ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

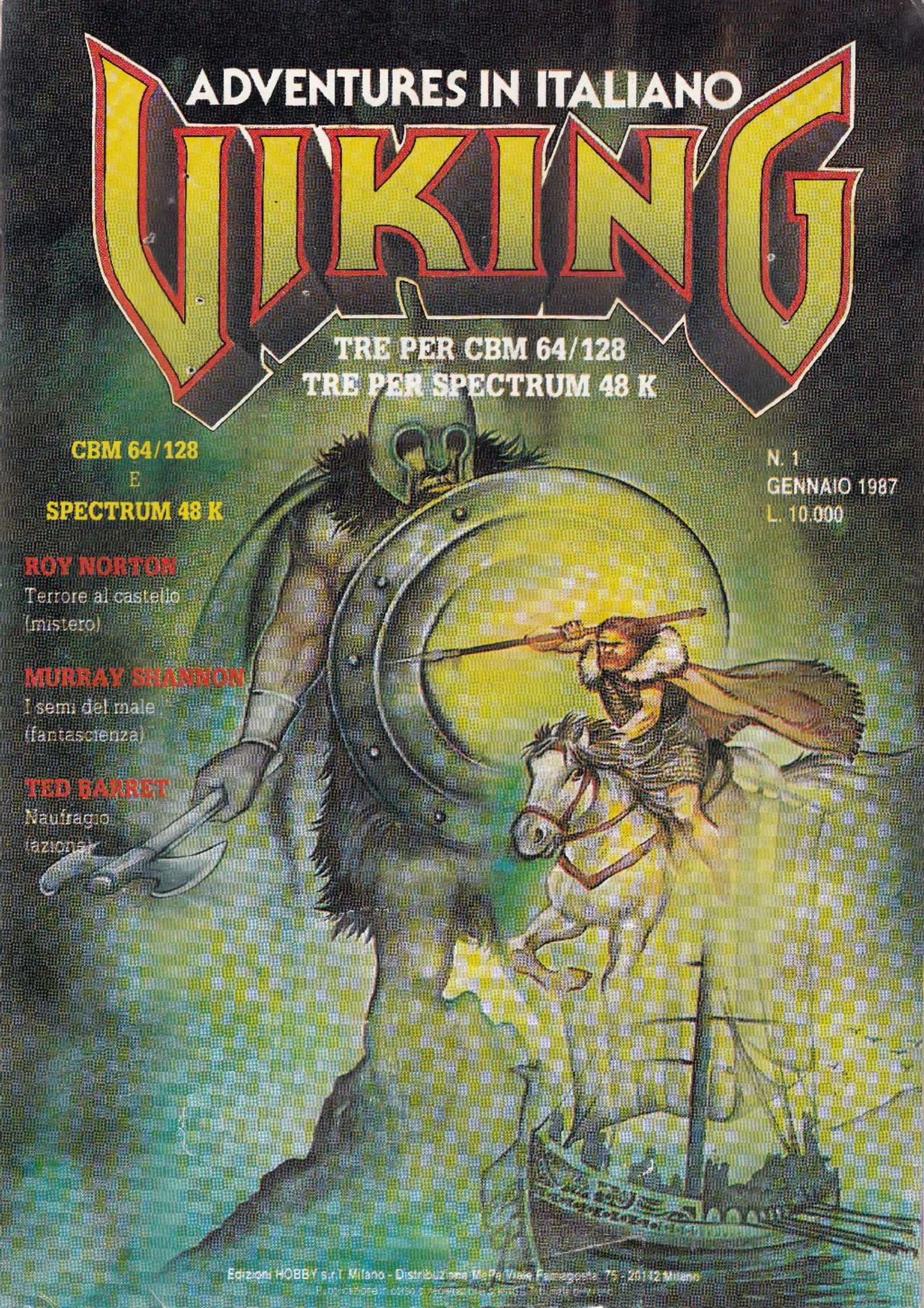
CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

N. 1
GENNAIO 1987
L. 10.000

ROY NORTON
Terrore al castello
(mistero)

MURRAY SHANNON
I semi del male
(fantascienza)

TED BARRET
Naufragio
(azione)



Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta 75 - 20142 Milano
Fotocomposizione, stampa e legatura [illegible]



VIKING
Edizioni Hobby
Via Della Spiga, 20
20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE-DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

REDAZIONE
Telefono 02/6453775

FOTOLITO
Franco Lavezzi
Via Terruggia, 3 - Milano

COMPOSIZIONE
La Fotocomposizione
Via Calabria, 1 - Buccinasco

STAMPA
Agel s.r.l.
V.le Dei Kennedy, 92 - Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE
MePe
V.le Famagosta, 75 - Milano

BENVENUTI TRA NOI

Amici dell'Avventura, benvenuti nella vostra dimensione preferita: un fiume di emozioni e di avvincenti enigmi vi aspetta nelle pagine di Viking – e sulla cassetta, naturalmente – per proiettarvi in quel mondo fantastico dove tutti possono diventare degli eroi, e dove morire e rinascere è soltanto una questione di ... bytes!

Una rivista come Viking non ha bisogno di presentazioni, e del resto si presenterà da sé attraverso le sue pagine e il software che troverete sulla cassetta, e siamo sicuri che dopo una tale presentazione essa diventerà la vostra rivista preferita e il punto d'incontro di tutti coloro che hanno fatto dell'Avventura un hobby insostituibile e trovano in essa una fonte inesauribile di divertimento e di sana "ginnastica mentale".

Viking nasce da un'esperienza maturata nell'ormai vasto campo degli Adventure Games, e affonda le sue radici nel glorioso terreno degli Adventures d'oltremanica, per cui anche i più esigenti vi troveranno tutto quello che cercano. Ma naturalmente abbiamo pensato anche a coloro che, forse ormai un'esigua minoranza, si avvicinano per la prima volta ad un mondo così accattivante e denso di mistero e di magia: per questo in ogni numero di Viking troverete le soluzioni dei giochi pubblicati. Ma attenzione: le soluzioni del primo numero saranno pubblicate sul secondo, quelle del secondo sul terzo, e così via. Questo per dare a tutti la possibilità di risolvere le tre Avventure prima di cedere alla tentazione di 'sbirciarne' la soluzione.

Gli Adventures che vi offriamo sono naturalmente tutti in Linguaggio Macchina 'puro', e si avvalgono di routines create da programmatori professionisti in anni di studio e sperimentazione e raccolte in un unico programma nato esclusivamente per la realizzazione di giochi di Avventura: siamo sicuri che apprezzerete

EDITORIALE

pienamente la tecnica con cui le nostre Avventure sono state realizzate. In ogni caso la Redazione di Viking aspetta le vostre lettere, siano esse di giubilo o di ira. Ma passiamo alle tre Avventure di questo numero: la prima, ROY NORTON, è una storia di magia che vi trasporterà in un tipico ambiente medioevale, un castello, dove affronterete i poteri ed i trucchi di un terribile Mago che da secoli avvolge il maniero in un tetro velo di magia e di terrore...

Se la vostra passione è la fantascienza, allora "I Semi del Male" è pane per i vostri denti: riuscirete a distruggere la minaccia venuta dallo Spazio, scoprendo la progenie di una orribile razza aliena nascosta in un piccolo centro abitato dove i cadaveri di tanti innocenti testimoniano l'attacco micidiale sferrato dai 'visitatori'? Ma forse non aspirate ad un obiettivo così grande, e invece della Terra vi accontentate di salvare un vostro amico ed una vecchia nave da guerra: allora vi diamo appuntamento sulla "Sea Queen", ma sbrigatevi, perché la nave corre un serio pericolo, ed è solo questione di minuti!

Ma ricordatevi: se volete giocare queste tre fantastiche Avventure leggete la presentazione sulle pagine che seguono, ed annotatevi la "parola d'ordine" che trovate in fondo ad ognuna delle tre introduzioni: sarà quella la 'password' che vi permetterà di iniziare il gioco, per cui non dimenticatela! Vi sfidiamo comunque a risolvere tutte e tre le Avventure prima che il numero due di Viking faccia la sua comparsa nelle edicole.

Infatti, come potrete leggere nelle pagine seguenti, VIKING vi lancia una sfida: LARGO AI MIGLIORI. Tutti gli avventurieri che riusciranno a risolvere anche una sola delle avventure presentate, potranno vedere i loro nomi (o forse la loro foto) pubblicati proprio sulle pagine di questa rivista. Come? È presto detto. Dovrete scriverci (o se preferite telefonateci) comunicandoci il messaggio che appare quando l'avventura è risolta.
In redazione stiamo già aspettando le vostre missive o il trillo del telefono: non deludeteci. Ed ora, in bocca al lupo!!!

La redazione

▶ISTRUZIONI·PER·L'USO▶

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato Computer riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.
Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso scompone ogni vocabolo della frase da voi digitata e ne estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura.
Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".
Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco. Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola.
Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro Computer risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!), quindi sarà vostro dovere cercare di impostare l'ordine con dei termini diversi e magari attenendosi all'uso della forma "VERBO + SOSTANTIVO" per evitare spiacevoli 'equivoci'.
La seconda nota importante riguarda il messaggio "NON PUOI". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato.
Bisogna però tener presente che il messaggio "NON PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser. Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest. In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU e G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.). Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume ed OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale. Sono inoltre stati inseriti dei comandi di

nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre. Per quanto riguarda voi utenti di ZX Spectrum, vi ricordiamo che potete anche cambiare il set di caratteri sostituendo quello alternativo con il set standard dello ZX con i comandi SET ALTErnativo e SET STANdard (o i loro rispettivi sinonimi CARAtteri ALTErnativi e CARAtteri NORMali), e potete anche aggiungere due tipi di suono alla digitazione dei tasti usanto TASTo ALTO e TASTo BASSo, o tornare al click normale con TASTo NORMale.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli: il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza). Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", o uno simile, e quindi bisognerà rivedere la scena usando il comando GUARda. Inoltre il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame. Infine tale comando, qualora non vi siano oggetti nascosti né particolari degni di nota, produrrà una risposta del tipo "Non noti niente di interessante...".

MANIPOLAZIONE DI OGGETTI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi anche altri personaggi e persino elementi non materiali: incantesimi, spiriti, etc. Esiste spesso un Numero Massimo di oggetti che il protagonista può trasportare, ma ci sono delle leggi precise da imparare: per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)". Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L. Gli oggetti, se trasportati, si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli. Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere.
Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno, oppure lo si può ROMPere o AGGIustare, ma solo se tale azione contribuisce alla risoluzione del gioco.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali, le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: con RAM SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere effettuato rispondendo 'R' alla domanda che segue il comando SAVE ed il comando LOAD.

Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (o col floppy, per i commodoriani che lo posseggono), le quali vengono però eseguite ora solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro Computer cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso userete i tradizionali SAVE e LOAD, seguendo fedelmente le istruzioni che il vostro Computer vi darà man mano.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer, soprattutto se la situazione lo richiede: non aspettatevi grandi cose, comunque, perché abbiamo preferito riservare un 'aiuto' più completo tramite le soluzioni.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta, o disco, della situazione di gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resetta il Computer; il secondo, valido solo per i possessori di Spectrum, è quello di digitare direttamente RESEt o USR ZERO, che vi porterà direttamente alla ...Sinclair Research Ltd! Capita l'antifona?
Ci sarebbe un modo meno educato di smettere di giocare...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe. Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in Inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumulo di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
I 'commodoriani' possono inoltre cambiare a piacimento il colore del bordo e degli attributi nella 'finestra' del testo tramite le tre istruzioni BORDo, FONDo e COLOre seguite dai nomi dei colori che per comodità sono stati adatti, nell'ordine, come segue: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste (o BLVR), PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA (o RSCH), GRIGio (o GRI1), FUMO (o GRI2), PISEllo (o VRCH), AZZUrro e SMOG (o GRI3).
Infine potrete avere un 'promemoria' dei comandi più usati digitando la parola COMAndi o il suo sinonimo ISTRuzioni. Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se **avete dei dubbi in proposito scriveteci, ci farà piacere.**

•ADVENTURLAND•••

Per tutti gli appassionati di intrighi, misteri e fantasia, ecco una rubrica che vi presenterà ogni mese le ultimissime novità di adventures.

TWICE SHY
Per SPECTRUM 48K

Iniziamo subito con il "pezzo forte" del mese: TWICE SHY. Questa avventura è disponibile sia per CBM 64/128K che per Spectrum 48/128K. Vi illustreremo la versione per Spectrum. TWICE SHY è il titolo di un libro giallo, scritto da Dick Francis, ambientato nel mondo delle corse dei cavalli, che è divenuto presto un best seller.
La Ram Jam ne ha fatto allora una versione per computer, ottenendo una composita adventure, altrettanto entusiasmante. Comunque, non vi preoccupate se non avete letto il libro: non è indispensabile per completare questo gioco.
Nell'adventure voi interpretate la parte di un maestro di scuola, Jonathan Derry, che si trova coinvolto in un'incredibile serie di avvenimenti.
Tutto inizia quando, nel salotto di casa vostra, suona il telefono; vostra moglie Sarah risponde e viene a sapere che i vostri amici, i Keithy, hanno un grave problema: Donna Keithy ha rapito un bambino!
A questo punto non vi resta che andare subito a parlare con loro, per cercare di farli ragionare.
Il viaggio è lungo, soprattutto con la vostra vecchissima Peugeot che consuma un sacco di benzina e rischia sempre di rompersi. Tutto ciò costa e non avete a disposizione molto denaro.
Ma, finalmente, arrivate dai Keithly e... qui iniziano i VOSTRI guai!
In un'adventure come questa che permette di percorrere lunghe distanze, con la possibilità di decidere fra diversi itinerari, e con la rappresentazione dettagliata dei vari scenari, è difficile ottenere un meccanismo per movimenti reali. Ma la Ram Jam c'è riuscita perfettamente grazie ad una sua speciale utility, "THE BIRO".



Twice Shy

Caricato il gioco, lo schermo si presenta diviso in 4 parti. La parte per i testi occupa la metà inferiore; tutta la conversazione con il giocatore avviene qui, usando un set di 48 caratteri per riga.
Sopra c'è la parte descrittiva, che comprende un nuovo set di caratteri.
In alto, vi è una striscia rappresentante una testa di cavallo con delle medaglie e una corsa di cavalli. Infine, a sinistra, c'è la rappresentazione grafica del gioco. Sebbene questa parte occupi solo un sesto dello schermo, i disegni sono davvero d'effetto e tutti i particolari sono resi con molto realismo.
La caratteristica più strana e divertente di questo gioco è che, quando siete all'ippodromo, potete digitare RACE e vi troverete in una simulazione di corsa di cavalli!
Ogni gara comprende 6 corse, ognuna con 4 cavalli.
Vi saranno fornite informazioni sul tempo, sulle distanze e, perfino, sulle condizioni fisiche di ogni cavallo e tutto ciò vi sarà utile se vorrete fare delle scommesse.
TWICE SHY è, quindi, un'adventure davvero eccezionale soprattutto perché si tratta di 2 giochi al prezzo di 1!


Twice Shy

È IN EDICOLA

LA FANTASTICA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO CHE GIRANO SU
CBM 64/128 E MSX
NON PERDETELA!

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
E TRE PER MSX

N° 2
DICEMBRE 1986
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

TERRY JONES
Il tempio
(AVVENTUROSO)

AMOS NEWTON
Solo contro tutti
(FANTASCIENZA)

CLIVE SULLIVAN
N.N. Campo Base
(GIALLO)

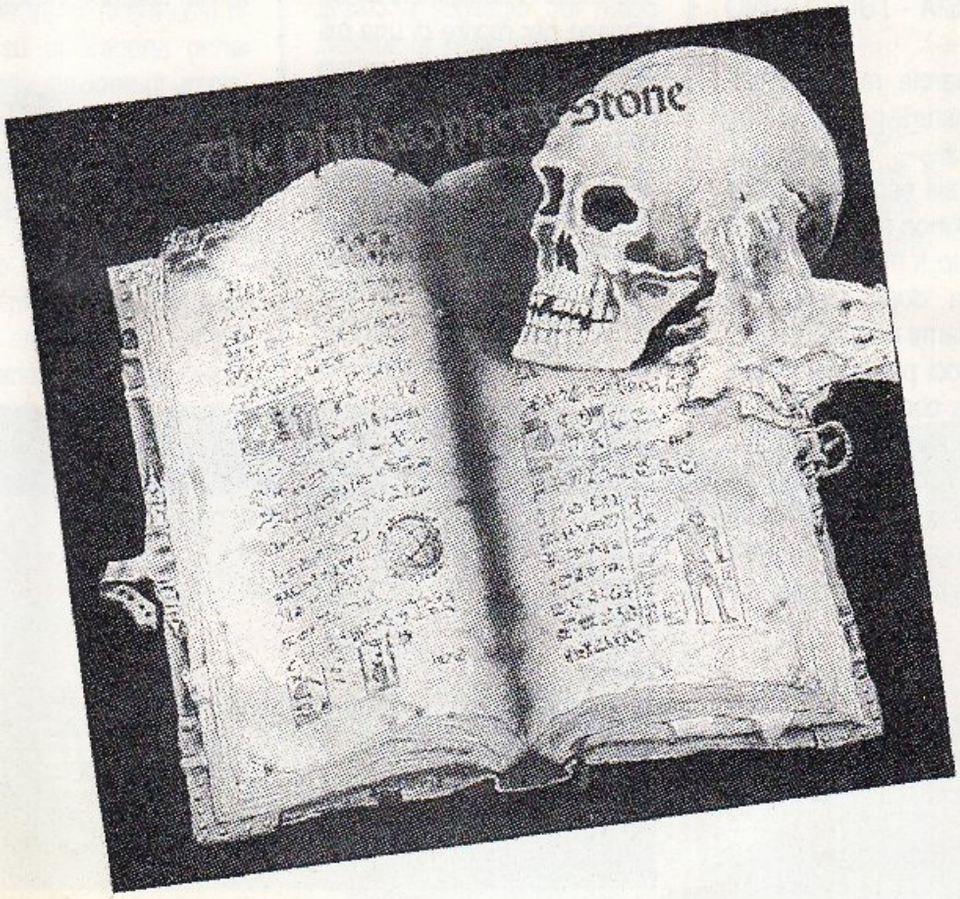


... - MI - Distribuzione: MePe V.le Famagosta, 75 - 20142 MILANO

Lapis Filosophorum ★

Per commodore 64

Un'antica leggenda narra che nel piccolo regno di Alkanian il re, arrivato ad una veneranda età senza aver avuto figli suoi, avesse nominato come erede al trono il suo unico figliastro. Ma questi, irriconoscente per l'amore avuto, volle addirittura accelerare i tempi avvelenando il patrigno.
Il re, dopo aver bevuto la pozione mortale, iniziò a perdere le forze e si rese subito conto di essere in fin di vita: allora diede ordine che tutti i maghi del regno fossero fatti venire al castello per salvarlo.
A questo punto ecco che entrate in scena proprio voi: dovete fare la parte di un saggio alchimista, la cui vita tranquilla è interrotta da un messaggero che vi ordina di andare subito a Palazzo per salvare il re.
Il viaggio non è dei più semplici: il figliastro, dopo aver saputo degli ordini del re, ha ingaggiato un gruppo di cavalieri per bloccare ed uccidere tutti i maghi e gli alchimisti che si avvicinano al castello.
Prima di partire, dovete comprare vari oggetti che potrebbero esservi utili strada facendo. Il problema è che non esiste una lista degli oggetti disponibili: dovete continuare a provare a chiederli, inventandoveli e sperando che siano previsti.
Quando sarete ben equipaggiati, dovrete innanzitutto eliminare le guardie appostate all'uscita della vostra città. Poi, vagherete per pericolose foreste raccogliendo altri oggetti che vi potrebbero servire, fino a che dovrete guadare un fiume impetuoso; tutto diventa sempre più difficile! Questa adventure, composta da ben ottantatre schermi, ha una grafica stupenda, molto dettagliata e soprattutto veloce ed anche la trama è davvero appassionante. Insomma, giocateci e non ne resterete delusi!



Murray Shannon★

I semi del male

Murray Shannon aveva quasi dimenticato di avere un cugino nel Sud della Louisiana, quando un misterioso telegramma gli fu recapitato a casa mentre stava facendo la doccia.

Quando lesse il nome del mittente, Alan Shannon, non ci mise molto a ricordare la faccia del buon vecchio Alan, il cugino matto della Louisiana, che non vedeva da più di dodici anni.

Aprì con curiosità il telegramma, e ne lesse il testo: NECESSITA TUA VENUTA CREEK TOWN - POSSIBILE MINACCIA PER MIGLIAIA DI PERSONE - TI ASPETTO CON ANSIA - TUO CUGINO ALAN.

"Poche parole, ma incredibilmente strane – pensò Murray vestendosi – mio cugino, sebbene sia sempre stato un po' matto, non si sarebbe mai scomodato a mandare un telegramma dopo tanti anni solo per farmi uno scherzo..."

Riflettendoci per pochi minuti, arrivò alla conclusione che in ogni caso avrebbe dovuto fare un salto a Creek Town, anche solo per constatare un eventuale 'peggioramento' delle condizioni psichiche di suo cugino.

Preparò in fretta una borsa da viaggio e tirò fuori l'auto dal box, dirigendosi subito verso la Louisiana del Sud.

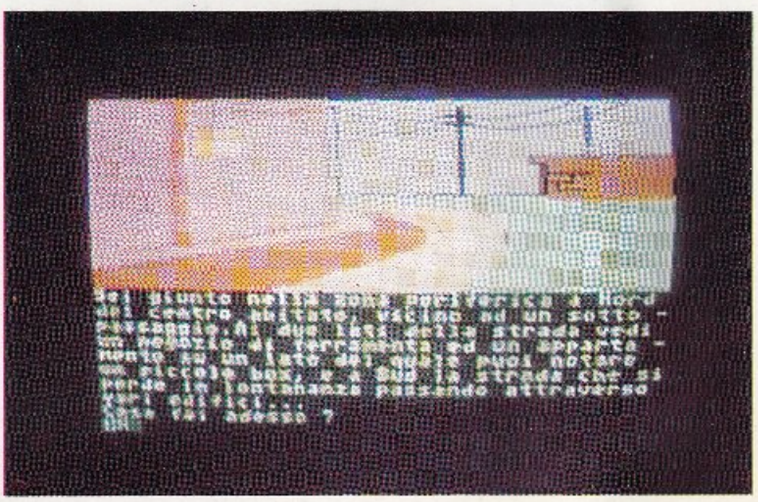
Non sapeva, il caro Murray, che suo cugino era tutt'altro che pazzo, e che una effettiva minaccia incombeva su tutta l'umanità, e non solo sulla gente di Creek Town: una misteriosa razza originaria di chissà quale parte dell'universo aveva scelto una zona vicino al villaggio dove suo cugino viveva come campo d'atterraggio, e successivamente aveva invaso il centro abitato seminando morte e distruzione fra gli abitanti.

Ma l'azione misteriosamente spietata degli alieni aveva una sua ragione ben precisa: essi stavano per morire di una misteriosa malattia che aveva colpito la loro razza, e dovevano trovare al più presto un luogo dove nascondere e proteggere la loro ultima 'nidiata'...

Murray avrebbe scoperto con orrore la verità, una verità molto lontana da ogni sua supposizione, e avrebbe dovuto affrontare da solo la terribile minaccia che incombeva sul pianeta Terra, sfidando un nemico che avrebbe lottato con tutte le forze per sopravvivere.

Ma il nostro amico era molto coraggioso, e molto intelligente, così intelligente da capire subito che qualcosa non andava quando arrivò con la sua macchina davanti ad una piccola stazione di servizio, poco lontana da un villaggio della Louisiana del Nord, per cambiare le candele all'auto e ripartire alla volta di Creek Town... ma il suo nemico era già vicino, così vicino che non avrebbe impiegato molto ad incontrarlo...e la lotta per la vita sarebbe iniziata!

Genere: FANTASCIENZA
Parola d'ordine per iniziare il gioco: PROGENIE
Grado di sfida: MEDIO/FACILE



Roy Norton★

Terrore al castello

Fu il giorno in cui un minuscolo e quasi insignificante trafiletto apparve nella terza pagina di uno sconosciuto quotidiano Inglese che il destino di Roy Norton, cronista dilettante della nota rivista americana "Today's Misteries", trasformò la sua vita in una leggenda.

Tutto cominciò in una fredda mattina di novembre, quando Roy acquistò un quotidiano nell'edicola di una piccola stazione ferroviaria della contea di Leicester, in Inghilterra.

Il giovane cronista si trovava lì solo per caso, essendosi addormentato durante un lungo viaggio in treno: si era così ritrovato su un vagone ormai fermo nella stazione di un piccolo villaggio inglese.

Ma quando, sfogliando distrattamente le pagine del giornale che aveva acquistato, il suo sguardo d'aquila incontrò il piccolo trafiletto, capì che non era stata una semplice combinazione quella che lo aveva spinto fin lì: la minuscola notizia parlava del mistero di un vecchio castello sperduto fra le nebbie di quella regione, e l'argomento sembrava proprio pane per i suoi denti... di giornalista del Mistero!

Nel minuscolo articolo si parlava dell'antica Maledizione di Balthor, un terribile Mago che per vendicarsi contro il suo sovrano aveva gettato un potente incantesimo sul castello: dopo più di mille anni il suo spirito aleggiava ancora sul luogo seminando terrore e morte fra coloro che avevano la sfortuna di avvicinarsi al castello o, peggio ancora, di entrarvi.

Eppure si diceva che nel castello stesso erano nascosti alcuni oggetti magici che, usati con saggezza, avrebbero distrutto il sortilegio del mago Balthor, a patto che si fosse pronunciata la frase rituale degli antichi Druidi: SHEKTRA ZAAN.

La faccenda era davvero interessante, troppo per mollarla! Raggiunse in taxi il centro abitato più vicino, e cominciò ad informarsi a proposito del misterioso castello, ma tutti sembravano voler evitare l'argomento.

Riuscì infine a trovare un anziano cocchiere che si dichiarò disposto ad accompagnarlo fino al castello, purché la mancia fosse stata lauta e a patto di potersene ritornare subito al paese senza doverlo aspettare nei paraggi del maniero.

Tutti quei timori e quell'evasività entusiasmarono ancora di più il giovane Norton, che diede fondo alle sue finanze fornendo una mancia più che soddisfacente al cocchiere.

In meno di un'ora fu al castello, e sceso dalla carrozza rimase così rapito dall'aspetto spettrale del luogo da non accorgersi con quanta furia l'anziano cocchiere si era allontanato senza nemmeno salutarlo...

Genere: MISTERO
Parola d'ordine per iniziare il gioco: ELISIR
Grado di sfida: MEDIO/DIFFICILE



Ted Barret ★

Naufragio nell'Atlantico

La piccola nave da guerra della Marina Militare degli Stati Uniti d'America, la gloriosa "Sea Queen", correva un serio pericolo: un sabotatore aveva piazzato due bombe a bordo della nave, ed una di esse – la meno potente – era già esplosa danneggiando seriamente l'imbarcazione.

L'equipaggio della "Sea Queen" aveva ricevuto l'ordine di abbandonare la nave servendosi delle lance di salvataggio, ed una nave di passaggio aveva già raccolto i giovani marinai qualche ora dopo l'accaduto: ma il Capitano della "Sea Queen" sapeva che qualcuno, sulla nave, correva ancora un mortale pericolo.

Quel 'qualcuno' era il giovane marinaio Ted Barret, ed il suo amico Harry Edwyn: Ted era rimasto sulla nave per ritrovare il suo amico, che risultava mancante all'appello al momento in cui l'equipaggio si preparava ad abbandonare la "Sea Queen" al suo fatale destino.

Egli chiese al comandante di restare a bordo per cercare di ritrovare il suo amico, ed eventualmente scoprire e disinnescare la seconda e più potente bomba a tempo nascosta dal sabotatore sulla "Sea Queen".

Il Capitano, conscio del valore di Ted, aveva accordato tale permesso, lasciando una lancia di salvataggio sulla nave, anche se sapeva che per calare una tale imbarcazione in mare occorreva la forza di almeno due uomini.

Fu così che il marinaio Barret iniziò l'affannosa ricerca per tutta la nave: i pericoli di una tale esplorazione erano molti, e tutti di seria entità.

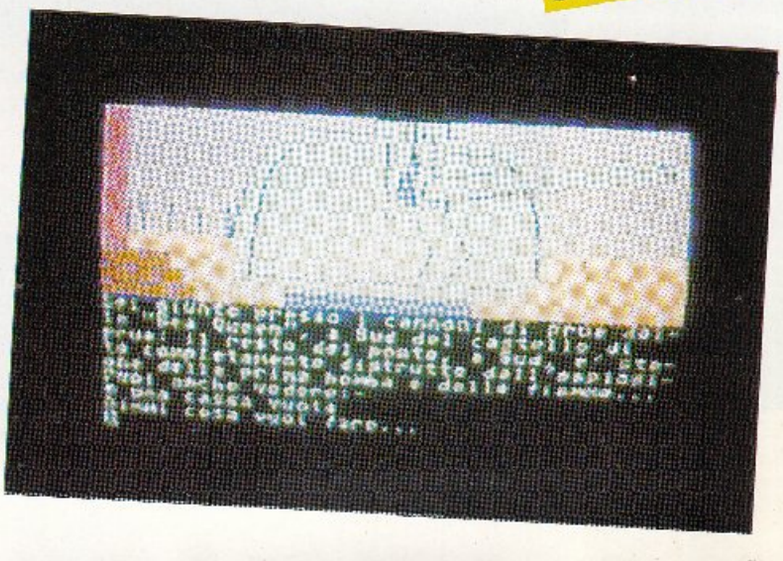
Prima di tutto gli incendi, scoppiati subito dopo la prima esplosione, che avevano bloccato molti passaggi all'interno della nave: l'esplosione inoltre aveva distrutto completamente il ponte Sud della "Sea Queen", per cui era impossibile girare da quella parte.

Inoltre il fuoco degli incendi rischiava di giungere fino al deposito del carburante, o peggio alla 'santabarbara' della nave, segnando così la sicura distruzione di tutta la struttura della "Sea Queen".

Come se non bastasse, Ted non aveva alcuna idea di dove si fosse andato a cacciare il suo amico Harry, e quindi avrebbe dovuto iniziare la ricerca senza indizi precisi, alla cieca, rischiando la vita nell'esplorazione di zone della nave dove magari il suo amico non era...

Una situazione incredibilmente pericolosa, ma se, nella più assurda delle ipotesi, Ted Barret avesse ritrovato il suo amico e disinnescato la bomba salvando la "Sea Queen", il suo nome sarebbe stato segnato sui libri di Storia come quello di un grande eroe di guerra...

Genere: AZIONE
Parola d'ordine per iniziare il gioco: CAMBUSA
Grado di sfida: MEDIO



IL PROSSIMO MESE VI DIVERTIRETE CON...

Tre nuove, avvincenti sfide vi aspettano nel numero due di VIKING: riuscirete a sostenere una spettacolare battaglia a colpi di incantesimi e diventare così il nuovo padrone del COBRA DI CRISTALLO? Oppure siete così agguerriti da sfidare le insidie del PIANETA MALEDETTO e distruggere il terribile tiranno Komen? Ma se volete restare coi piedi per terra... prendete l'elicottero e volate verso il bunker nemico per liberare il Professor Connely: farete la conoscenza di Dick Ironside, e insieme a lui vivrete nuove Avventure sotto il segno di VIKING!

POTRESTI ESSERE TU!!!

Allora, ce l'avete fatta???
Come vi avevamo promesso dalle pagine di EPIC 3000, che con un colpo di bacchetta magica è stato trasformato in VIKING, per potervi dare Adventures sempre più fantastici, pubblicheremo su uno dei prossimi numeri le fotografie od i nomi (spazio permettendo) di quanti hanno risolto TERMINAL!!!
Quindi: chi ha tempo non perda tempo!!!
Se non ci avete ancora scritto, fatelo immediatamente e vedrete il vostro nome proprio su queste pagine: un bel "colpo", non vi pare? Potrete mostrarlo ai vostri amici e, perché no?, anche alle vostre amiche.
Ecco il nostro indirizzo: VIKING c/o EDIZIONI HOBBY, Via Della SPIGA 20 - 20121 MILANO. E se volete telefonarci, una gentilissima signorina risponderà (con voce suadente) al 6453775 (prefisso 02).

VI ASPETTIAMO!!!

La Cartridges

Le "cartridges" piccole ma utilissime periferiche per computer, hanno letteralmente invaso il mercato: ce ne sono di tutti i tipi e di tutti i prezzi, ed ognuna sembra sempre caratterizzata da qualcosa in più.
Una volta, il principale produttore di "cartridges" era la stessa Commodore seguita dalla Supersoft; ma, in poco tempo, ci fu un vero boom di cartridges.
In realtà, sono tutte varianti di uno stesso tema. Ecco, quindi, che per facilitarvi nell'acquisto di una cartridge, abbiamo pensato di darvi qualche notizia utile su come dovrebbe essere la cartridge "ideale", per esaminare, poi, le caratteristiche di alcune delle più popolari cartridges ora in vendita.
Per molte persone sembra che la funzione di back-up da turbo-tape a disco sia vitale, ma gli utenti più seri insistono anche sul code monitor.
Le estensioni per il basic dovrebbero essere limitate a dei comandi puramente operativi come il renumber, il merge, il delete, così che ogni programma sviluppato possa essere letto da un altro computer anche senza la presenza della cartridge.

Tecnicamente la cartridge dovrebbe essere "trasparente", cioè non dovrebbe interferire con lo standard C 64: ciò evita di dover continuamente mettere e togliere questa periferica. Per la stessa ragione sono indispensabili i pulsanti di reset e di on/off sulla cartridge stessa.
Posto che queste dovrebbero essere le caratteristiche principali di una cartridge, passiamo ora a vedere cosa offre, invece, il mercato.
Freeze frame. L'Evesham Micros è la Casa produttrice di questa cartridge e di Quick Disk. Essa è semplicemente un'utility di back-up da disco o nastro e, come tutte le cartridges di questo tipo, non è molto amata dalle Software House perché permette di duplicare i programmi. Personalmente, penso che si possano ottenere gli stessi risultati di riproduzione anche con un registratore a due piastre e che in ogni caso non siano le cartridges la causa principale della pirateria. Nonostante questo problema, le Case produttrici di cartridges si limitano, per ora, (molto ingenuamente!) a scrivere sulle istruzioni che l'uso delle loro periferiche deve essere strettamente personale. In seguito, forse, su pressione delle Software House, si arriverà al punto che ogni cartridge avrà il suo numero d'identificazione. Così un programma rielaborato potrà funzionare solo se la cartridge corrispondente è inserita.

Power Cartridge



FREEZE FRAME

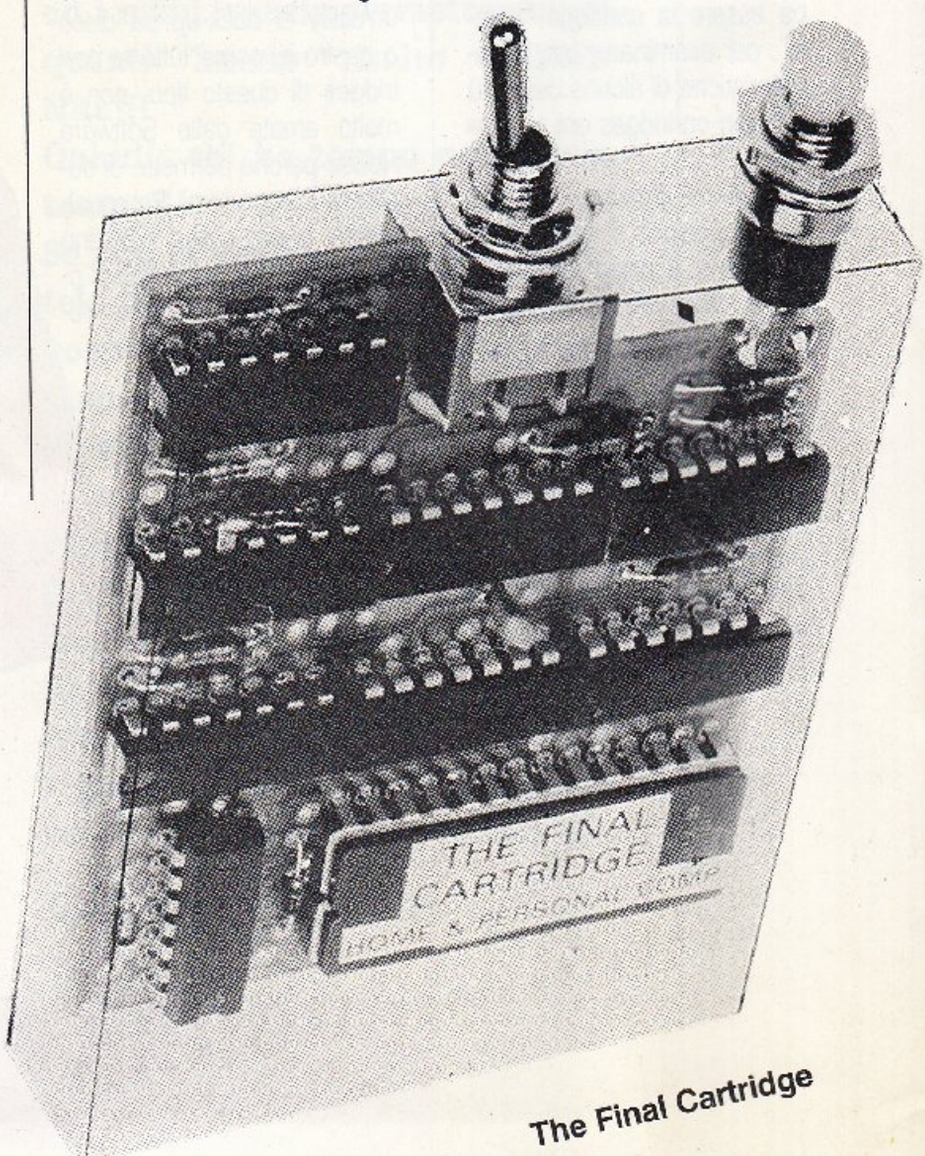
È molto facile da usare: accesso il computer, appare lo schermo di istruzioni in Basic. Premendo, semplicemente, il tasto di RETURN, il computer si resetta. Poi si carica il programma del quale si vuole avere il back-up e con il tasto di reset della cartridge si può scegliere fra le tre opzioni di "save" che può essere in turbo-disk, in turbo-tape o su un normale disco.

QUICK DISK

Questa cartridge non fa molto di più di quanto dichiara. Essa fornisce la facilitazione di fast load/save e rende più accessibili i comandi standard per il disco. Ciò evita i soliti noiosi procedimenti di apertura e chiusura dei files. Inoltre, le directories dei dischi possono essere viste su schermo senza alterare nessun programma già in memoria.
Considerato il suo prezzo, si può dire senz'altro che c'è di meglio sul mercato.

EXPERT

Questa può essere definita una "soft cartridge": essa infatti, contiene una memoria RAM che deve essere caricata dal disco prima dell'uso.
Expert offre, oltre alla classica possibilità di back-up turbo-disk, anche un utilissimo monitor che permette di esaminare ogni parte della memoria del computer. Ciò significa che questa cartridge può funzionare anche se le ROM sono disattivate. Molte cartridges usano un puntatore di pochi bytes di memoria per i suoi dati. Ecco perché alcune cose non vengono salvate dalle tradizionali cartridges "hard". Con Expert, invece, i puntatori possono essere riallocati con un semplice comando, risolvendo così ogni problema di save.
Purtroppo, un grosso svantaggio di questa cartridge viene dalla sua natura basata sulla RAM: talvolta la memoria si può alterare con il risultato che il monitor non funziona più correttamente. L'unico modo per risolvere questo problema è di spegnere il computer, la cartridge e riprovare. Ma ciò fa perdere molto tempo.



The Final Cartridge

POWER CARTRIDGE

Si tratta, senz'altro, di una delle migliori periferiche presenti sul mercato per la facilità del suo uso e per la quantità di opzioni che offre.
Inserita questa cartridge, avrete a disposizione 24 comandi Basic extra, il monitor, il back-up, il turbo disk/tape, un'interfaccia per la stampante, il reset ed il freeze. Per quanto riguarda la stampa, i grafici a più colori sono convertiti in disegni a diverse gradazioni di grigio, di cui si può decidere anche il formato, A4 o cartolina. Il disk-tape turbo carica e salva 10 volte più veloce su nastro e 6 volte su disco.

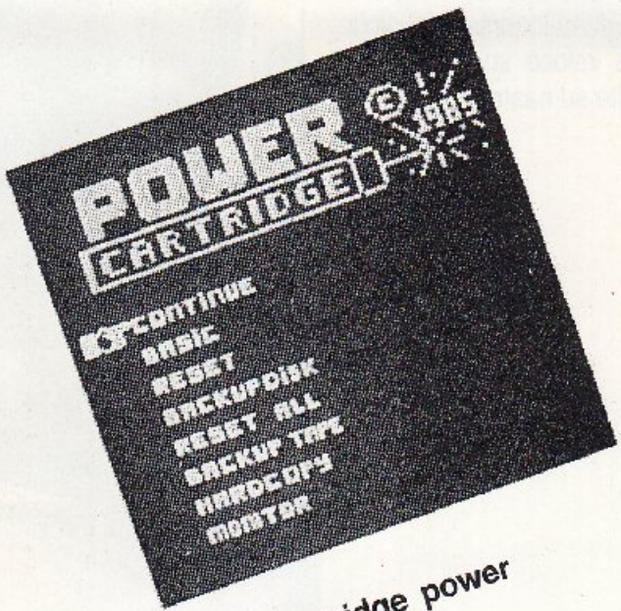
Il monitor e i comandi in Basic aggiungono le facilitazioni più essenziali alle routines di ROM del 64 ed il menu è molto facile da usare e da capire. Quindi, nel complesso, niente male!

ULTIMON

È la versione per CBM 64 di un'utility per l'Atari e, in pratica, è un programma inserito in una cartridge. Il risultato finale non è stato dei migliori!
Quando accendete il computer, la memoria caricata dalla cartridge e il programma parte con una sys; quest'ultimo è un disk monitor che, per quanto sofisticato sia, risulta un po' superato perché occupa molto spazio nella memoria del computer. Inoltre, il manuale di istruzioni è difficile da seguire. Dovendo proprio scegliere fra cartridges di questo tipo, vi suggerirei di optare per lo ZOOM della Supersoft.

ROBCOM 50

Come tutte le cartridges, Robcom 50 offre facilitazioni di Basic e un'interessante varietà di comandi turbo-disk e turbo-tape. Oltre a ciò, questa cartridge fornisce un monitor che può essere spostato quasi ovunque nella RAM libera, con un semplice comando.
Ma la sua principale caratteristica è di comprendere un utilissimo nastro per allineare le testine del registratore. Quest'ultima particolarità è sempre stata ignorata dagli altri programmi di turbo-tape nonostante sia risaputo quanto è importante l'allineamento dell'azimuth per riuscire a caricare un programma da nastro. Al momento dell'acquisto di una cartridge questo particolare può essere motivo per scegliere Robcom 50.



Menu cartridge power

ACTION REPLAY

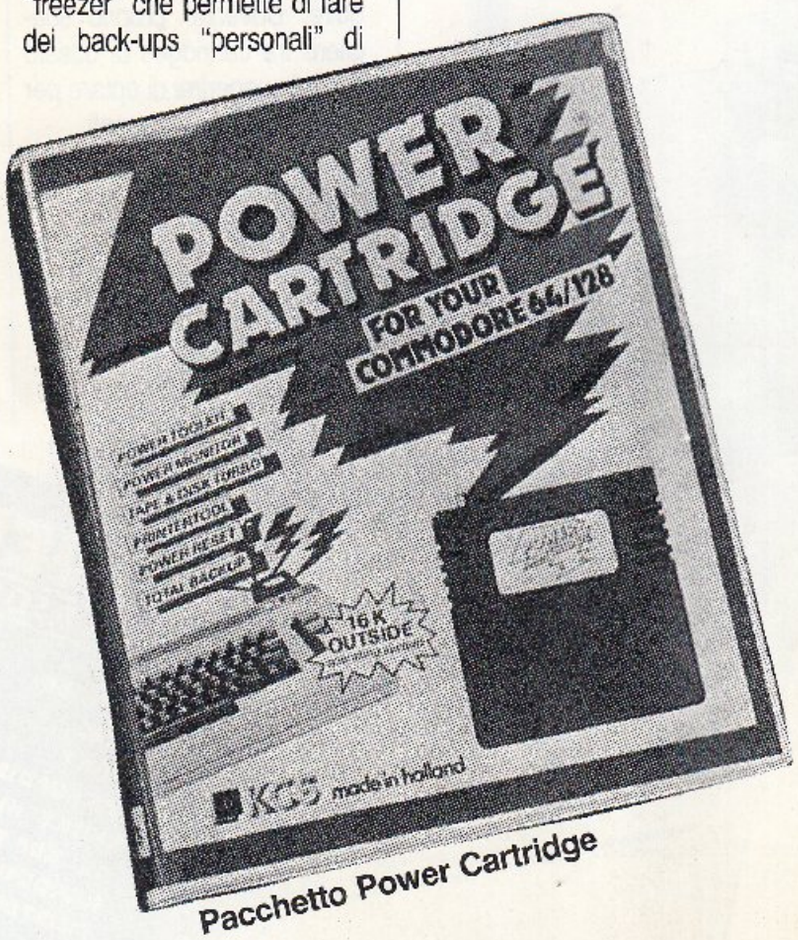
Questa è una turbo back-up cartridge che, però, carica a maggior velocità anche i files di un normale programma su disco. Ciò che la rende unica è la possibilità che offre di fare un back-up di giochi multi-load e di salvare schermi in alta risoluzione, da usare con programmi di grafica.
In più, c'è un rudimentale monitor. Purtroppo, esso manca di un disassembler o di un qualsiasi metodo per modificare i dati della memoria, e ciò riduce l'utilità di questa cartridge.

FINAL CARTRIDGE I E II

La prima versione presentata dalla H&P Computers, era già una delle migliori cartridges disponibili.
Le sue principali caratteristiche erano:
- un fast load/save 6 volte più veloce su disco e 10 volte su nastro;
- un'interfaccia compatibile con tutte le stampanti Centronics e i programmi di stampa Commodore;
- 24K RAM extra disponibili per programmi in Basic;
- comandi operativi come Auto, Renumber, Find, Help, ecc.
- tasti di funzione preprogrammati: Run, Load, Save, Catalog, List, ecc.
- tastiera extra;
- monitor;
- tasto di reset;
- tasto ON/OFF.

Con la nuova versione sono state aggiunte 3 funzioni, ottenendo così quella che può essere definita la "cartridge ideale". Innanzi tutto, Final Cartridge II comprende un "freezer" che permette di fare dei back-ups "personali" di nastri o dischi: infatti, nota dolente per i pirati, la cartridge deve essere inserita quando si caricano i back-ups ottenuti con essa.
Inoltre è fornito uno sprite killer che disabilita la collisione degli sprites (tipo Game Killer) per tutti coloro che non hanno la pazienza di superare gli ostacoli più difficili nei giochi.
Infine, è stato migliorato il monitor in codice macchina.
Anche se una cartridge così costa 90000 £ circa, direi proprio che questi sono soldi ben spesi per gli appassionati di computer. Ora, a voi la scelta!

Arrivederci al prossimo numero!
ELENA SEMPLICI



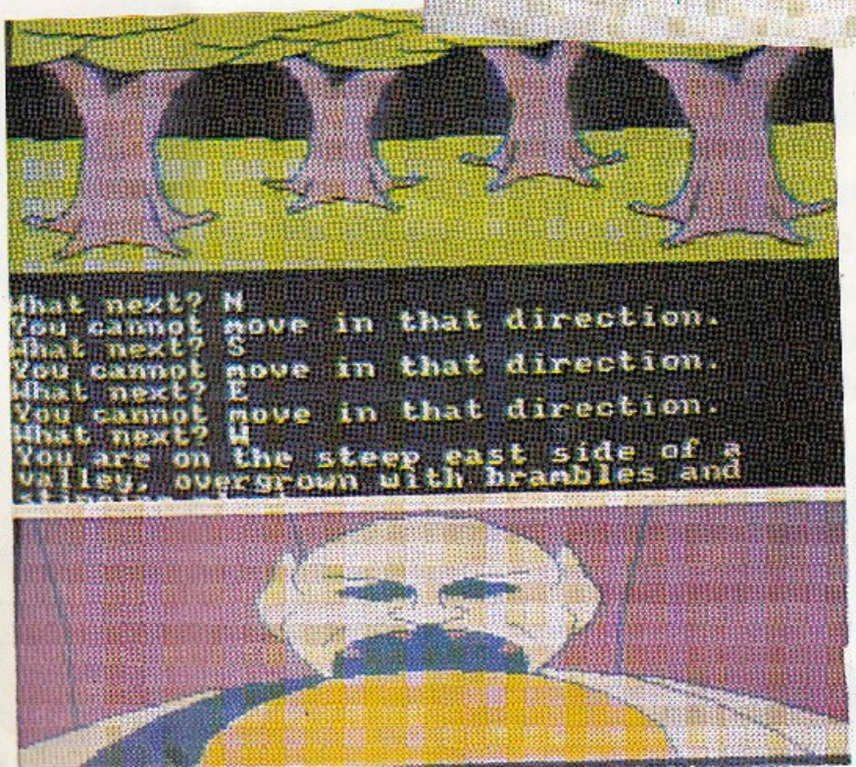
Pacchetto Power Cartridge

Scoppia il revival

È proprio vero che 'gallina vecchia fa buon brodo'! In Gran Bretagna è scoppiata la moda dell'Adventure Revival, un fenomeno che si presenta sotto due aspetti differenti.
Da un lato la ri-commercializzazione di vecchi prodotti nella stessa vecchia forma ma ad un prezzo quasi stracciato, come nel caso dell'Avventura "Kentilla", che la Mastertronic (famosa per i prezzi molto bassi) ha re-immesso sul mercato ad un prezzo equivalente a quasi cinquemila lire italiane, oppure quella ispirata a "The Hulk", 'svenduta' dalla American Software a circa settemila lire.

Sull'altro versante abbiamo invece un vero e proprio 'restauro' di prodotti, come è successo con le prime tre Avventure della Level 9 (per coloro che – vergogna! – non le conoscessero, sono "Colossal Adventure", "Adventure Quest" e "Dungeon Adventure"). La famosa casa inglese ha rifatto la parte 'descrittiva', allungando e migliorando la narrativa (che abbiano copiato da noi?), ha aggiunto dell'ottima grafica (le versioni originali non ne avevano) ed ha dotato le tre storie del suo nuovo sistema di analisi sintattica (il parser, intendo) che consente persino l'uso dell'istruzione OOOPS, utile per tornare indietro di una mossa in caso di errore: dopo questa 'cura di bellezza', la famosa Software House ha dato alla Rainbird la licenza di commercializzare il nuovo prodotto, e quest'ultima lo ha messo in vendita in una confezione di lusso (leggasi cofanetto), col nome di "Jewels of Darkness".





Dracula terrorizza ancora

Il famoso Conte Dracula non ha finito di terrorizzare i poveri incauti che si avventurano nel suo castello: dopo diverse Avventure sul noto vampiro (tra le quali anche "The Count" di Scott Adams) finalmente un gioco che ricalca fedelmente il romanzo di Bram Stoker. Il gioco è commercializzato dalla CRL, e l'autore è Rod Pike, che già aveva creato "The Pilgrim" per la stessa casa, rivalutando lo stile 'TEX-ONLY' (solo testo, per gli anglofobi) attraverso le sue vivide e ricche descrizioni dei luoghi e dei personaggi. In "Dracula" (questo il nome del nuovo gioco) Rod prosegue nell'uso del suo stile 'descrittivo', per cui non si sente affatto la mancanza della grafica, anzi!

Software House come funghi

Il mercato degli Adventure Games è in piena crescita: decine di piccole Software House spuntano come funghi nella terra d'Albione, proponendo per la maggior parte Avventure create con "The Quill" e company, e commercializzandole ad un prezzo molto basso (noto in Gran Bretagna come 'budget price'), ma senza che per questo i giochi siano necessariamente delle 'pizze'.
Si è recentemente distinta per aver temporaneamente abbandonato l'uso di "The Quill" la piccola "Powerhouse Software", di Huddersfield, con l'Avventura "Sanity Man": nel gioco siete un agente inviato su un'isola nell'arcipelago delle Ebridi, dove da un po' di tempo si è verificata una serie di fenomeni di pazzia collettiva, forse dovuta ad uno strano campo magnetico. L'Avventura è in Linguaggio Macchina, e dalla trama si prospetta come un piccolo successo.

SPAZIO AI MIGLIORI

VIKING parte subito alla grande, con un'iniziativa allettante:

SPAZIO AI MIGLIORI

Ecco, in due parole, di cosa si tratta. Tutti i mesi pubblicheremo le fotografie o i nomi di quanti saranno riusciti a risolvere anche una sola delle avventure di VIKING.

Cosa dovete fare? È semplicissimo. Dovrete scriverci (o telefonarci) comunicandoci il messaggio che compare quando l'avventura è risolta. In redazione aspettiamo con ansia una vostra missiva o lo squillo del telefono.

Ecco il nostro indirizzo: VIKING - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO. Il numero di telefono della redazione è 02/6453775.

Ma cosa state facendo? Siete ancora con le mani in mano? Datevi da fare e il vostro nome risplenderà dalle pagine di VIKING.

ZZAP!

PROVE E TEST DEI MIGLIORI

VIDEO GIOCHI

NOVITÀ, ATTUALITÀ, RECENSIONI
DEI MIGLIORI VIDEO GIOCHI
e ADVENTURES
PER: C 64 ☆ C 16 ☆ MSX ☆ SPECTRUM

ZZAP! È LA VOSTRA RIVISTA

Edizione italiana
della rivista inglese
più venduta