tempi aveva molto successo Winter Games della Epyx ma non ne esisteva una versione per gli Atari così provai a 'convertire' il salto dal trampolino e contattai la Lindasoft, mitica software house Italiana che supportava gli 8-bit.

L'incontro fu molto positivo e decisi di terminare una edizione 'Atariana' dei giochi invernali. Il gioco fu in effetti completato e commercializzato (escludendo ovviamente il salto dal trampolino, troppo simile alla versione originale Epyx) ma il problema era che il mercato Atari in Italia, vedeva una netta preponderanza di sistemi dotati di solo registratore per cassette... un multi-game è fatto strutturalmente per essere lanciato da disco e la versione su cassetta fu penalizzata da questo fatto.



Un'ultima notazione:

Circo Bianco è stato in assoluto il mio primo gioco in Linguaggio Macchina. Ne ho creato il codice, la grafica e le musiche e gli effetti sonori. L'ho messo insieme con BBK Monitor, non propriamente un comodo assembler dotato di mnemonici, lavorando per circa 10 mesi nel 1987...

E' inevitabile che non sia perfetto e che la giocabilità non risulti sempre il massimo. So che non si tratta di un capolavoro ma è una delle mie creature e io gli sarò sempre molto affezionato.

Poterlo finalmente condividere con voi tutti, appassionati Atariani, è per me una gioia :)

# Istruzioni

## Caricamento

---

Su un vero sistema Atari si può inserire il dischetto e accendere il computer mentre su un emulatore (si consiglia l'ottimo Altirra - <http://www.virtualdub.org/altirra.html>) è sufficiente caricare l'immagine ATR del gioco.

**Attenzione...** In entrambi i casi è necessario che il Basic sia **disabilitato**.

In pochi secondi verrà caricata la schermata del titolo:



A questo punto è necessario premere un qualsiasi tasto per far proseguire il caricamento del programma che ci presenterà la seguente schermata:



Come vedete ci viene chiesto di girare il dischetto. Su un vero sistema Atari potremo reinserire il floppy dopo averlo girato mentre su un emulatore è necessario caricare il file ATR con l'immagine del lato B (su Altirra si può fare con "File" -> "Disk drives..." o con la combinazione di tasti ALT+MAIUSC+D).

Poi, premendo il tasto del Joystick, giungeremo finalmente al Menù principale del gioco.

## Menù principale

Il Menù principale del gioco è formato da 5 comandi attivabili cliccando il tasto del Joystick. La voce selezionata viene indicata in colore azzurro e si può ruotare tra le varie voci semplicemente muovendo il Joystick in una qualsiasi direzione.



Visualizza una schermata con alcune informazioni sul programma. Premendo il tasto si torna al menù principale.



Premendo il tasto cambia il numero dei giocatori.

Avvia il gioco con tutte le gare selezionate.

Permette di scegliere solo alcune specialità in cui gareggiare.

Visualizza i record delle varie discipline. Premendo il tasto si torna al menù principale.

RECORDS MONDIALI		
SALTO CON GLI SCI	ANNA	100.00
BOB	ANNA	70.00
PATTINAGGIO VELOCE	ANNA	50.00
DISCESA LIBERA	ANNA	50.00
SLALOM	ANNA	50.00



Come abbiamo detto, è possibile scegliere di gareggiare solo su alcune gare.

In questo caso le varie gare possono essere 'accese' o 'spente' selezionandole e premendo il tasto del Joystick.

La scelta deve essere poi confermata

con l'apposita voce.

Sia che si gareggi in tutte le specialità o che se ne scelgano solamente alcune, si dovranno infine inserire i nomi dei partecipanti e confermare prima di iniziare a giocare. Questa è la schermata che vi verrà proposta:



Si deve inserire con la tastiera il nome del giocatore evidenziato e confermarlo premendo Return.

Solo a questo punto avremo la scelta finale fra cominciare il gioco con la prima delle specialità o tornare al menù per modificare le nostre scelte.

## Salto con gli Sci

Nel Salto con gli Sci avrete 3 salti a disposizione per ottenere la vostra migliore prestazione. Il punteggio è un calcolo che risulta dalla lunghezza del salto e dallo stile che la giuria vi attribuisce.

Per migliorare entrambi è importante mantenere la giusta posizione in volo e, naturalmente, in fase di atterraggio.



Premete il tasto per lanciarsi lungo il trampolino



Al termine del trampolino Dovete premere il tasto al momento dello stacco per evitare la caduta



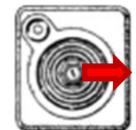
Nella fase di volo bisogna reagire con il Joystick appena si perde la posizione corretta e il nostro saltatore si sbilancia nelle varie direzioni. Queste le possibili posizioni e i movimenti necessari a correggere quelle sbagliate:



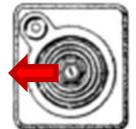
Questa è la posizione corretta – Nessuna azione richiesta



Sbilanciamento all'indietro – Correggere con Joystick a destra



Sbilanciamento in avanti – Correggere con Joystick a sinistra



Sbilanciamento in basso – Correggere con Joystick in alto



Sci incrociati – Correggere con Joystick in basso a destra



Se al momento dell'atterraggio la posizione sarà quella corretta, il saltatore verrà salutato dall'ovazione del pubblico e riceverà un punteggio adeguato.



## Bob

Anche per il Bob ci sono 3 discese a disposizione per cercare la prestazione migliore. Per farlo dovrete aumentare la velocità lasciando salire il bob nelle pareti delle curve (ma senza esagerare per evitare di capovolgere il bob) e mantenendolo al centro della pista nei rettilinei. Nella fase iniziale di spinta è importante non perdere tempo e entrare nella pista il più presto possibile premendo rapidamente il tasto del Joystick. Ecco il “campo di gara”:

La mappa della pista vista dall’alto mostrala posizione del bob ed è molto utile per sapere se la prossima curva sarà a destra o a sinistra.

Nel monitor potrete osservare il bob durante la discesa e decidere quanto spostarlo sulle pareti della pista.



La finestra sopra il cronometro serve a visualizzare la fase di spinta

Il cronometro

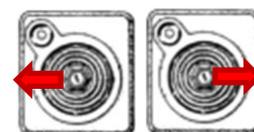
Questo è l’indicatore della velocità.



La fase iniziale di ogni discesa consiste nello ‘spingere’ il bob fuori dalla zona di spinta il più presto possibile. Per farlo premete ripetutamente il tasto del Joystick.



Durante la discesa potete controllare la posizione del bob spostando il Joystick a destra o a sinistra. L’obbiettivo è mantenere il mezzo al centro della pista nei rettilinei e farlo salire il più possibile nelle pareti delle curve ma evitando di capovolgersi.



## Pattinaggio Veloce

Un giro di pista da percorrere tutto d'un fiato, alla massima velocità e facendo attenzione al cambio di corsia a metà giro. Partire prima del via o invadere la corsia vi costerà una squalifica e vi impedirà di terminare la gara.

Questo lo schermo con la descrizione delle varie aree:

La vista sulla pista mostra in primo piano il pattinatore e vi consente di controllarlo al meglio sia nella pattinata che nel cambio di corsia.

La mappa della pista mostra la posizione del pattinatore ed è molto utile al momento del cambio di corsia.



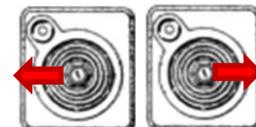
Questo è l'indicatore di velocità che va mantenuta la più alta possibile

Cronometro.

E' importante capire come controllare la pattinata del nostro atleta per farlo andare più veloce... La spinta viene data muovendo il Joystick a destra e a sinistra ma questo non deve avvenire il più velocemente possibile bensì con una oscillazione regolare e a tempo.



Il Joystick va mantenuto in una direzione fino a quando il passo viene terminato completamente. Solo a quel punto si può muovere dall'altra parte con successo.



Per evitare una squalifica, appena il nostro pattinatore arriva a metà percorso e la linea di divisione fra le corsie sparisce, dovete usare il Joystick muovendolo verso l'alto per effettuare un cambio di corsia. Attenzione a giungere nel punto del cambio con una buona velocità...



## Discesa Libera

Buttatevi giù nella pista e cercate di mantenere la posizione a ‘uovo’ per aumentare la velocità. Naturalmente nelle curve dovete sterzare per evitare di toccare i bordi della pista e dover ripartire praticamente da fermi...

Avrete un solo tentativo per ottenere la migliore prestazione perciò fate attenzione alle frecce che vi indicano la prossima curva e rimettete lo sciatore nella giusta posizione lungo i rettilinei.

Ecco i dettagli della videata della discesa libera:

La vista sulla pista mostra in primo piano il pattinatore e vi consente di controllarlo al meglio sia nella pattinata che nel cambio di corsia.

La montagna vista dall’alto consente di controllare la posizione del discesista sulla pista per poter anticipare le curve.



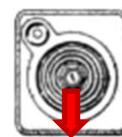
La velocità si può aumentare tenendo la giusta posizione sia in curva che in rettilineo.

Cronometro.

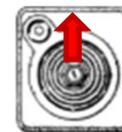
Le frecce indicano la direzione della pista. Mentre quella rosa è sempre presente sul video, quella azzurra compare a destra o sinistra della pista un attimo prima della curva.



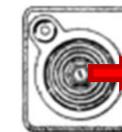
La posizione a ‘uovo’, con lo sciatore accucciato, garantisce la massima velocità lungo i rettilinei. Attenzione però alle curve dove non potrete controllare la traiettoria in questa posizione !



Alzando lo sciatore potrete rallentare la sua corsa. L’unica utilità di questa manovra potrebbe venire dalla necessità di ridurre la velocità prima delle curve.



Per non perdere velocità nelle curve e finire contro il lato della pista, muovete il Joystick a destra o sinistra e tenete la posizione fino al prossimo rettilineo.



Per sapere quando curvare sono molto utili le frecce ai lati della pista e il cursore sulla visione dall’alto della pista che ci indica la posizione del nostro sciatore.



## Slalom

Ricordatevi... la cosa più importante nello slalom è portare a termine entrambe le manche. Urtare una bandierina, uscire dalla pista o saltare più di 5 porte farà terminare la vostra gara con una squalifica. Non sempre rischiare paga ed è consigliabile rallentare o saltare qualche porta (pagando una penalità di 3 secondi per ogni porta saltata) piuttosto che finire squalificati.

Nella parte superiore dello schermo trovate la visione dall'alto della pista con il vostro sciatore pronto ai cancelletti di partenza. Dopo il segnale del via, partirete passando a destra della prima bandiera e continuando a zig-zag nelle successive. Subito sotto si trovano tutte le indicazioni sui tempi delle manche e sulle porte saltate.

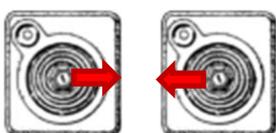


Questi sono invece gli elementi della parte inferiore dello schermo:



Questo è il contatore delle porte saltate (max 5).

Questo è il cronometro.



Muovere il Joystick a destra e a sinistra serve a guidare lo sciatore tra le bandierine.



Facciamo particolare attenzione al tasto del Joystick che ha l'effetto di far frenare il nostro slalomista...

E' davvero importante sottolineare che, come nelle vere gare di slalom, a volte conviene limitare i rischi e cercare di non cadere a scapito del tempo cronometrico. Una frenatina, magari a ritmo con le bandierine, può essere molto utile.

# Consigli e Trucchi

---

## SALTO DAL TRAMPOLINO

- Al termine della discesa del trampolino bisogna premere il tasto del Joystick ma, per non sbagliare, si può già tenerlo premuto da prima
- Durante il volo, anche se il saltatore ha già la posizione corretta, conviene tenere il Joystick verso l'alto. In questo modo, in caso di sbilanciamento verso il basso si otterrebbe una correzione immediata.

## BOB

- Non è conveniente rischiare nelle ultime curve dove la velocità è più elevata e il bob difficile da controllare. Fatelo nelle prime curve che, per quanto riguarda l'accelerazione, sono anche le più importanti.

## PATTINAGGIO VELOCE

- Il cambio di corsia a metà percorso è un momento critico... il tempo a disposizione per farlo non è molto e, se la velocità non è buona in quel momento, si rischia di non riuscire a farlo e di essere così squalificati.  
Il consiglio è quello di spostarsi vicino alla linea tratteggiata già prima di arrivare a metà percorso per poter poi cambiare corsia più velocemente.

## DISCESA LIBERA

- Per avere il tempo di assumere la giusta posizione in curva, accucciatevi in rettilineo verso il lato opposto alla prossima curva. Quando volterete, riuscirete ad essere in posizione prima di essere spinti contro il bordo della pista evitando così di perdere velocità.
- Le frecce vi avvisano in leggero anticipo della direzione delle curve ma, per sapere in anticipo quando cominciare a voltare, è molto più utile usare il cursore che vi indica la posizione sulla pista. Costruitevi dei riferimenti e in breve saprete qual è il momento esatto per curvare.

## SLALOM

- Gli unici consigli che vi posso dare sono quelli di essere prudenti, di preferire il salto porta alla caduta se necessario e di usare molto la frenata con il tasto del mouse, soprattutto le prime volte.  
Ricordate che bisogna passare a destra alla prima porta.