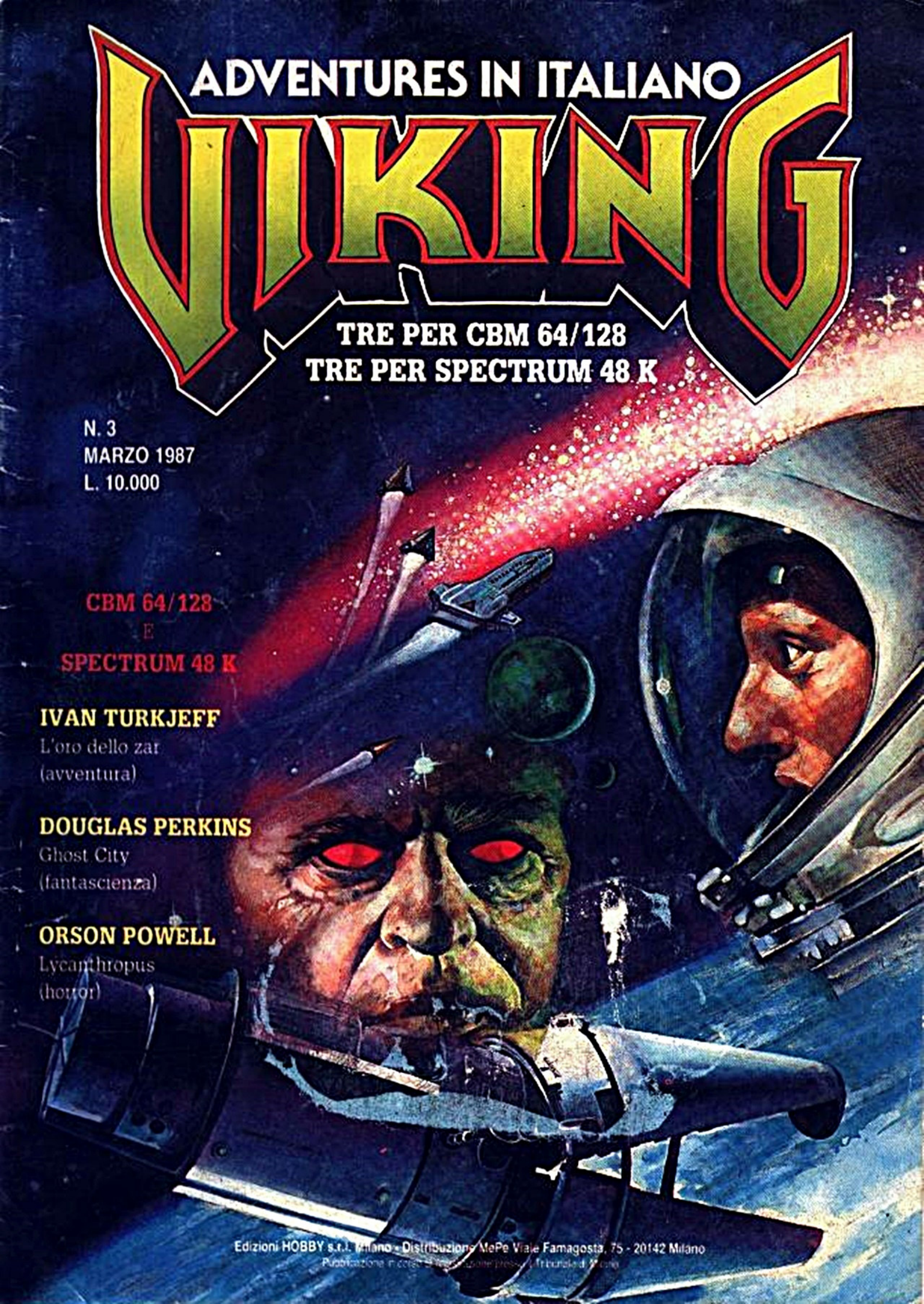
ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

N. 3
MARZO 1987
L. 10.000



CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

IVAN TURKJEFF
L'oro dello zar
(avventura)

DOUGLAS PERKINS
Ghost City
(fantascienza)

ORSON POWELL
Lycanthropus
(horror)

Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione in corso di registrazione presso il Tribunale di Milano

VIKING

VIKING - Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE-DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

REDAZIONE
Telefono 02/6453775

GRAFICA
STUDIO ROD & MAN
Via F. Juvara, 26 - Milano

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

NUMERI ARRETRATI

I lettori di VIKING che desiderano numeri arretrati della rivista possono scrivere (o telefonare) in redazione al seguente indirizzo: Edizioni Hobby - Via Della Spiga 20 - 20121 MILANO - Telefono 02/6453775. I numeri arretrati verranno spediti in contrassegno al prezzo di L. 15.000 a copia.

ATTENZIONE

Nel caso ci fossero difficoltà nel caricamento della cassetta dello SPECTRUM, è sufficiente regolare il volume del registratore, alzandolo od abbassandolo. La cassetta caricherà regolarmente. Nel caso, invece, ci fossero difficoltà per la cassetta del Commodore, bisognerà regolare la testina dell'Azimut.

30 GIORNI DI FERMENTO

Eccoci, dopo un mese, al consueto appuntamento con l'Avventura! Durante i trenta giorni e le trenta notti che intercorrono fra un numero e l'altro di Viking le menti della Edizioni Hobby sono in continuo fermento: nella redazione svolazzano riviste inglesi ed italiane, cassette, floppy disk...il tutto accompagnato dagli squilli incessanti dei telefoni!

Ma questo è il nostro lavoro, ed è un lavoro che svolgiamo con immenso piacere, soprattutto quando, come sta accadendo con Viking, la risposta da parte di voi tutti è così entusiasta. Dalla marea di lettere e telefonate che giungono quotidianamente qui in redazione appare chiaro che il fenomeno degli Adventures sta assumendo finalmente quel profilo definito che da tempo si sperava acquistasse; inoltre è chiaramente aumentato l'interesse intorno a questi fantastici giochi: sono sempre più numerosi i "computermaniaci" che si avvicinano al magico mondo delle Avventure, e per esperienza diretta siamo certi che non tarderanno ad appassionarsi.

Inoltre si sta verificando un interessante fenomeno che, modestamente, avevamo già previsto: gli appassionati di Adventures che in passato avevano avuto problemi con i giochi d'oltremanica ora, in seguito alla pratica "eroica" acquisita con le Avventure italiane, riescono a fronteggiare molto più "valorosamente" le situazioni ed i problemi che in passato li mettevano quasi sempre con le spalle al muro, potendo così apprezzare meglio le Avventure inglesi sotto tutti i punti di vista: questo risultato ci fa sentire davvero orgogliosi del nostro operato...e dei nostri "eroici" lettori di cappa e spada! Ma per tutti coloro che hanno ancora dei problemi di qualsiasi tipo riguardanti Adventures vecchi e nuovi, creazione di tali giochi, segnalazioni importanti o marginali l'invito è il solito: scrivete, perché le vostre lettere sono per noi fonte di entusiasmo e ci spronano a fare sempre meglio e di più per la nostra/vostra rivista.

Ma prima di presentarvi i giochi di questo mese una notizia che farà piacere a molti: la Software House MAGNETIC SCROLLS, che aveva commercializzato "the Pawn" per le più note macchine a 16 bit (Amiga, Atari ST e QL) ha effettuato la conversione del gioco sui due più diffusi computer a 8 bit, cioè il CBM e lo Spectrum: naturalmente la versione Commodore è disponibile solo su disco, ed è dotata anche della splendida grafica che già aveva fatto scalpore sui "fratelli maggiori" a 16 bit.

Ma torniamo a noi, e vediamo cosa bolle nel magico pentolone del vostro Viking: la prima Avventura è una storia dall'ambientazione davvero originale, poiché si svolge nella desolata steppa sovietica; la seconda non è da meno, in quanto ha un'ambientazione western ma una trama da fantascienza; la terza, infine, è un classico del filone "horror": come sempre ce n'è per tutti i gusti, e avrete di che divertirvi!

Buona Avventura!
La Redazione



VOTA CON NOI!!!

Amici avventurieri, VIKING vi dà la possibilità di votare il vostro eroe o l'avventura preferita, da noi pubblicata!!!
Cosa dovete fare? Telefonate alla nostra redazione (il numero è: 02/6453775) nelle ore d'ufficio. Una gentilissima signorina prenderà nota del vostro nome e della vostra preferenza.
Se, invece, preferite scriverci, ritagliate il tagliando pubblicato in questa pagina e speditelo a: VIKING - Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO.
Entrerete a far parte della HIT PARADE!!!
Votate, votate, votate: i VOSTRI eroi aspettano i VOSTRI voti!!!
In redazione sono già arrivate tantissime preferenze. Non perdete il prossimo numero di Viking perché sarà pubblicata la CLASSIFICA!

HIT PARADE

Cognome .....

Nome .....

Indirizzo .....

Voto per .....

Spedire a: VIKING - Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 Milano

▶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: PERPERQuisisci, 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

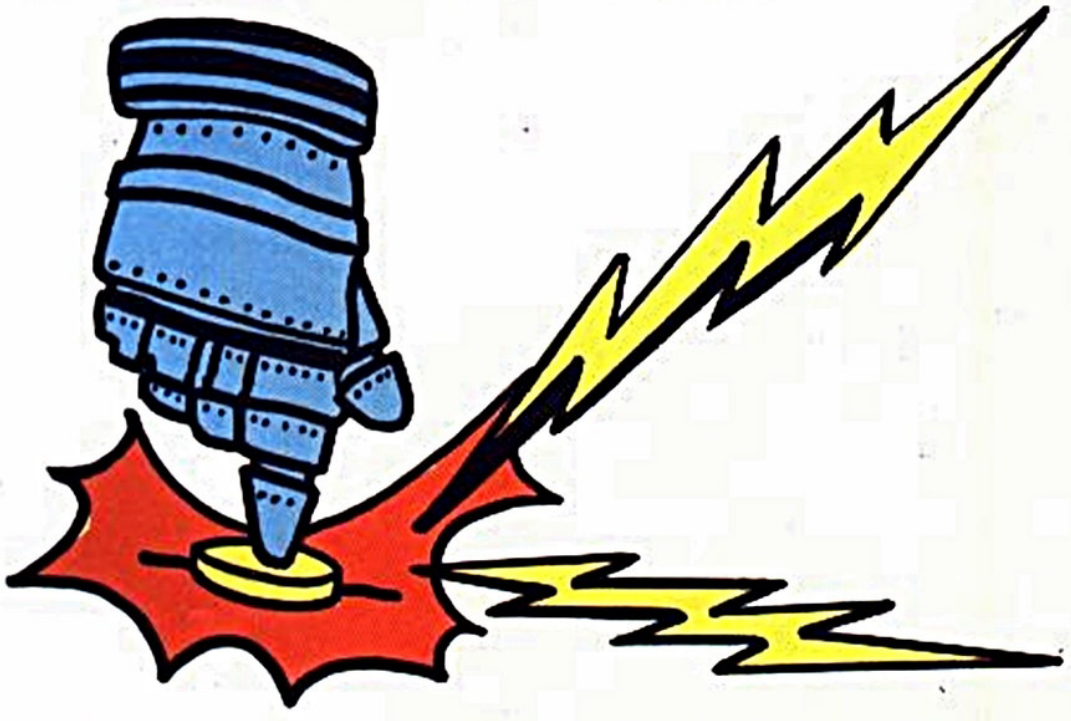
Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer, soprattutto se la situazione lo richiede: non aspettatevi grandi cose, comunque, perché abbiamo preferito riservare un 'aiuto' più completo tramite le soluzioni.
Quindi cercate di non prendervela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



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° 4
FEBBRAIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

NIGEL STEVENSON 2
La valle incantata
(HEROIC FANTASY)

FRANK 'HERO' RUSSEL 2
Nel campo nemico
(GUERRA)

MAGNUS TANNER
Dov'è Mark Williams?
(POLIZIESCO)



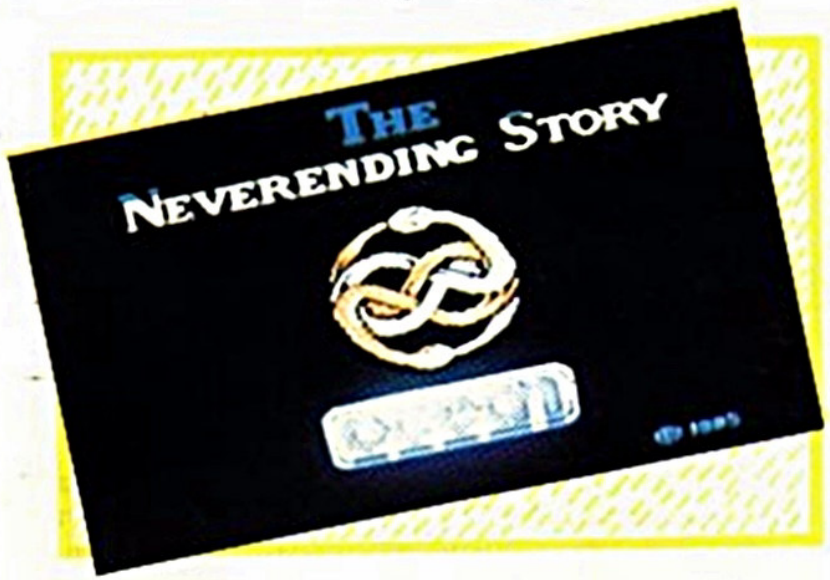
Edizioni HOBBY S.r.l. - Mi - Distribuzione: MePe V.le Famagosta, 75 - 20142 MILANO

ADVENTURE LAND ...

Dal magico mondo della fantasia, chiamato Adventure, ecco a voi...gli ultimi nati!

THE NEVEREN-DING STORY

Per COMMODORE 64



È questa la storia del regno di Fantasia, un posto bellissimo dove tutti furono felici fino a quando arrivò una creatura malvagia, il Nulla, con l'intenzione di dominare l'universo.
La vostra missione contro questa forza del male inizia nella Grande Foresta. Qui si trova un'altissima Torre Bianca che svetta maestosa all'orizzonte. Da qualche parte nella Torre giace molto malata una Principessa, prigioniera del Nulla. Solo voi potrete riuscire ad entrare nella Torre per liberare questa dolce fanciulla ed uccidere il malvagio Re del Male che terrorizza Fantasia.

Il gioco è diviso in tre parti e, terminatane una, passerete direttamente a quella seguente. Ogni volta che incontrerete qualche abitante di Fantasia o raggiungerete un posto nuovo, ne vedrete l'immagine corrispondente in un piccolo riquadro sullo schermo, in basso a sinistra. I quesiti che dovrete risolvere non saranno particolarmente difficili e se avete già visto il film da cui è stata tratta questa adventure, sarete senz'altro avvantaggiati.
Il gioco si svolge in tempo reale: ciò significa che il tempo continua a scorrere inesorabilmente anche se non fate niente. E mentre il tempo scorre veloce il malvagio Nulla aumenta il suo influsso negativo su Fantasia.
Siate rapidi, quindi, nelle vostre azioni e non perdete secondi preziosi!
Questo gioco è davvero una favola bellissima di cui anche i meno esperti di adventure riusciranno a vedere il lieto fine.



The Neverendin Story

JEWELS OF DARKNESS

Per Commodore 64 e Spectrum 48

Vi ricordate di "Colossal Adventure", "Adventure Quest" e "Dungeon Adventure" della Rainbird? Bene, ora ne è uscita una nuova versione, migliorata in molti particolari e che raccoglie questi tre giochi sotto il titolo di JEWELS OF DARKNESS.
In "Colossal Adventure" vi trovate di fronte ad una fornace per mattoni e dovete cercare una grata nascosta che porti all'interno della miniera di argilla.
E qui iniziano i primi problemi di logica e di deduzione.

Trovata l'entrata, dovrete percorrere due labirinti che a prima vista sembrano davvero uguali: l'unico modo per orientarsi è di farsi una mappa dettagliata dei luoghi visti, cercando di memorizzare dei particolari che possano servire da punto di riferimento.
"Adventure Quest" e "Dungeon Adventure" sono state unite, invece, in un'unica storia. Dovrete prima uccidere il terribile Lord Agaliarept e trovare, poi, il tesoro nascosto nella sua prigione, anche questa sotterranea. Non per niente questo gioco è stato chiamato Jewels of Darkness, cioè i Gioielli dell'Oscurità!

La grafica è stata resa un po' meno astratta ed ora non è niente male, anche se talvolta i colori non sono molto realistici.
"Jewels of Darkness" è in vendita nella versione su nastro, composta da 3 cassette, e in quella su disco. Entrambe sono corredate con istruzioni e con un "romanzo" ispirato all'adventure.
Se non avete mai provato questi giochi prima, direi che "Jewels of Darkness" offre 3 ottime adventures quasi al prezzo di una: un vero affare, dunque!



HEART OF AFRICA

Per Commodore 64

Il sole è alto nel cielo, siete circondati da chilometri e chilometri di deserto e la vostra riserva d'acqua sta per terminare. Ma come siete finiti qui?
I vostri guai sono iniziati quando avete ricevuto un telegramma, da uno studio di avvocati: vi informava che un vostro lontano parente vi aveva nominato suo unico erede. Ma, c'è sempre un "ma", c'erano 2 clausole nel testamento: prima di poter ereditare l'ingente patrimonio che il caro e sconosciuto zio vi ha lasciato, dovete andare nel Continente Nero o alla ricerca della misteriosa tomba di un Faraone.



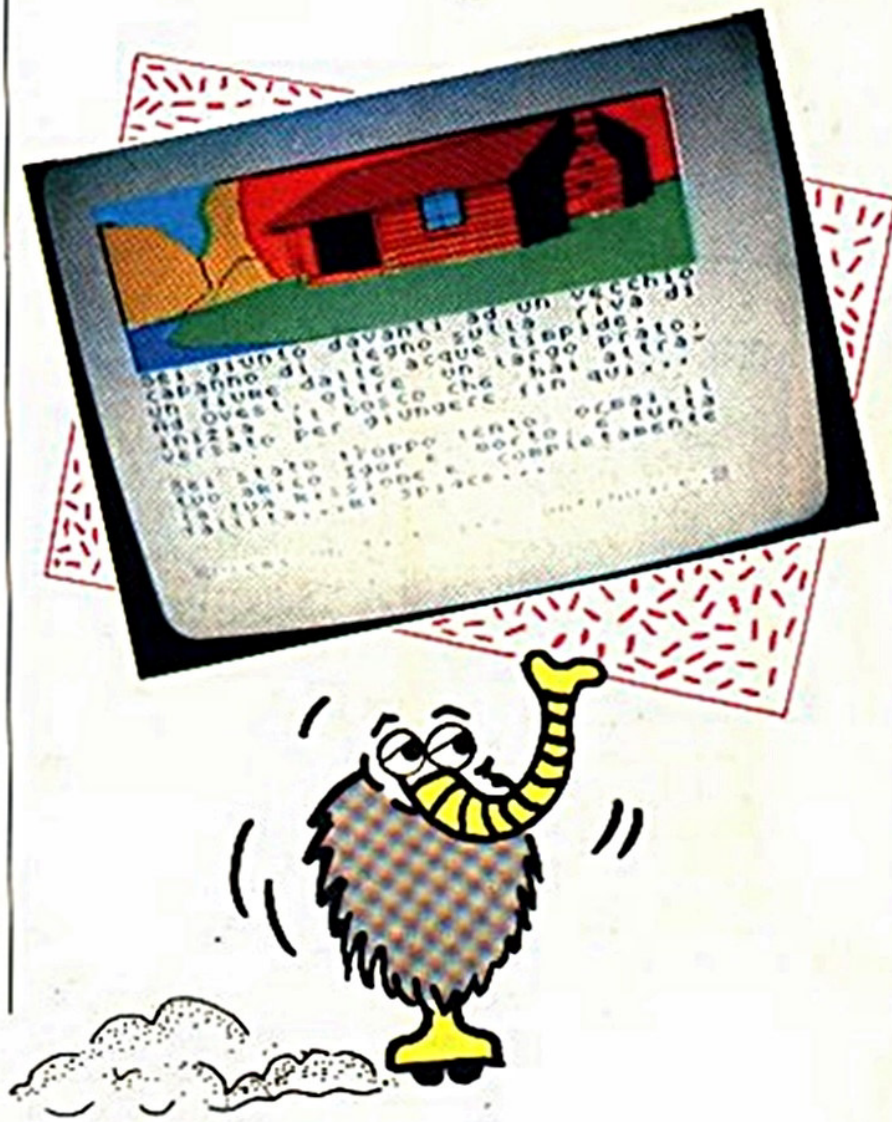
Ecco, dunque, che inizia la vostra incredibile avventura! Prima tappa, Il Cairo, dove dovete acquistare l'attrezzatura ed i viveri necessari per il vostro viaggio.
Vedrete sullo schermo una panoramica della città, con i vari bazar rappresentati in piccoli riquadri. Scegliete il negozio che preferite e fate i vostri acquisti. Quando avrete completato l'equipaggiamento potrete partire per il vostro viaggio a piedi o in canoa.
Il gioco è composto da varie icone, ognuna delle quali vi fornirà un sub-manu di comandi tra cui scegliere.
La grafica, corretta geograficamente, non è male: cercate di sfruttarla per aiutarvi nella vostra incredibile impresa nel cuore dell'Africa. Dovrete affrontare cannibali, soffrire la sete nel deserto ed evitare di morire di fame.
Infine, vi attende l'Ira del Faraone disturbato nel suo sonno eterno.
Se riuscirete a superare tutto ciò, l'eredità sarà vostra e sarete ampiamente ricompensati di ogni fatica.
Buona fortuna!

Arrivederci al prossimo numero!
Elena Semplici

IVAN TURKJEFF ★

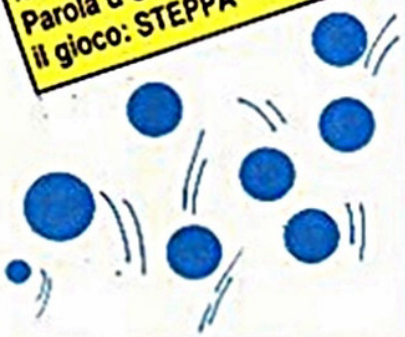
"L'oro dello zar"

Il giovane studente moscovita Ivan Turkjeff non aveva mai lasciato la capitale, e del resto non avrebbe avuto nessuna ragione per allontanarsi dalla sicurezza della città, ed era troppo impegnato con lo studio per aver voglia di divertirsi in scampagnate o cose del genere.
Ma quando, nella primavera di quell'anno, conobbe il giovane Igor Belonoskin, lo studio divenne per lui un aspetto secondario della sua vita, e la desolazione della steppa acquistò un fascino nuovo ed irresistibile.
Tutto cominciò in una notte d'aprile, quando Ivan ed Igor si diedero appuntamento alla solita locanda per discutere di una faccenda che avrebbe potuto cambiare per sempre le loro monotone ed umili esistenze: davanti ad un rosso bicchiere di vino Igor rivelò al suo amico un segreto che sin da piccolo aveva custodito gelosamente, una storia narratagli da suo zio Vladimir e di cui suo zio aveva parlato solo a lui.
Negli occhi di Igor brillava una luce di giovane entusiasmo quando narrò ad Ivan il favoloso segreto del Tesoro dello Zar, una grande quantità di oro e pietre preziose che da decenni era nascosta in una misteriosa valle al di là del fiume.
Ed Ivan non aveva nessuna ragione di dubitare, o forse non voleva, dato che il suo amico gli offriva l'opportunità di sperare in qualcosa che potesse mutare in meglio la sua vita. Da quella sera i due ragazzi ebbero un solo, unico, grande progetto: ritrovare la valle dove era nascosto il Tesoro dello Zar e fuggire in un'altra città dove trascorrere il resto della loro vita come due ricchi signori.
In pochi giorni erano pronti per lasciare Mosca, e dopo molte settimane di viaggio raggiunsero la vecchia capanna sul fiume che lo zio di Igor aveva indicato come il punto di riferimento della sua scoperta.
Ma Ivan e Igor avevano fatto i conti senza l'oste, non immaginando neppure che i terribili Cosacchi del Don perlustravano la zona alla ricerca di malviventi e bracconieri: stavano preparandosi qualcosa da mangiare, lì dentro il vecchio capanno, quando i Cosacchi arrivarono, forse attirati dal fumo del camino.
Igor commise l'errore di tirare fuori un coltello, ed uno dei Cosacchi gli sparò ferendolo gravemete: ad Ivan non restava che arrendersi, e rassegnarsi ad essere portato via dai Cosacchi fino al loro campo.



Il giovane Ivan si ritrovò così rinchiuso in una strana prigione: una stretta buca chiusa da una grata di ferro, al centro del campo dei Cosacchi.
Non aveva molto tempo, pensò, perché il giorno dopo essi lo avrebbero condotto fino al Distretto Militare più vicino e quasi sicuramente sarebbe stato giustiziato senza nemmeno subire un processo; e poi c'era il suo amico Igor, lasciato quasi morto nel capanno presso il fiume: avrebbe dovuto trovare dei medicinali e portargli al più presto soccorso.
Quando i Cosacchi andarono a riposare ed il campo diventò silenzioso Ivan decise che quello era il momento di agire, giocando il tutto per tutto: ma il problema principale da risolvere era quello di uscire dalla stretta prigione, dopodiché avrebbe dovuto rubare delle medicine e fuggire dal campo per raggiungere il suo amico ferito...rischiava molto, ma a quel punto la sua vita valeva poco, e non avrebbe esitato a farsi uccidere in un tentativo di evasione piuttosto che finire appeso ad una corda in un qualsiasi Distretto Militare....

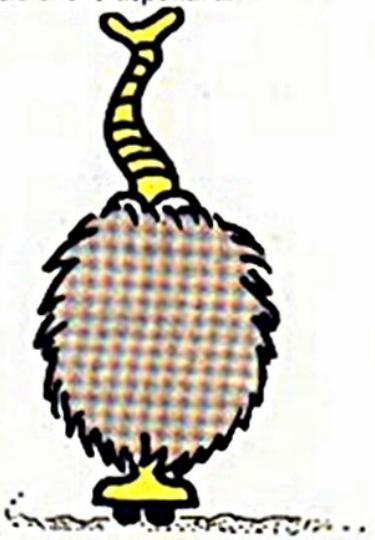
Genere: avventura
Grado di Sfida: Medio-Facile
Parola d'Ordine per iniziare il gioco: STEPPA



DOUGLAS PERKINS ★

"Ghost City"

Douglas Perkins aveva rinunciato da tempo a trascorrere i suoi week-end fra le Montagne Rocciose, ed aveva venduto la sua vecchia roulotte per comprarsi una moto.
La moto lo aveva così accompagnato in week-end sempre più avventurosi, in luoghi che non avrebbe mai potuto visitare con l'ingombrante roulotte: tutto il suo armamentario consisteva ora in un sacco a pelo, uno zaino per le provviste ed un ottimo winchester come arma di difesa e per la caccia.
A proposito di caccia aveva letto da qualche parte che in alcune zone dell'Ovest esistevano ancora dei bisonti non protetti da leggi sulla salvaguardia dell'ambiente, e non gli sarebbe dispiaciuto beccarne uno, soprattutto ora che aveva imparato tutte quelle cose interessanti durante la sua ultima vacanza fra i pellirosse.
Aveva imparato tutto quello che bisognava sapere sui bisonti, ed avrebbe saputo sfruttare, alla maniera degli indiani, ogni parte dell'animale una volta ucciso: sarebbe stato un ottimo campo di prova per verificare l'utilità della sua esperienza al villaggio Navajo, ed un ottimo spunto per avere poi qualcosa da raccontare durante le serate invernali con gli amici.
Partì il venerdì sera con il solito equipaggiamento, e dopo una notte di viaggio in autostrada affrontò con la sua fida moto il deserto ed alcune zone rocciose: verso il tramonto aveva già raggiunto la regione meta del suo viaggio, senza il minimo sospetto di ciò che lo aspettava.



Sì, perché Douglas era un tipo che i guai non aveva bisogno di andarseli a cercare,

dato che li attirava come una calamita, e questo lo aveva potuto appurare durante la sua ultima vacanza fra le Montagne Rocciose, quando si trovò ad affrontare un computer impazzito che minacciava di provocare la Terza Guerra Mondiale e l'apocalisse nucleare.
Ma ciò che lo aspettava oltre la prateria era ben più pericoloso di un computer, e così inconsueto da non offrire alcuno spunto per combatterlo.
Ma partiamo dall'inizio: sulla carta di viaggio di Douglas c'era una località che lui aveva contrassegnato come "luogo da vedere", una piccola città del West, una "città fantasma" tipica del vecchio glorioso Ovest.
La città era oltre la prateria, per cui Douglas decise che l'avrebbe visitata il giorno dopo: preparò un bivacco fra le pareti del Canyon, ed uscì verso il deserto per sgranchirsi le gambe e vedere di beccare qualche serpente a sonagli per la cena (i Navajos gli avevano insegnato una ricetta coi fiocchi e non vedeva l'ora di prepararsela).
Ma la sua passeggiata fu interrotta da un vecchio pozzo abbandonato, che Douglas non aveva notato perché stava seguendo attentamente il volo irregolare di un avvoltoio: ci piombò dritto come un siluro, e così velocemente da accorgersene solo quando toccò, non molto morbidamente, il fondo dello stretto pozzo scavato nell'arida sabbia del deserto.
Si alzò, scuotendosi di dosso la sabbia fine ed appiccicosa sui panni madidi di sudore, e guardò su verso la stretta imboccatura, cercando l'ispirazione per un'idea che gli consentisse di lasciare al più presto quella che avrebbe potuto diventare la sua tomba.
Ma oltre il Canyon, ammesso che fosse riuscito a lasciare il pozzo, lo aspettavano i corpi di due tecnici della NASA uccisi da un'arma misteriosa, e la minaccia di un essere sconosciuto che aveva raggiunto la terra a bordo di una capsula sulla quale avrebbe dovuto esserci un'astronauta: dalla padella nella brace, come si suol dire, ma Douglas c'era abituato...



Genere: fantascienza
Grado di Sfida: Medio
Parola d'ordine per iniziare il gioco: RANGER

ORSON POWELL ★

"Lycanthropus"

Orson Powell era quel che si dice un "cacciatore di fantasmi", una di quelle persone che dedica la sua vita alla lotta contro i lati negativi, malvagi, dell'Occulto...
Al suo attivo c'erano molte imprese che, ad un osservatore ordinario, sarebbero apparse come azioni al di là dell'immaginazione, ma che per lui, abituato ad affrontare quotidianamente forze sovrannaturali e presenze spiritiche terrificanti, non erano che lavori di "ordinaria amministrazione". Fu durante una delle sue più pericolose missioni, una "caccia al Licantropo", che Orson restò vittima della maledizione che è seconda solo a quella dei vampiri: la maledizione dell'Uomo Lupo, che a differenza della prima può essere vinta per mezzo di riti magici.
Nella regione della Romania

in cui si era avventurato a caccia di licantropi esistevano ancora luoghi al di là del tempo, ove venivano consumati riti millenari e pratiche di stregoneria: era il luogo ideale per catturare ed uccidere un uomo-lupo, ma anche il luogo dove tali esseri si trovavano a loro agio ed erano quindi più pericolosi.

Questo Orson dovette riconoscerlo ben presto: quando, dopo un lungo e faticoso inseguimento, pensava di aver finalmente raggiunto e messo in trappola il licantropo, fu da esso morsicato e lasciato al suo destino.

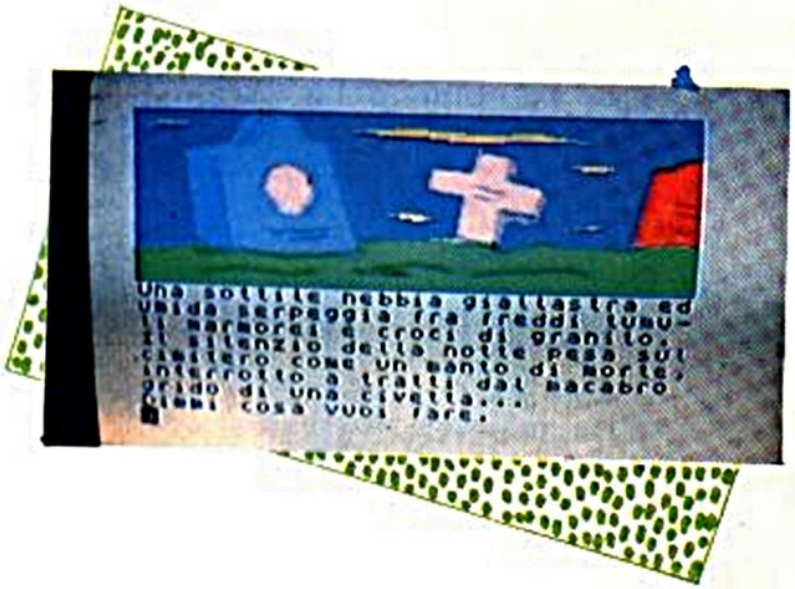
Orson vagò per tutta la notte in preda a spasmi di dolore, gridando orribilmente mentre sentiva il suo sangue raggelarsi, ed avvertiva gli orribili cambiamenti del suo organismo: fu il mutare della fase lunare a dargli un'opportunità di salvezza.

La notte in cui fu morsicato era l'ultima di una fase di luna piena, ma non aveva molto tempo, tuttavia, per trovare gli ingredienti che secondo la leggenda lo avrebbero liberato dalla terribile maledizione: l'ansia della caccia lo aveva distratto al punto da non prevedere una simile eventualità, ed ora se ne pentiva amaramente.

La leggenda parlava di tre ingredienti magici: una penna di corvo parlante, il veleno del Ragno delle Caverne e una ciocca di capelli di strega... tre ingredienti non facili da trovare, ma certamente reperibili in quella mistica regione, dove la dimensione magica conviveva quotidianamente con quella ordinaria a cui noi siamo abituati. Ma se pure avesse trovato gli ingredienti doveva portarli a qualcuno che li sapesse usare e ne sapesse ricavare, attraverso riti millenari, una pozione magica: soltanto una persona poteva aiutarlo nella preparazione di tale filtro, ed era Rofus l'Alchimista, che viveva sotto l'Albero Cavo, in un laboratorio sotterraneo oltre il bosco, dal quale Orson era riuscito solo ad avere, come indizio, la frase magica "HEKK LINAR", che lo avrebbe condotto nelle Grandi Caverne.

Orson scorreva mentalmente ogni possibilità, organizzando mentalmente tutte le informazioni che aveva raccolto su quella regione misteriosa e ricca di magia, quando si accorse d'un tratto di essere nudo: la trasformazione in licantropo gli aveva fatto perdere ogni indumento, e nell'incoscienza del suo stato bestiale aveva probabilmente errato per i boschi come un animale ferito, operando chissà quali mostruosità!

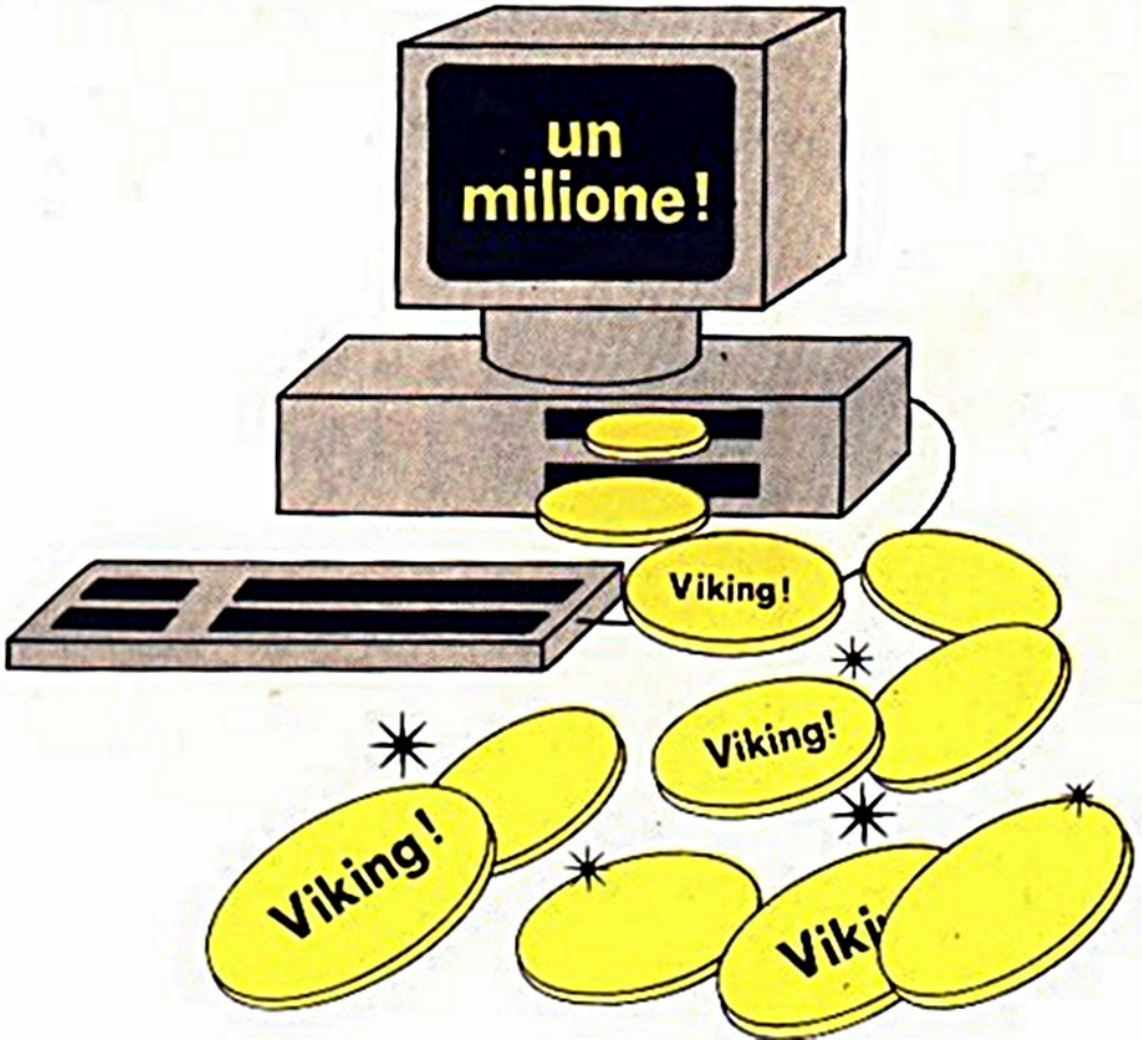
Gli restava poco tempo, e il freddo della notte lo costringeva a procurarsi al più presto uno straccio qualsiasi da mettere addosso... dopo avrebbe pensato a trovare gli ingredienti per la pozione e li avrebbe portati a Rofus, prima che la terribile maledizione dell'uomo-lupo lo condannasse per sempre a vivere fuori dalla civiltà, come un animale braccato, finché qualcuno avesse trovato la forza e il coraggio di ucciderlo...



Genere: Horror
Grado di Sfida: Medio-Difficile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: LAPIDE

ADVENTURES E MILIONI

Carissimi amici,
VIKING vi dà la possibilità di collaborare alla rivista, partecipando "in diretta" alla creazione delle avventure e di guadagnare anche fino UN MILIONE!!!
Lo scopo è quello di dare spazio a tutti gli appassionati del computer, che potranno vedere realizzati i loro sogni!!!
VIKING invita quindi tutti i lettori a spedire in redazione trame su cui poter costruire avventure e (ma dovete essere proprio bravi) avventure già realizzate.
Naturalmente dovrà trattarsi di materiale originale, ossia frutto della vostra immaginazione, e non "scopiazzato". Se avete qualche buona idea (irresistibile ed elettrizzante) o, nel cassetto della vostra scrivania, giace un'avventura creata e realizzata da voi SPEDITECELA.
Una équipe di tecnici la valuterà e, se riterrà idonea la trama o l'avventura, la ricompensa del vostro lavoro potrà arrivare anche fino ad UN MILIONE!!!
"Chi ha tempo non perda tempo", dice il proverbio. Quindi mettetevi subito al lavoro.
Ecco l'indirizzo dove potrete inviare i vostri voluminosi plichi: VIKING - Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO. Se volete maggiori informazioni potete telefonare al numero 02/6453775 (nelle ore d'ufficio).
Si intende che i lavori pervenuti non verranno restituiti e che il giudizio dei tecnici è inappellabile ed indiscutibile.



SOLUZIONI DEI GIOCHI PUBBLICATI SU VIKING N. 2 PER CBM 64/128 e SPECTRUM 48 K

IL COBRA DI CRISTALLO

EST - NORD - OVEST - PRENDI IL RAMO - EST - NORD - NORD - NORD - OVEST - PASSA ATTRAVERSO LA CASCATA - PRONUNCIA INCANTESIMO DEL SALE - PRENDI LA SPADA - ACCENDI IL RAMO - PRONUNCIA INCANTESIMO ARIA - ESCI - EST - SUD - OVEST - SUD - OVEST - SUD - SUD - ENTRA - ASPETTA - ESAMINA IL PAVIMENTO - STACCA ASSE - ENTRA APERTURA - EST - NORD - SUD - PRENDI LA SFERA - SUD - ASPETTA - ESCI - EST - NORD - NORD - NORD - NORD - SALI ALBERO - SCENDI - SUD - OVEST - OVEST - NORD - ALZA LA SPADA - PRONUNCIA INCANTESIMO DELLA LUCE - ENTRA - NORD - ENTRA - EST - PRENDI LA CIOTOLA - OVEST - OVEST - SUD - OVEST - SALI FONTANA - PRENDI ACQUA - SCENDI - EST - NORD - NORD - PRENDI SEME - POSA SEME - PRONUNCIA INCANTESIMO JACK - BAGNA SEME - ESAMINA PIANTA - ESAMINA COFANETTO - PRENDI COBRA - S - S - S - ENTRA - ESAMINA CROCE - GIRA CROCE - ENTRA CONFESSIONALE - ENTRA PASSAGGIO - SCENDI LE SCALE.
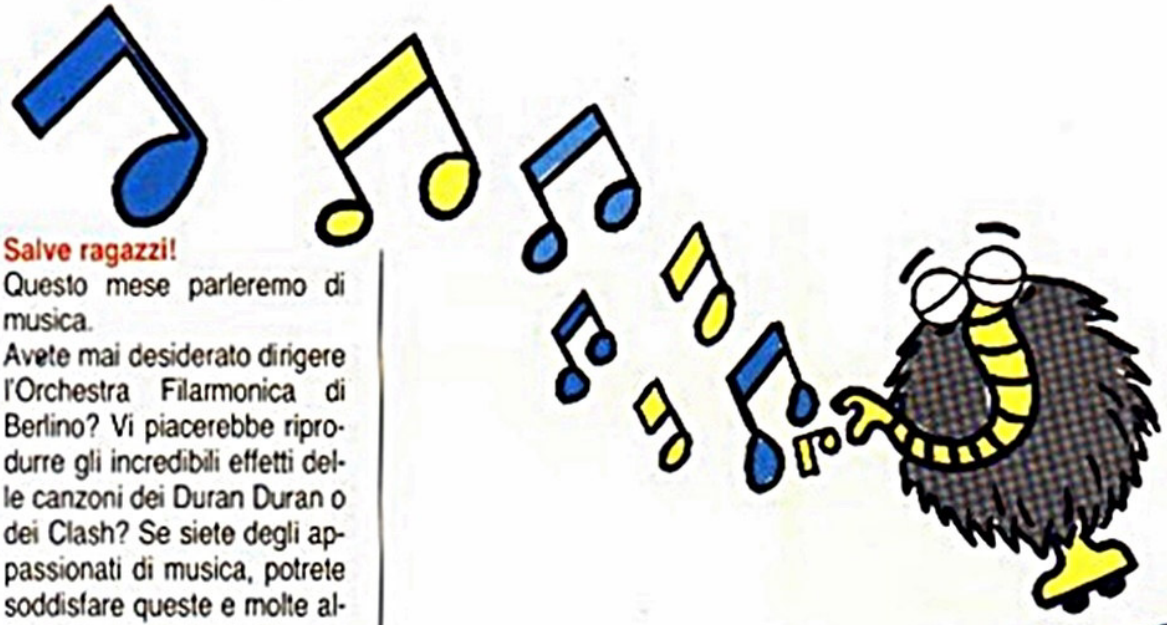
Morgan Tyler - IL PIANETA MALEDETTO

NORD - NORD - OVEST - NORD - EST - PRENDI IL BERILLIO - OVEST - SUD - EST - EST - OFFRI IL BERILLIO AL CUSTODE - OVEST - OVEST - OVEST - PRENDI IL LANCIAFIAMME - EST - NORD - NORD - EST - SCENDI DAL MEZZO - SUD - EST - PRENDI LA SBARRETTA - OVEST - SUD - ESAMINA - LA STANZA - INSERISCI LA SBARRETTA - NORD - EST - EST - PRENDI LA CAPPA - INDOSSA LA CAPPA - OVEST - OVEST - NORD - RISALI SUL MEZZO - EST - OVEST - PRENDI IL SACCO - SUD - EST - EST - SUD - SUD - SALI SUL PANZER - EST - ESCI DAL PANZER - EST - NORD - OVEST - OVEST - OVEST - PRENDI LA CHIAVE - SUD - EST - METTI IL VOLTO NEL SACCO - OVEST - NORD - EST - EST - EST - APRI LO SCRIGNO - (R) - LEGGI LA PERGAMENA - SUD - UCCIDI ANIMALE - POSA LA CHIAVE - PRENDI ANIMALE - NORD - EST - EST - PREMI SATURNO - EST - MANGIA ANIMALE - GIRA RUOTA - EST - TIRA LEVA - EST - GIRA STEMMA - GIRA STEMMA - PRENDI IL VOLTO - EST.

Dick Ironside - ATTACCO AL BUNKER

SUD - ENTRA HANGAR - ESAMINA CASSE - ESAMINA CASSE - PREMI IL PULSANTE - VAI DIETRO LE CASSE - SPOSTA LE CASSE - ESAMINA IL NASCONDIGLIO - PRENDI IL FUCILE - PRENDI IL MORTAIO - SUD - ESAMINA LA JEEP - PRENDI LA MUTA - INDOSSA LA MUTA - PRENDI I GUANTI - METTI I GUANTI - RIENTRA HANGAR - ESCI DA DIETRO LE CASSE - CARICA IL FUCILE - CARICA IL MORTAIO - ESCI - PRENDI LA SCATOLA - NORD - EST - ENTRA ELICOTTERO - DECOLLA - DIRIGITI A MANAGUA - ATTERRA - PRENDI UNCINO - ESCI - SUD - SUD - POSA LA SCATOLA - CHIAMA IL GATTO - PRENDI IL GATTO - ACCAREZZA IL GATTO - METTI IL GATTO NELLA SCATOLA - PRENDI LA SCATOLA - EST - EST - NORD - LEGA LA CORDA AL GANCIO - PRENDI LA CORDA - SUD - EST - APRI UNA BRECCIA NEL MURO - ATTRAVERSA LA CREPA - LANCIA LA CORDA - ARRAMPICATI - SALTA - SCAVALCA IL GROVIGLIO DI FILO SPINATO - LIBERA IL GATTO - OVEST - UCCIDI IL SOLDATO - PERQUISISCI IL SOLDATO - PRENDI LA CHIAVE - ENTRA - OVEST - UCCIDI IL SOLDATO - EST - SUD - ESAMINA IL QUADRO - ESAMINA LA SCRIVANIA - COMPONI 8878 - ENTRA - NORD - LIBERA IL PROFESSOR CONNELLY.

★ ★ ★



Salve ragazzi!
Questo mese parleremo di musica.
Avete mai desiderato dirigere l'Orchestra Filarmonica di Berlino? Vi piacerebbe riprodurre gli incredibili effetti delle canzoni dei Duran Duran o dei Clash? Se siete degli appassionati di musica, potrete soddisfare queste e molte altre fantasie musicali utilizzando il vostro computer e le molteplici periferiche disponibili: tastiere, expanders, samplers e simulatori di percussioni.

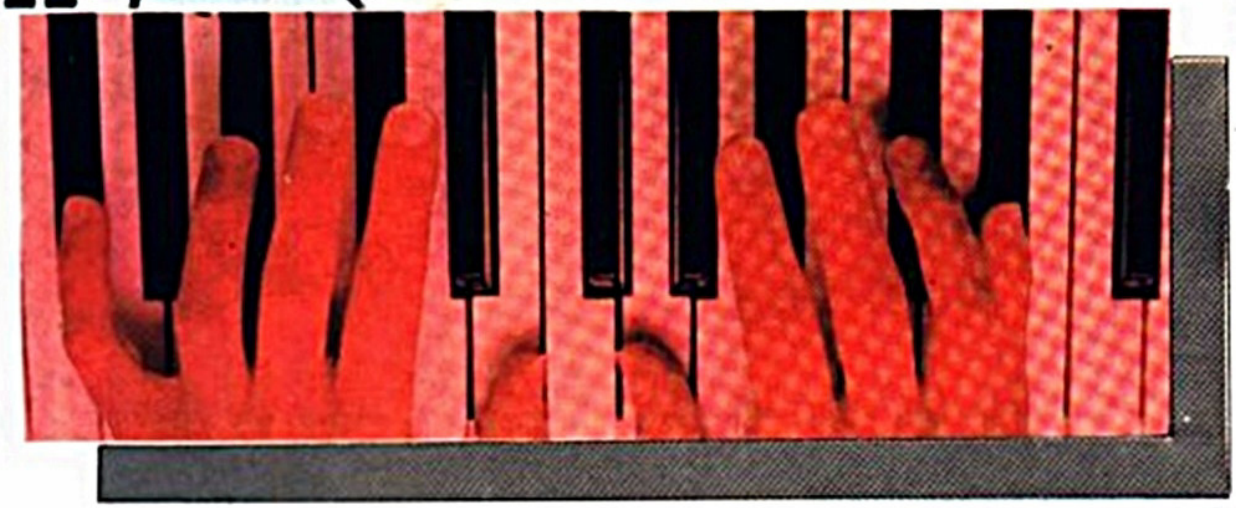


Iniziamo con le tastiere: sono il punto di partenza obbligato per esplorare le possibilità musicali del vostro computer. Le più economiche sono delle vere e proprie periferiche per computer, con tasti di formato ridotto e una scala limitata a due ottavi.
La più diffusa è la MUSICMAXER della Commodore per CBM 64 che con sole £ 30.000 vi permetterà di comporre i vostri primi brani musicali. Esiste anche una versione per CBM 128. L'unico suo valido rivale è un sintetizzatore italiano, il CMM 25 prodotto dalla Siel.
È fornito con il software necessario per convertire le pressioni sui tasti in note musicali.
Il suo prezzo è di £ 40.000 circa.
Salendo nella scala dei prezzi, troviamo delle tastiere che contrariamente a quelle che vi ho appena descritto, possono funzionare anche staccate dal computer.
Per il Commodore 64/128 la Siel produce una tastiera a quattro ottavi, con tasti di formato normale, al prezzo di £ 250.000.
È venduta con un pacchetto software che permette di controllare sintetizzatori e altri strumenti elettronici, dotati di porte MIDI, utilizzando un'interfaccia MIDI (optional).
Un'altra tastiera a quattro ottavi per il Commodore è fornita dalla Microsound per £ 200.000 circa: essa è dotata di due cursori che permettono di regolare i parametri del SID mentre si suona, e nel suo pacchetto software è compreso un sequenziatore in grado di memorizzare 200 note per ognuna delle 3 "voci" del CBM 64. Anche in questo tipo di tastiere la Commodore non è rimasta indietro: infatti, ha presentato una tastiera a cinque ottavi al prezzo competitivo di £ 160.000, aggiudicandosi così il primato di vendite grazie al migliore rapporto prestazioni/prezzo.
Tutte queste tastiere vengo-

no fornite con un software specifico che opera sui chips del computer predisposti per il suono. Ma questi chips sono molto limitati sia nella qualità del suono producibile che nel numero di canali disponibili (solo 3). Pensate che i sintetizzatori professionali hanno 16 o più canali di suoni e ciò consente una migliore fusione tra note. L'unico metodo per risolvere questo problema è di utilizzare un sound expander.
Due sono i modelli in vendita per il CBM 64: il SOUND BUGGY della Siel e il SOUND EXPANDER della Commodore, entrambi a £ 200.000 circa.



Il primo dà un accompagnamento di percussioni e di bassi mentre si suona con la tastiera, producendo suoni simili a quelli degli organi elettrici. Il secondo è a 8 canali ed è in grado di simulare con precisione e chiarezza una varietà di strumenti acustici, grazie al suo sistema di modulazione di frequenza del suono.
Ma un grosso salto di qualità nella composizione ed esecuzione di brani si può avere con i samplers. Sapete che la maggior parte delle percussioni del rock sono messe a punto proprio tramite apparecchiature che riproducono suoni sampled?
Un sampled funziona molto semplicemente: preso un suono da un microfono, da un hi-fi o da uno strumento elettronico, viene "diviso" in tanti piccoli segmenti, ognuno dei quali dura meno di 1/ 1000 di secondo.
Questi segmenti sono poi raccolti nella memoria del computer e possono essere riascoltati attraverso un convertitore che ricompone il suono ed invia il segnale ad un amplificatore.
Si può ottenere, così, una soddisfacente riproduzione del suono originale o creare un nuovo suono.
Per il CBM 64 è indispensabile il MICROVOS della Supersoft che ha delle prestazioni eccezionali. Oltre a permettere di manipolare i suoni, consente di selezionare parti delle musiche trattate: ciò significa che si può, addirittura, isolare il suono di uno specifico strumento dall'esecuzione di un'intera orchestra: inoltre è possibile ripetere più volte lo stesso suono ottenendo un effetto eco o una risonanza. Inoltre si può variare il tono di un suono: una voce in falsetto diventerà in pochi secondi da baritono!
Una nota dolente del Microvos è il prezzo che si aggira sulle £ 500.000!
Più economico (£ 390.000) è il DIGITAL MUSIC SYSTEM della Microsound che si può usare con tastiera MIDI, Qwenty o con quella costruita dalla stessa Microsound.
Non svolge tutte le funzioni del Microvox ma fornisce una funzione di modulazione per lavorare sul suono sampled e creare effetti interessanti.



Il DMS e il Microvox sono rivolti, sia come qualità che come prezzo, a musicisti professionisti; un altro sampler è disponibile, invece, a prezzo più accessibile (£ 150.000) per gli appassionati a livello dilettante: il COMMODORE SOUND SAMPLER.
È completo di microfono e si inserisce nella porta per le cartridges del 64 o del 128.
Un'interessante opzione, che non è fornita dagli altri samplers, è la possibilità di risentire i suoni attraverso l'audio del televisore evitando così l'uso dell'amplificatore. Le sue prestazioni non sono certo al livello di quelle degli altri samplers ma, considerata la notevole differenza di prezzo, anche il Commodore Sound Sampler è in grado di competere egregiamente con i suoi rivali.
Per completare il vostro equipaggiamento rimangono, a questo punto, i Drum simulators (simulatori di percussioni): forniscono dei kits di percussioni precodificate che possono essere lette nella memoria del computer ad intervalli regolari, producendo diversi modelli ritmici.



Per il Commodore 64 esistono due versioni di drum simulators: il DIGIDRUM a £ 130.000 e il CONDRUM che costa circa la metà ma offre, ovviamente, prestazioni inferiori.
A questo punto, con una tastiera, un expander, un sampler e un drum simuletor avete tutta l'attrezzatura necessaria per dare sfogo alla vostra creatività musicale: ma ciò non basta per diventare dei nuovi Duran Duran.
Ci vorranno anche tutto il vostro estro, molta fantasia ed abilità. Ma, chissà che fra di voi non si nasconda una futura rock-star?



Arrivederci al prossimo numero!





AVVENTUROSI VIKINGHI,
da questo mese la rivista dà ampio spazio alle missive. Cedendo alle vostre richieste, infatti, abbiamo deciso di riservare una pagina a tutte le lettere che arriveranno. Saranno ben accette quelle stracolme di complimenti (per Viking, naturalmente), ma anche quelle con qualche critica (speriamo poche).
Quindi: scrivete, scrivete e scrivete. Saremo felici di pubblicare e rispondere alle vostre lettere.
Le missime (non troppo lunghe, mi raccomando!!! E SCRITTE CON CALLIGRAFIA LEGGIBILE!!!) vanno indirizzate a:
VIKING - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

Aiuto, aiuto e aiuto. Chi vi scrive è uno spectrumista disperato. Ecco il problema: non riesco a caricare le avventure per lo Spectrum: cosa devo fare? Sbaglio forse a digitare qualche comando?
Fabio Crepelli - Novara

★ Cerca di non soccombere, Fabio, stiamo arrivando. Se hai dei problemi per il caricamento della cassetta, abbassa il volume del registratore e riprova. Siamo certi che le Adventures saranno subito caricate e potrai divertirti con noi!!! In bocca al lupo. E se riesci a risolverne anche una sola telefonaci o scrivici: pubblicheremo il tuo nome nell'albo d'oro dei migliori avventurieri!

Salve, sono un ragazzo di 14 anni. Tutte le sere, immancabilmente, mi metto davanti al mio "computer C 64" tentando di risolvere i vostri favolosi giochi. Ho (pensate!) il numero 1, 2, 3, 4, 5, 7 di EPIC 3000 e il numero 1 di Viking. Spero leggiate la mia lettera perché vi devo chiedere AIUTO!!!
Infatti, a causa delle vacanze di Natale, non sono riuscito a procurarmi il numero 6 di EPIC 3000.
Dato che sono un vostro grande ammiratore, potete darmi il seguito del da farsi? Grazie, siete molto carini!!
Ah, dimenticavo, vi ringrazia anche il mio amico C 64.
Filippo di Viareggio (LU)

★ Carissimo Filippo, certo che vogliamo darti una mano, anzi, anche due. Dobbiamo solo capire cosa vuoi. Se cerchi il numero arretrato, ossia l'uscita n. 6 di EPIC 3000, puoi averla tramite contrassegno. Il prezzo è di L. 15.000. Se, invece, quello che cerchi sono le soluzioni... non ti preoccupare: riscrivici e te le spediremo immediatamete. Byte, byte. Aspettiamo una tua missiva.

★ the ★ BEST

"I semi del male", l'intricata vicenda degli extraterrestri che vogliono invadere la Terra, è stata l'adventure più risolta dai lettori di VIKING.

La rivista era nelle edicole da poche ore che già in redazione squillava il telefono. Le primissime telefonate sono arrivate da Torino, Como e Feltre, in provincia di Belluno.

Nel capoluogo piemontese, dove erano "in gara" tra loro, hanno risolto l'avventura di Murray Shannon **LELE** con **ENRICO** ed **EDOARDO** con l'inutile collaborazione di **SGUESCIO.** Bravi! Da Feltre ha invece chiamato **MASSIMO LAZZARO** (complimenti!) e da Como i giovanissimi **FABIO PROIETTI** e **PAOLO SELVA.**

Una pacca sulla spalla anche a loro, e a tutti quelli che hanno telefonato nei giorni successivi, sciorinando velocemente la frase che compare nell'ultima schermata: **THOMAS BELTRAMI** e **SIMONE PIERALLI** Da Scandicci, in provincia di Firenze; **LORENZO PERUGINI** di Brescia, giovanissimo studente di 13 anni, che ha trovato delle enormi difficoltà nella parte iniziale dell'avventura; **FABRIZIO GIOMETTI** di Milano; **ENRICO RODI** di Lesa (Novara), che ha coperto la redazione di complimenti (Grazie mille, e telefonaci ancora), **GABRIELE GHIDINI** e **GIANMARIA CEGLIE.** E un "bravi" a tutti quelli che hanno telefonato nei giorni successivi. E passiamo a TED BARRET, l'eroico marinaio. La primissima telefonata è stata di **ENRICO** e **LELE** (si, sono sempre loro, gli avventurieri pazzi di Torino!!!), che però, a onore di cronaca, hanno avuto un "piccolissimo" aiuto dalla redazione (se non li avessimo aiutati... sarebbero venuti fino a Milano!!!). Il secondo trillo è stato di **EDOARDO** (non ha voluto dire il cognome nè la città), che ha risolto l'avventura in 15 ORE!!! Bravissimo.

Pochissimi, invece, hanno risolto la terza adventure: ROY NORTON, il giornalista a caccia di misteri. D'accordo, era la più difficile, ma... bisogna impegnarsi e, soprattutto, non fermarsi davanti alla prima difficoltà. Ecco i nomi dei super-bravi: il già noto **MASSIMO LAZZARO** di Feltre, che ha avuto delle grosse difficoltà nel finale, perché non sapeva bisognasse togliere l'anello ed ha passato ben 2 giorni sulle ultime due mosse!!! Per fortuna a dargli una mano ci ha pensato **NICOLA BERTOLINI,** suo grande amico. Altra coppia vincente quella tutta romana, formata da **FRANCESCO FELICI** ed **EDY GRANDI,** che hanno sconfitto il mistero in 214 mosse.

In redazione è arrivata anche una fotografia, che volentieri pubblichiamo. È di **VITTORIO BIGHI,** immortalato davanti alla scacchiera (il suo "gioco" preferito), insieme ad un giovane "amico". Vittorio Bighi, che abita a Ponte S. Pietro, in provincia di Bergamo, oltre ad essere un vero appassionato di computer e adventures è anche un esperto di Torri, Alfieri, Re e Regine. Infatti è Candidato Gran Maestro degli Scacchi. A lui vanno gli auguri ed i complimenti di tutta la redazione di VIKING.



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