

IN EDICOLA

**PER IL SESSANTAQUATTTRISTA
CHE SE NE INTENDE...**

FORMULA 64

Il grande software
per C.64 e C.128

Quattordicinale
di supergames
inediti da collezione

Edizioni Logica 2000

**IL MEGLIO A COLPO SICURO
IN TUTTE LE EDICOLE**

Nuova serie
Numero 11
Lire 8.000

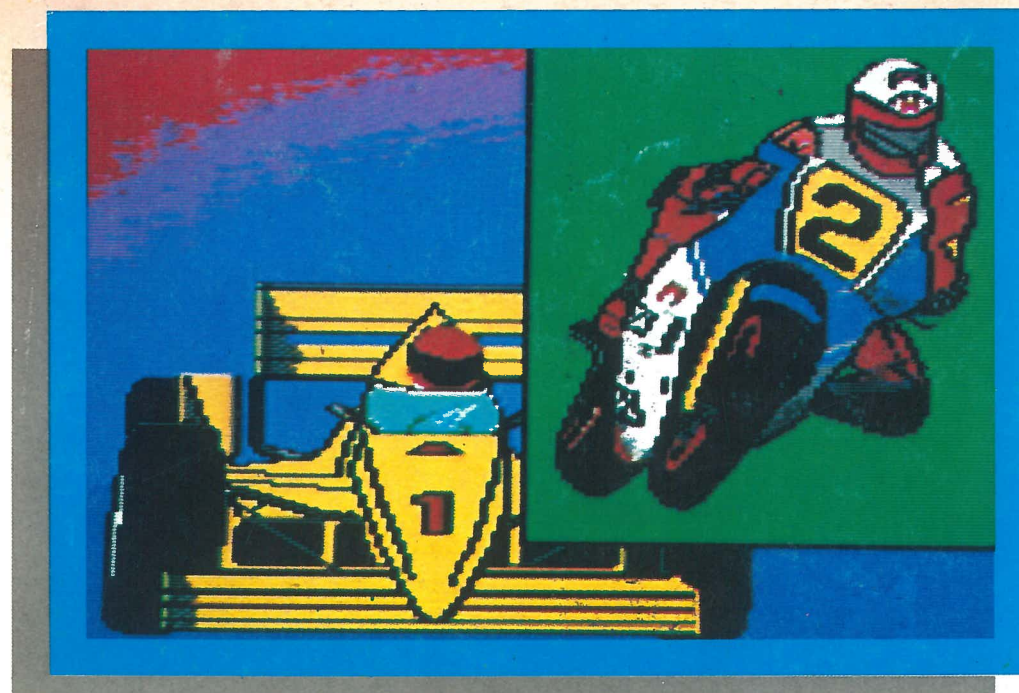
COMPUTING

C=64

C=128

MOTORI DA CORSA/2

F.1 SIMULATOR • CRAZY RACE •
AUTOPILOT • MOTODROMO • TOURIST TROPHY •
RALLY SIMULATOR



LOGICA
2000
editrice

IN EDICOLA

**DISK CON
DUE FACCIATE
DI PROGRAMMI**

Numero 10
Lire 12.000

FLOPPY
64

PER
C=64
E
C=128

SUPER CALCIO

CAMPIONATO A 18 SQUADRE

Il computer simula, gioca
e vi anticipa partite,
cronache, gol, risultati e
classifiche.

CALCIO COMPLETO

Costruite la vostra
squadra, dal calcio
mercato alle tattiche, per
un grande video game

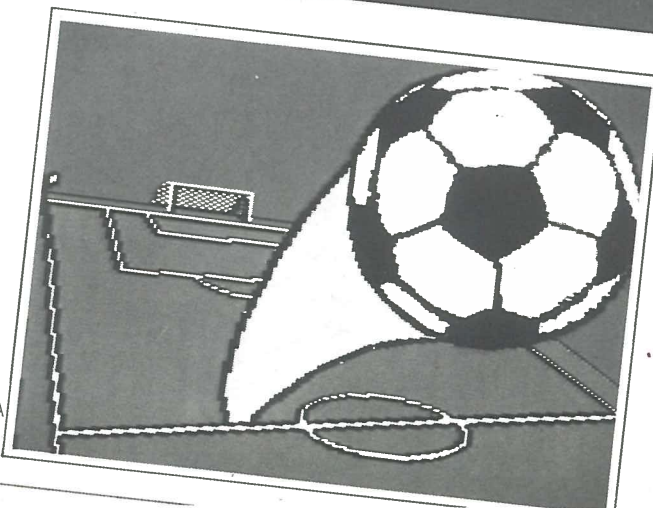
TOTOCALCIO

Sistema a correzione di
errore con calcolo e
sviluppo colonnare in
video e in stampa

FUTURE BALL

Fantascienza e pallone
si fondono in un
programma tutto da
vedere e giocare

12
LOGICA
2000
editrice



Il fascino dei motori, della velocità, del pericolo. Questo è quello che vi regala questo nuovo numero di COMPUTING VIDEOTECA, dedicato alle gare di velocità automobilistiche e motociclistiche.

Nella cassetta allegata troverete ogni tipo di corsa: corse di durata, corse di velocità, corse di rally, corse in moto o su bolidi di Formula Uno. Insomma, corse per qualunque appassionato di motori che voglia provare a vivere l'ebbrezza della velocità pur restandosene seduto davanti ai monitor. Sia che l'avversario sia il computer che un amico, proverete il brivido del sorpasso azzardato, della curva presa a velocità elevata, dello sfrecciare su un rettilineo all'inseguimento della macchina (o moto) di testa.

I titoli dei giochi inseriti nella cassetta sono: AUTOPILOT e PITSTOP II, programmi di simulazione di una corsa di Formula Uno, TOURIST TROPHY e RALLY SIMULATOR, simulatori di corse da enduro, MOTODROMO, un gioco di guida di motocicletta su pista, e CRAZY RACE, una corsa di durata al volante di una potente macchina.

Sulla rivista troverete tutte le nozioni di base necessarie per una guida spericolata ma calcolata, nonché tutte le indicazioni su come leggere strumentazioni e tachimetri.

Una volta che sarete al corrente del funzionamento delle macchine o delle moto sarete però solo a metà strada. Come nelle vere corse la vittoria andrà a quel pilota che saprà conquistarsela, a quel pilota cioè che dimostrerà sprezzo del pericolo e voglia di vincere. Perché anche in questi giochi quello che conta è il fegato: solo correndo dei rischi potrete sperare di arrivare primi. Ma, d'altronde, che gusto c'è a guidare una macchina che va a 300 Km all'ora se non si corrono dei rischi? Buon divertimento.

«COMPUTING VIDEOTECA»

Nuova Serie N. 11, Novembre 1988 - Edizioni LOGICA 2000 s.r.l. - Direzione, redazione e amministrazione Via Martiri Oscuri, 21 - Milano - Reg. del Tribunale di Milano n. 519 del 10/11/84. Stampa: Aligraf - Milano - Distribuzione: Marco A. & G. S.p.A. Via Fortezza, 27 - Milano. Direttore Responsabile: Antonio Lucarella. Hanno collaborato: Stefano Currò, Alfredo Onofrio, Vito Ripa. Stampato in Italia - Ufficio Tecnico: tel. 02/33 14868.

COME CARICARE I PROGRAMMI

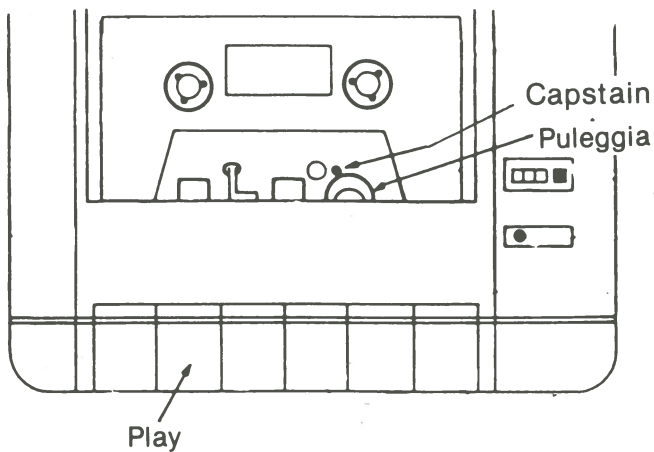
Per caricare sul vostro Commodore 64 i programmi contenuti nella cassetta acclusa a questo fascicolo seguite queste istruzioni.

Prendete la cassetta e inseritela nel registratore con la facciata prescelta - A oppure B - in alto. Accendete il computer e premete contemporaneamente i tasti <SHIFT> e <RUN STOP>. A questo punto il monitor visualizzerà la scritta PRESS PLAY ON TAPE (premete il tasto <PLAY> sul registratore).

Eseguite il comando e attendete che appaia la scritta FOUND (nome programma). Premete allora la barra spaziatrice e attendete. Se dovesse apparire qualche scritta di errore, riavvolgete la cassetta e ripetete le operazioni indicate. Se invece tutto è ok, premete il tasto <STOP> sul registratore: dopo qualche istante apparirà la prima la prima pagina della nostra videorivista con l'elenco dei programmi contenuti nella cassetta.

Quando apparirà la scritta **PREMERE UN TASTO** premete un tasto a caso sulla tastiera.

Non appena lo schermo ripresenterà i colori e le scritte che normalmente vedete quando accendete il computer, premete nuovamente <SHIFT> e <RUN STOP>; quindi il tasto <PLAY> sul registratore, attendete che il computer trovi il programma successivo, premete la barra spaziatrice e pazientate un attimo per permettere al computer di caricare il programma. Se non appaiono scritte di errore, premete <STOP> sul registratore.



Seguite queste semplici istruzioni ogni volta che volete caricare un programma.

Per cambiare programma spegnete e riaccendete il computer e ricominciate seguendo le solite procedure per il caricamento.

I programmi di questa cassetta sono perfettamente compatibili anche con il Commodore 128. In questo caso sarà sufficiente che, subito dopo aver acceso il computer, premiate il tasto CAPS/LOCK, lasciandolo inserito.

Qualora trovaste difficile caricare i programmi o apparissero sullo schermo le scritte di errore (es. LOAD ERROR), vi consigliamo di procedere nel modo seguente:

1. Spegnete e riaccendete il computer
2. Alzate lo sportello del registratore
3. Premete il tasto <PLAY> del registratore
4. Dopo aver imbevuto di alcool un Cotton Fioc, passatelo sulla testina del registratore e sulla puleggia di gomma nera alla destra della testina
5. Attendete qualche minuto fino alla completa evaporazione dell'alcool
6. Inserite la cassetta e procedete secondo le istruzioni.

Se, dopo aver eseguito le suddette operazioni i programmi non vengono ancora letti correttamente, vi consigliamo di far controllare il vostro registratore da un laboratorio tecnico specializzato.

N.B. I nostri programmi sono registrati su supporti magnetici di alta qualità. Ciò ne garantisce la perfetta registrazione e riproduzione. A ogni modo, nel caso in cui, dopo aver tentato le soluzioni sopra indicate, non riusciate ancora a caricare il programma, telefonate al nostro ufficio tecnico: i nostri esperti sono a vostra disposizione.



IN EDICOLA

Numero 10 - Lire 12.000

DISKOTECA 64

C=64

C=128

GIOCHI D'INVERNO 2

GLI SPORT BIANCHI IN SIMULAZIONE E GIOCO

SLITTINO • FONDO

SALTO CON GLI SCI

SLALOM
PARALLELO

PATTINAGGIO
VELOCE

SLALOM
GIGANTE



LOGICA
2000
editrice

SCUOLA GUIDA SIMULATA

I programmi inseriti nella cassetta allegata alla rivista sono giochi di guida, ma anche veri e propri simulatori.

Sono stati creati per garantire ore e ore di divertimento, senza però trascurare l'aspetto tecnico del veicolo, a quattro e a due ruote, che il giocatore deve guidare lungo i percorsi su circuito o su strada raffigurati nei singoli giochi.

Con questi programmi potrete sfatare il famoso detto "Donne e motori, gioie e dolori". Qui infatti i dolori dovuti ai pericoli anche mortali che un incidente in macchina o in moto può causare non potranno mai verificarsi perché la realtà è simulata. Se da una parte ciò azzerà completamente la componente rischio, che è grossa parte del fascino della guida ad alta velocità, dall'altra offre un vantaggio non indifferente: qui avete a disposizione più di una vita. Una volta che uscite di strada o andate a sbattere contro un albero ai bordi della carreggiata, vi basta premere il pulsante di fuoco e ripartire nuovamente. Volete mettere?

Ma al di là dell'ironia che si può fare, bisogna considerare l'importanza che i simulatori hanno avuto nello sviluppo tecnologico dei veicoli e velivoli a motore e l'apporto che hanno dato alla ricerca della massima sicurezza.

Oggi per imparare a guidare non c'è altro modo che mettersi al volante e fare pratica, sotto la guida di un istruttore o di un amico compiacente, finché non si è presa sufficiente confidenza col mezzo da poter continuare da soli.

È un sistema certamente empirico. Spesso e volentieri coloro che si iscrivono ad una scuola guida non si sono mai seduti ad un posto di guida. La loro prima lezione è anche la loro prima volta al volante.

Se questo poteva avere un senso fino a qualche anno fa quando le macchine in circolazione erano relativamente poche e il traffico non era così caotico e veloce come quello odierno, oggi giorno si incomincia ad intravedere che questo metodo mostra la corda.

I guidatori principianti vengono promossi dopo sole otto ore di pratica al volante e vengono poi gettati nella giungla del traffico moderno a farsi le ossa, rischiando la propria e altrui vita.

Come fare allora? Come è possibile addestrarsi a fronteggiare le centinaia di situazioni imprevedibili e pericolose che la conduzione di un mezzo a motore pone ad un guidatore senza viverle di persona con tutti i rischi che ciò comporta?

La risposta è semplice: con un simulatore di guida.

I primi simulatori di guida apparvero in Italia negli anni '60, quando il boom economico e l'avvento delle utilitarie generò la cosiddetta motorizzazione di massa. Ebbero un discreto successo e furono adottati da diverse scuole guida, ma furono ben presto abbandonati al loro destino per la loro scarsa efficacia didattica.

Si trattava infatti di simulatori cosiddetti "a circuito aperto", in contrapposizione con i simulatori della seconda generazione, detti "a circuito chiuso". Vediamo cosa si intende con queste definizioni.

I simulatori a circuito aperto erano in pratica un semplice filmato della strada come essa si presenta ad un ipotetico guidatore. Il filmato, proiettato su uno schermo che rappresentava il parabrezza, era realizzato in modo che la sequenza di immagini proiettate presentasse una situazione a cui il guidatore doveva reagire: per esempio, curve, incroci, veicoli viaggianti in senso opposto, oppure segnali stradali di fronte ai quali il guidatore doveva comportarsi in un certo modo. Il compito dell'aspirante pilota era semplicemente quello di dover mantenere il controllo della vettura agendo di volta in volta nel modo più opportuno con il volante, la pedaliera ed il cambio.

Questo tipo di simulatore aveva però dei grossi limiti: le manovre effettuate dal guidatore non determinavano una variazione della scena filmata. In questi modelli l'interazione uomo/vettura era quasi inesistente e quindi la loro utilità quasi nulla.

La tecnologia informatica consente oggi di produrre simulatori di guida nei quali l'uso dei comandi modifichi la scena visualizzata: l'immagine che appare sullo schermo cambia a seconda che l'auto curvi a destra o a sinistra, aumenti o diminuisca la velocità.

Il guidatore esercita un vero e proprio controllo simulato sulla vettura che si sposta in un determinato ambiente: il computer può modificare man mano, in base ai comandi del pilota, la posizione della macchina rispetto alla strada ed alle altre vetture che la percorrono, aggiornando l'immagine in tempo reale e presentando di volta in volta la nuova situazione cui il guidatore deve reagire.

È evidente che un tale sistema di simulazione è molto più realistico ed istruttivo, ma anche più difficile e costoso da realizzare.

Le immagini utilizzate devono esistere e devono essere recuperate dal simulatore come risposta ad un dato comando del pilota in tempo reale, cioè nell'ordine di qualche frazione di secondo, se si vuole mantenere anche una semplice parvenza di realismo.

L'immagine può esistere come un prodotto di sintesi di un calcolatore. Cioè, in pratica, l'ambiente in cui si svolge la simulazione non esiste, ma è di volta in volta ricostruito per mezzo di uno strumento elettronico, il calcolatore, che oltre a gestire la simulazione, cioè a controllare l'input del pilota, forma anche l'immagine relativa sullo schermo. Per poter realizzare un simulatore di questo tipo è necessario un computer che abbia notevoli capacità grafiche ed una velocità d'esecuzione assai elevata.

Inoltre esso deve disporre di una grande capacità di memoria, per poter immagazzinare di volta in volta tutti gli elementi necessari alla ricostruzione delle immagini e deve essere in grado di accedervi in tempi brevissimi.

Fino a pochi anni fa, calcolatori di questo tipo si contavano in tutto il mondo sulla punta delle dita di una mano. Erano strumenti dedicati, cioè costruiti per assolvere a questo preciso scopo e, oltretutto, costosissimi. Oggi invece, con i passi da gigante compiuti dalla tecnologia informatica, macchine di questo tipo sono di possibile realizzazione, peraltro a prezzi per niente proibitivi.

Non è quindi fantascienza ipotizzare che fra qualche anno, le scuole guida saranno dotate di apparecchi del genere per consentire agli aspiranti piloti di fare pratica di guida su un simulatore prima di sedersi al volante di una vera automobile.

I principianti potranno imparare a coordinare i movimenti dei piedi e delle mani standosene tranquillamente dentro gli uffici della scuola guida e solo quando ci avranno fatto la mano potranno avventurarsi per le strade.

Con buona pace degli altri automobilisti e, perché no, dell'istruttore di guida.

Fra qualche anno, alla domanda "Ma chi ti ha dato la patente?" ci si potrà sentir rispondere "Il computer XYZ".



Vediamo, dall'alto in basso, quali sono le selezioni possibili:


- Una volta effettuate tutte le selezioni, dovrete scrivere il vostro nome per poter cominciare la corsa. Eccovi infine alla griglia di partenza. Le prove non sono andate molto bene: siete in coda al gruppo. Il motore gira a mille, mancano 5 secondi alla partenza; il semaforo si accende: rosso... giallo... verde. Via! La macchina sfreccia sulla pista e supera le macchine più lente puntando alla testa della corsa.

- IN AVANTI per andare avanti
- INDIETRO per rallentare fino a fermarsi
- A DESTRA per spostare la macchina a destra
- A SINISTRA per spostare la macchina a sinistra
- Per accelerare premete il tasto FIRE:

burante. Dovete fermarvi ai box. Una volta superato il traguardo, sulla sinistra, c'è la corsia per i box. Quando siete ai box dovete:

- puntare il cursore a volante su un meccanico
- premere il tasto FIRE

A questo punto, dopo che i meccanici hanno fatto il loro dovere, la vittoria è nelle mani del pilota. Cercate quindi di dare il vostro meglio per vincere la corsa.



CRAZY RACE

Se siete appassionati delle corse a lunga distanza, questo programma è proprio quello che fa per voi, dato che la competizione motoristica, questa volta, consiste nel mettere alla prova la vostra capacità di resistenza. Lo scopo del gioco (lo avrete già capito dalle prime righe), consiste nel percorrere più chilometri possibili avendo a disposizione un determinato numero di macchine, ossia di vite. Le difficoltà, però, non sono poche, dato che la vostra corsa è insidiata principalmente dalle altre autovetture concorrenti, che tenteranno in ogni maniera possibile di ostacolare la vostra rincorsa (potrete, infatti, superarle fino a raggiungere il traguardo entro un determinato limite di tempo).

COMANDI: joystick

- manopola a sinistra: vi muovete verso sinistra
- manopola a destra: vi muovete verso destra
- manopola in su: per accelerare
- manopola in giù: per frenare
- tasto FIRE: per cominciare a giocare.

Dopo aver caricato il programma, inserite il joystick in porta 2 e premete il tasto richiesto per cominciare la corsa. Come abbiamo già avuto modo di dirvi, la caratteristica principale di questo gioco è sì rappresentata dalla guida ad oltranza, ma non dimenticate che a ciò va unita anche la maggior velocità possibile. Infatti, se nei passaggi più angusti e pericolosi, zigzagando tra le vetture dei vostri concorrenti, procedete molto lentamente per evitare eventuali incidenti, perderete del tempo prezioso. Se non riuscirete ad arrivare entro il limite massimo al traguardo vi brucerete la possibilità di continuare la gara e compiere, perlomeno, un altro giro. Perciò, l'abilità maggiormente richiesta in questo gioco consiste nel superare ed evitare ad alta velocità tutti gli ostacoli che vi si presentano davanti durante la corsa. Quando la vostra abilità verrà meno (ossia tutte le volte che avrete un incidente), sarete costretti a ripartire in condizioni di difficoltà (vi sfrecceranno pericolosamente a fianco le altre autovetture) e di evidente penalità (dovrete, infatti, riprendere da una bassa velocità).

In conclusione, siamo sicuri che questo programma eserciterà un fascino particolare su di voi (soprattutto su chi già ama l'automobilismo e la competizione in generale), per cui non vi resta che caricarlo e concentrarvi al volante della vostra autovettura proprio come se foste un pilota di Formula 1 che tenta di recuperare nei confronti dei suoi rivali!

AUTOPILOT

L'affascinante mondo della Formula Uno, dove tutto è spinto al massimo delle possibilità tecnologiche e umane, con i famosi velocissimi circuiti internazionali, la tensione dei piloti, l'emozione del pubblico, viene trasportato a casa vostra con il programma che trovate sulla cassetta acclusa a questa rivista, con il quale potrete vivere da protagonisti una vera e propria corsa automobilistica.

Appena caricato il programma, inserite il joystick in porta 2 e premete il tasto FIRE per passare alla selezione iniziale: potrete scegliere di correre sul circuito di Vallelunga o di Imola.

Per far ciò spostare a sinistra (Vallelunga) o a destra (Imola) la manopola del joystick: sempre tenendo spostata la manopola vedrete illuminarsi lampeggiando la partenza (start) della pista scelta. Premete il FIRE per passare alla selezione seguente.

A questo punto, sempre spostando la manopola del joystick, potrete scegliere di vedere il DEMO oppure di iniziare a giocare.

Con il DEMO (manopola a sinistra) potrete effettuare le altre selezioni riguardanti:

- le marce (automatiche o manuali)
- il numero dei giocatori (da 1 a 9)
- il numero dei giri di percorso (da 1 a 9)
- il circuito di gara.

Altrimenti selezionate direttamente col joystick le marce manuali (a sinistra) o automatiche (a destra). Premete poi il tasto FIRE.

Allo stesso modo selezionate il numero dei giocatori e dei giri. Un'ultima pressione del tasto FIRE e passerete alla gara. Lo start viene dato con il conteggio alla rovescia (3,2,1,GO!). Al via portate al massimo l'accelerazione del vostro bolide e partite sgommando.

Per tenere la situazione sotto controllo, nel quadro di gioco appaiono:

- la velocità in miglia orarie
- i giri del motore
- la marcia inserita
- il punteggio raggiunto
- il tempo totale conteggiato dal momento della partenza
- il numero dei giri effettuati.

Naturalmente bisogna percorrere il circuito nel più breve tempo possibile, sempre tenendo conto, però, delle condizioni del terreno (che è molto scivoloso) e delle curve. Bisogna quindi avere particolare abilità nell'aumentare e nello scalare le marce.

Per facilitarvi il compito appaiono sullo schermo dei cartelli che anticipano l'andamento della pista (curva a destra, a sinistra, rettilineo). Nel malaugurato caso di un incidente, riprenderete la corsa dal punto in cui è avvenuto.

Vince il corridore che alla fine totalizza il miglior punteggio (gli incidenti comportano una penalità). Il punteggio tiene conto anche del tempo impiegato e della velocità media. Per guidare le automobili muovete il joystick:

- IN AVANTI per andare avanti e accelerare
- A DESTRA O SINISTRA per curvare
- INDIETRO per rallentare
- IN AVANTI A SINISTRA per la prima marcia
- IN AVANTI A DESTRA per la seconda
- INDIETRO A SINISTRA per la terza
- INDIETRO A DESTRA per la quarta.

Per inserire una marcia, dopo aver spostato il joystick premere il tasto FIRE. Alla fine della gara appare un quadro con tutti i dati di merito di ogni corridore. Premete il tasto FIRE e avrete la classifica di tutti i concorrenti con il relativo punteggio e la velocità media tenuta. In fondo apparirà la scritta lampeggiante con il nome del vincitore che ha stabilito il nuovo record.

Se non siete ancora distrutti dalla tensione e volete cimentarvi di nuovo nell'impresa premete i tasti RESTORE e RUN/STOP e vi troverete alla linea di partenza.



MOTODROMO

La motocicletta rappresenta da anni il sogno di giovani e non più giovani. Potersi muovere velocemente in equilibrio su due ruote facilmente guidabili, sentendo l'aria scorrere lungo il proprio corpo dà una sensazione di ebbrezza e la vera misura della velocità.

La gioia di poter superare facilmente altri mezzi meno veloci o condotti da guidatori meno abili vi stimolerà, in questo gioco di simulazione, a guidare sempre più velocemente la vostra moto per vincere le appassionanti gare che il programma vi propone.

L'elemento base del gioco è la rappresentazione di una motocicletta. La prima fase del gioco è la scelta del motociclista, che viene selezionato premendo il tasto FIRE dopo aver posizionato il cursore nella posizione desiderata. Con questa opzione si immagina di aver acquistato il miglior pilota, ma se la vostra impresa dovesse fallire potrete ricorrere ad un altro motociclista con il quale potrete avere maggiore fortuna.

Uscire dal percorso è molto facile, soprattutto in curva: dovreste, quindi, tirar fuori tutte le vostre qualità di prontezza di riflessi e sangue freddo.

COMANDI: joystick

- manopola a sinistra: muovete la vostra moto verso sinistra
- manopola a destra: muovete la vostra moto verso destra
- manopola in su: fate accelerare la vostra moto
- manopola in giù: fate decelerare la vostra moto
- tasto FIRE: iniziate a giocare, selezionate i piloti ed usate le marce

COMANDI: tastiera

- SPACE-BAR: iniziate a giocare e selezionate i piloti
- tasto XTRL: muovete la vostra moto verso sinistra
- tasto 2: muovete la vostra moto verso destra
- freccia a sinistra: fate decelerare la vostra moto
- tasto 1: fate accelerare la vostra moto.

Dopo aver caricato il gioco e inserito il joystick nella porta 1, vi apparirà il quadro di gioco: potrete osservare una lunga pista sulla quale darete battaglia ai vostri avversari; ai lati del percorso incontrerete dei paletti che delimitano la strada: non dovreste assolutamente urtarli, altrimenti vi schianterete e perderete del tempo prezioso (la ripresa della corsa è infatti piuttosto lenta).

Se completerete nel tempo stabilito il primo percorso, passerete automaticamente al secondo e ricomincerà il conto alla rovescia. Ultimata la partita vi apparirà il tratto di strada che avete percorso. Siamo sicuri che questo gioco vi entusiasmerà moltissimo, permettendovi di alternare sempre più frequentemente il programma alla vostra vera motocicletta!



TOURIST TROPHY

Se la velocità è il vostro mestiere, se vi sentite centauri soprattutto "interiormente" (dato che magari "esteriormente", con la vostra Vespa o con il vostro motorino, non lo potete dimostrare), non dovete far altro che caricare questo gioco che presenta la simulazione di guida di una potentissima motocicletta.

Lo scopo di questa corsa motociclistica, come ovviamente succede in ogni gara di velocità, consiste nel portare a termine la competizione nel minor tempo possibile, cercando così di superare il vostro avversario, sia esso un amico o il computer stesso.

COMANDI: joystick

- manopola a sinistra: per girare a sinistra
- manopola a destra.: per girare a destra
- manopola in su: per accelerare
- manopola in giù: per decelerare e frenare
- manopola in su + FIRE: per inserire le marce
- manopola in giù + FIRE: per disinserire le marce o scalare.

COMANDI: tastiera

- tasto "0" per selezionare all'inizio del gioco il livello di difficoltà "dilettante"
- tasto "1": per selezionare all'inizio del gioco il livello di difficoltà "pilota"
- tasto "2": per selezionare all'inizio del gioco il livello di difficoltà "campione"
- tasto "B": per correre con la motocicletta blu
- tasto "R": per correre con la motocicletta rossa
- tasto "O": per correre l'intero campionato
- tasto "N": per correre le singole gare
- tasti A,S,D,F,G,H,J,K,L: per scegliere il percorso preferito
- tasto "C": per iniziare subito la corsa
- tasto "E": per effettuare alcuni giri di prova prima di iniziare la competizione vera e propria
- tasto "SHIFT": per confermare tutte le scelte.

Dopo aver inserito il joystick nella porta 2 ed effettuato le selezioni richieste, sarete finalmente in grado di toccare velocità che non avete mai raggiunto!!!

RALLY SIMULATOR

Per mantenervi in esercizio nelle simulazioni sportive più spericolate provate a cimentarvi nell'avventuroso Trophy motociclistico che troverete nella cassetta acclusa a questa rivista.

Dopo aver caricato il programma sul vostro computer, apparirà sullo schermo il quadro di gioco, che è diviso in due parti: in quella superiore correrà il primo partecipante, in quella inferiore il secondo. Prima di cominciare la gara potrete infatti decidere se giocare da solo contro il computer o in 2 concorrenti uno contro l'altro e se utilizzare per la guida delle moto il joystick oppure la tastiera.

La gara è strutturata a più livelli, in ognuno dei quali occorrerà percorrere un determinato tragitto (passerete da zone desertiche a zone innevate) in un tempo prefissato. Se riuscirete ad arrivare al traguardo senza farvi ribaltare e buttare fuori strada dai vari ostacoli, passerete al livello successivo e i secondi che avrete guadagnato rispetto al tempo di percorrenza previsto saranno trasformati in bonus. Man mano che aumentano i livelli di difficoltà, il tempo a disposizione sarà inferiore.

Ecco i comandi di guida delle moto:

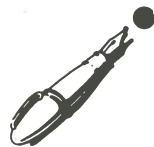
COMANDI: joystick (porta 1)

- IN AVANTI per impennare la moto
- A DESTRA per girare a destra
- INDIETRO per abbassare la moto dopo l'impennata
- A SINISTRA per girare a sinistra
- FIRE per salire in sella.

COMANDI: tastiera

E per impennare la moto
SHIFT per girare a destra
D per abbassare la moto dopo l'impennata
C per girare a sinistra
SPACE BAR per salire in sella.

In ogni momento i corridori avranno a disposizione le indicazioni relative al punteggio, al tempo a disposizione, alla velocità e al carburante disponibile.



IN EDICOLA

CONTIENE
DISK CON
DUE FACCE
DI PROGRAMMI

FLOPPY MAGAZINE

Anno II - N. 7 - Lire 12.000

PER

C=64

E

C=128

GIOCHI CON MATTONI

THE BIG KRAKOUT

HAREM

NEW KASBRICK

THE WALL

