ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

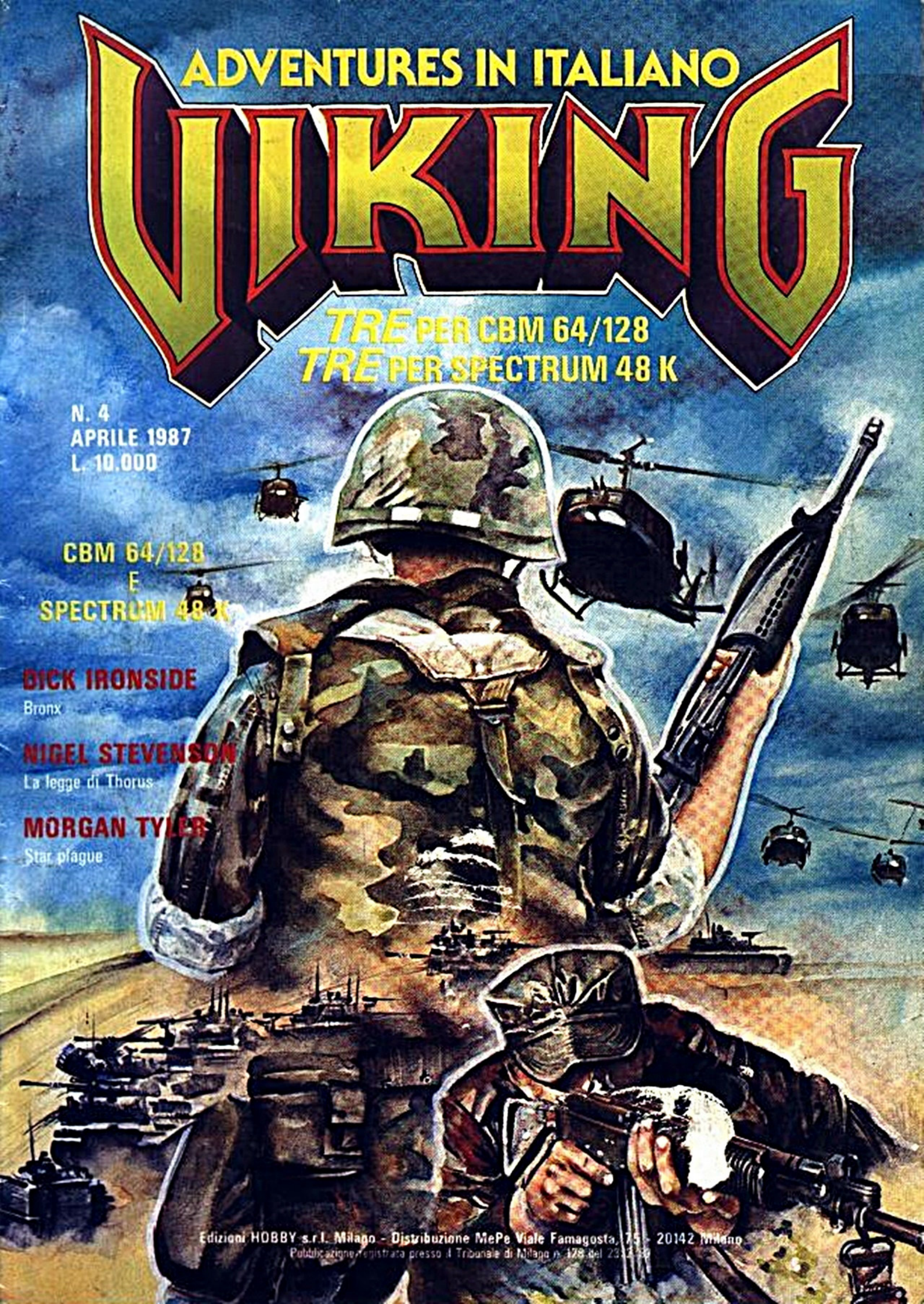
N. 4
APRILE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

DICK IRONSIDE
Bronx

NIGEL STEVENSON
La legge di Thorus

MORGAN TYLER
Star plague



Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 128 del 23-3-87

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.



BENTORNATI NELL'AVVENTURA,

amici di Viking: ritrovarsi dopo un mese su queste pagine, pronti a raccogliere le sfide elettroniche delle nostre Avventure è sempre una gioia.
Coloro che ci seguono dal primo numero conoscono il nostro impegno nell'offrire ogni mese dei giochi originali, appassionanti e possibilmente privi di "bugs": è vero, alcuni hanno segnalato dei (rarissimi) errori di ortografia o (molto più raramente) di programmazione, che tuttavia non tolgono nulla al gioco in fatto di atmosfera o di giocabilità, nè rendono vani i vostri sforzi per giungere alla soluzione.
Le Avventure che trovate in ogni numero di Viking sono il frutto di trenta giorni di duro lavoro, e seguono una strada di evoluzione costante: messaggi sempre più numerosi che cercano di spiegare, ad esempio, perchè non potete eseguire una data azione in un dato posto o momento del gioco, anzichè rispondere semplicemente "Non posso"; un vocabolario vastissimo e ricco di sinonimi; una descrizione dei luoghi e degli oggetti sempre più accurata e ricca di atmosfera; una previsione sempre più ricca dei possibili comandi da voi impartiti.
Ci sono poi le critiche all'impossibilità di salvare in RAM oppure su disco/cassetta la posizione di gioco senza prevedere un ripristino dei "flags". Da questo numero il problema, carissimi Avventurieri, è stato brillantemente risolto e potete digitare tranquillamente comandi usuali come INVENTARIO, GUARDA, DESCRIVI, SAVE e MOSSE senza timore di veder scadere il tempo a disposizione per risolvere un problema o sfuggire ad un nemico o ad una trappola. Come vedete, quello che si può fare viene fatto, e a tale proposito vorremmo puntare il nostro indice, insieme al nostro famoso binocolo, verso la madrepatria degli Adventures: la Gran Bretagna.
Come già sapete, nella terra d'Albione impazza la moda delle "budget Adventures", ovvero le Avventure economiche: tali giochi stanno dando da una parte la possibilità a molti giovani talenti di vedere pubblicate le loro "opere avventurose" e dall'altra la comodità di poter acquistare molti giochi a prezzi irrisori (la media è sulle due sterline, ovvero meno di quattromila lire), fattore importantissimo per la moltitudine di "computermaniaci" che apprezzano questi splendidi giochi.
Purtroppo in questi giochi, ma anche in quelli più costosi pubblicati da Case come la Melbourne, sono stati riscontrati molti errori di digitazione ed anche errori di programmazione tali da rendere difficile il gioco o la sua soluzione. Ad esempio in alcune Avventure inglesi era impossibile fare il SAVE o il LOAD di una situazione di gioco, in altre non venivano riconosciuti comandi comuni come GUARDA (LOOK) e simili, etc.
Ma torniamo all'Italia e, abbandonando il discorso degli "inconvenienti" che a volte si incontrano nell'arte della programmazione, puntiamo il nostro binocolo sulle tre Avventure di questo mese: ritornano tre personaggi in vicende inedite ed originalissime, coinvolgendovi in tre storie mozzafiato... non vi resta che sfogliare le pagine che seguono per condividere le nuove, entusiasmanti Avventure di Dick Ironside, Nigel Stevenson e Morgan Tyler.

Buon Divertimento!
La Redazione

HIT PARADE

Amici avventurieri, Viking vi dà la possibilità di votare il vostro eroe preferito. Basta scrivere al nostro indirizzo o telefonare allo 02/6453775.

TOP HITS

AVVENTURE	GRAFICA	GIOCABILITÀ	ORIGINALITÀ	TOTALE
1 - IL COBRA DI CRISTALLO	• • • •	• • •	• •	9
2 - ATTACCO AL BUNKER	• • •	• •	•	6
3 - IL PIANETA MALEDETTO	• •	•	—	3

HIT PARADE

NOME

COGNOME

INDIRIZZO

VOTO PER

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: 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

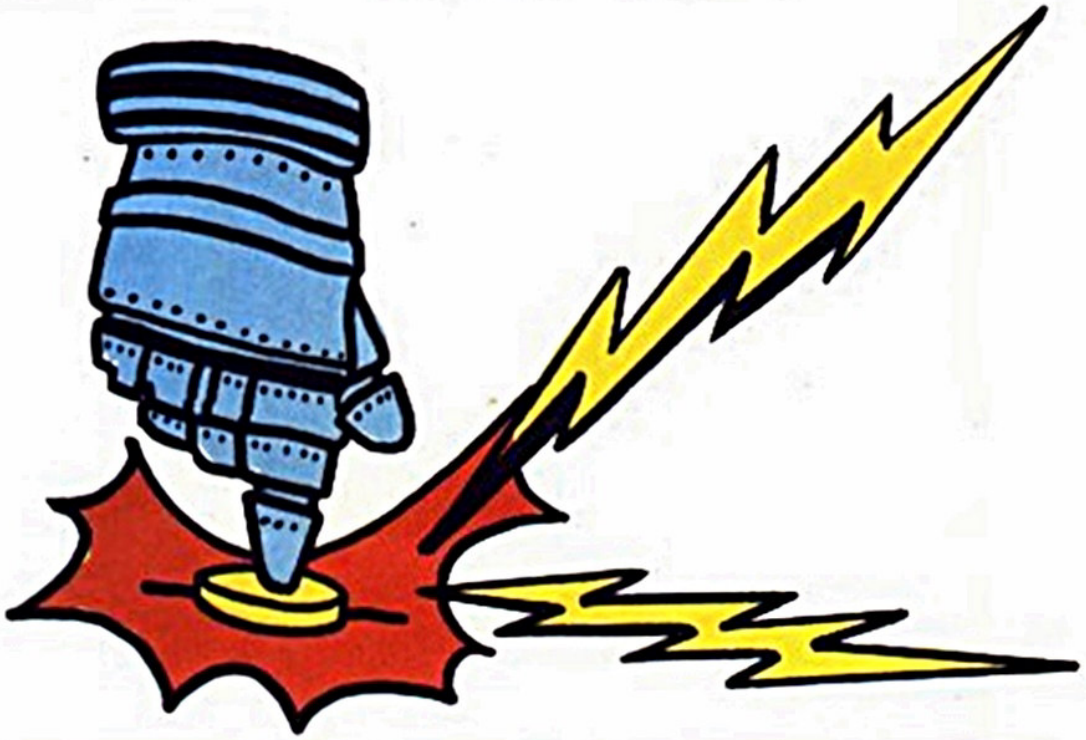
Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer, soprattutto se la situazione lo richiede: non aspettatevi grandi cose, comunque, perché abbiamo preferito riservare un 'aiuto' più completo tramite le soluzioni.
Quindi cercate di non prendervela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

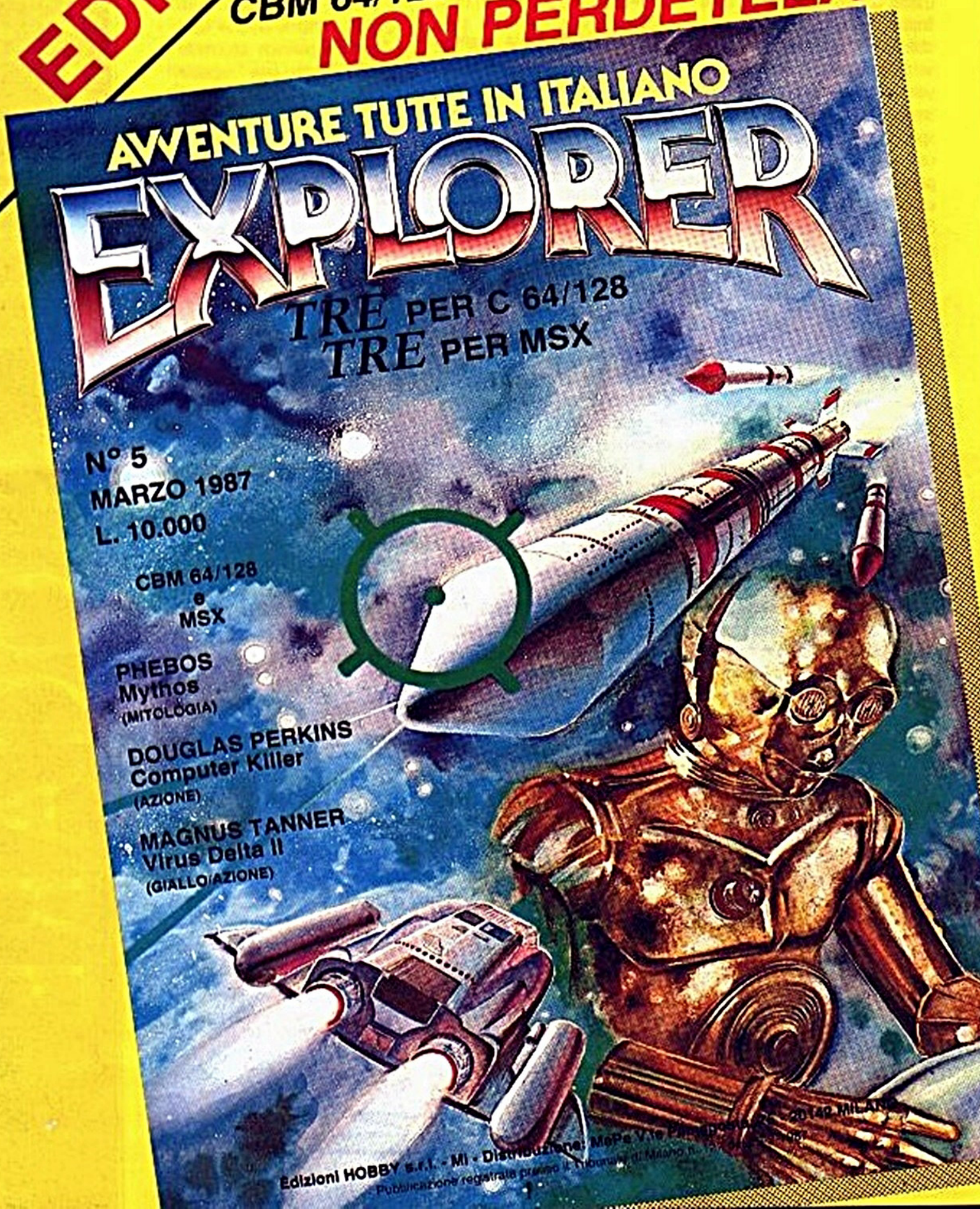
ALTRE ISTRUZIONI

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.**



È IN EDICOLA

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



ADVENTURE LAND...

Dal fantastico mondo della fantasia, ecco a voi...gli ultimi nati!

MASTERS OF THE UNIVERSE

Per Commodore 64



Questa è veramente una primizia fra le adventures: firmata US Gold, è appena uscita sul mercato e ha tutte le carte in regola per diventare un grande successo.

La trama è basata sulla millenaria lotta fra il Bene e il Male, la Luce e l'Oscurità, la Terra e gli Inferi.

Un bellissimo eroe biondo, forte e senza paura, Re di Eternia, deve sconfiggere Skeletor, un'orribile creatura che ha al suo seguito un gruppo di malvagi.

Per aiutarlo nella sua difficile impresa, dovrete trovare la Spada del Potere, nascosta nel Castello di Grayskull.

Qui incontrerete una Strega, che potrà darvi delle notizie utili su un'altra preziosa arma, l'Esagono di Heliatron: esso può congelare ed immobilizzare tutti i malvagi di Skeletor.

L'esercito di Skeletor è composto da creature fatte di ciottoli, i Rock-binders, che possono scavarsi dei tunnel "mangiando" le pietre. Essi sono difficili da distruggere, perchè si ricompongono subito anche se feriti in battaglia.

All'inizio del gioco, i Rock-binders hanno già "rosicchiato" la loro strada fino all'entrata di Eternia.

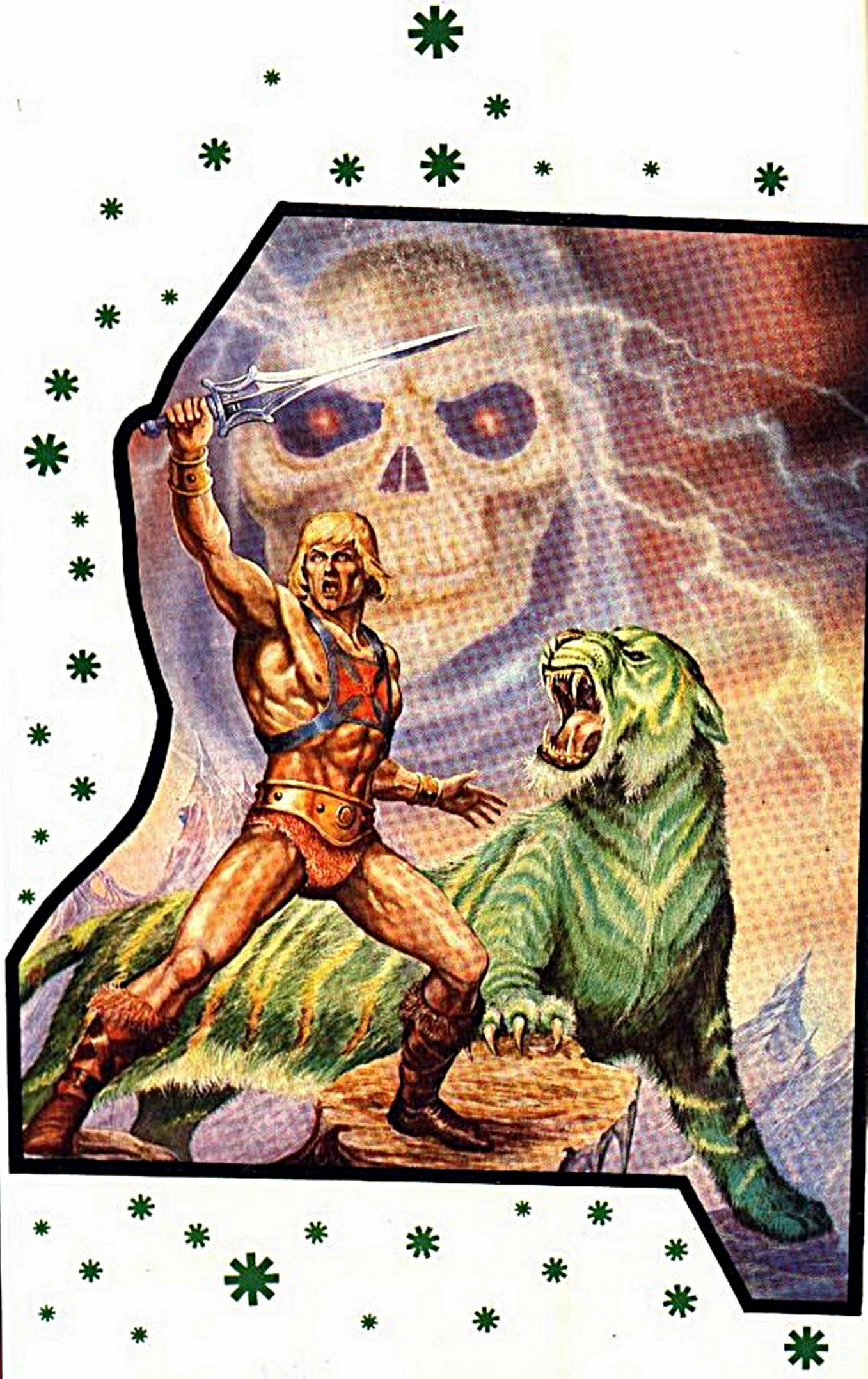
Questa adventure è facile da esplorare, ma è difficile da risolvere. Riuscirete presto, se siete degli abili giocatori, a superarne la metà, ma dovrete faticare non poco per arrivare alla fine.

Vi sarà d'aiuto il nuovo comando "BOM": esso vi permetterà di tornare indietro di una mossa se avete fatto un errore facilmente rimediabile. Comunque scoprirete che tutti i quiz, anche se difficili, hanno una soluzione logica che, con un po' di pazienza ed astuzia, riuscirete senz'altro a trovare.

La grafica di questa adventure è molto bella; troverete inoltre eccezionali le figure nelle Shadowlands (le Terre dell'Oscurità) dove si svolge la maggior parte della storia. Morale della... Adventure: Masters of the Universe è una primizia da non lasciarsi scappare!



RECENSIONI



DOME TROOPER
Per Spectrum 48

28° secolo d.C. La popolazione terrestre aveva ormai raggiunto cifre esorbitanti. Si decise così di risistemare le persone delle città sovraffollate in imponenti Città Satelliti formate da enormi palazzi. Per permetterne la costruzione, furono demolite le vecchie città, lasciando dei deserti fra le costruzioni.
La maggior parte della popolazione fu contenta di questa nuova situazione, ma alcuni non gradirono il cambiamento e decisero di vivere nel deserto.
I "Ribelli del Deserto", come vennero chiamati, presto si stancarono di vivere cercando di lavorare una terra non fertile e si diedero al crimine.
Qui inizia la vostra avventura: siete un soldato appartenente alla città Alpha e dovete difenderla dall'attacco dei ribelli che vogliono conquistarla per farne il loro Quarter Generale.
Il piano dei vostri nemici prevede l'avvelenamento delle riserve d'acqua della città.
Vi troverete fuori Alpha e dovrete muovervi nei suoi sei livelli utilizzando una specie di ascensore, azionabile premendo un bottone. Alcune delle locazioni non hanno nessuna rilevanza nel gioco; altre, invece, sono molto importanti e sono caratterizzate da grafiche bellissime che aggiungono all'atmosfera un tocco di mistero.
La lotta contro i Ribelli sarà durissima, ma non potrete perdere: il destino di Alpha è nelle vostre mani!

PREHISTORIC ADVENTURE
Per Spectrum 48

I mostri preistorici sono tornati!
Se vi state chiedendo come ciò sia possibile, eccovi spiegata tutta la storia.
Siete alla ricerca del leggendario frutto di Aramanth, dal quale si può ottenere un elisir di eterna giovinezza.
L'unica persona capace di comporre questo elisir è un vecchio mago che vive a Stonehenge. Non contento di essere già vissuto a lungo, egli vuole vivere per l'eternità e promette di dividere con voi il suo segreto se gli portate questo magico frutto.
E qui viene il dunque: il frutto di Aramanth si trova solo su una sperduta isola del Pacifico, popolata da mostri preistorici tutt'oggi viventi grazie a questo elisir.
Quindi non solo dovrete scoprire dove si trova quest'isola remota, ma dovrete riuscire anche a tornare indietro sani e salvi (con il frutto naturalmente!).
Le locazioni sono assai varie, da Stonehenge ad un Burger Bar, ma sono in bianco e nero.
Troverete tutte le opzioni classiche di un'adventure come RAM e TAPE SAVE, HELP, SCORE, ecc. Inoltre avrete a disposizione una funzione extra, l'EDIT, che vi permetterà di ritrovare l'ultimo comando inserito e di modificarlo a piacere.
Questa è una buona idea per quelle adventures che hanno dei testi lunghi e complicati, ma per Prehistoric Adventure, che accetta solo due parole per volta, è forse un po' esagerato.
Sebbene il gioco non abbia un vocabolario complesso, è una buona sfida per qualsiasi "avventuriero".
La sequenza iniziale, che prevede la ricerca di una mappa dell'isola, vi impegnerà molto, perchè dovrete collegare oggetti nuovi ed antichi. Prehistoric Adventure è un gioco che attrae, ricco di puzzles super intricati, che piacerà senz'altro a coloro che preferiscono le tradizionali adventures solo testo.

Arrivederci al prossimo numero!



DICK IRONSIDE

BRONX

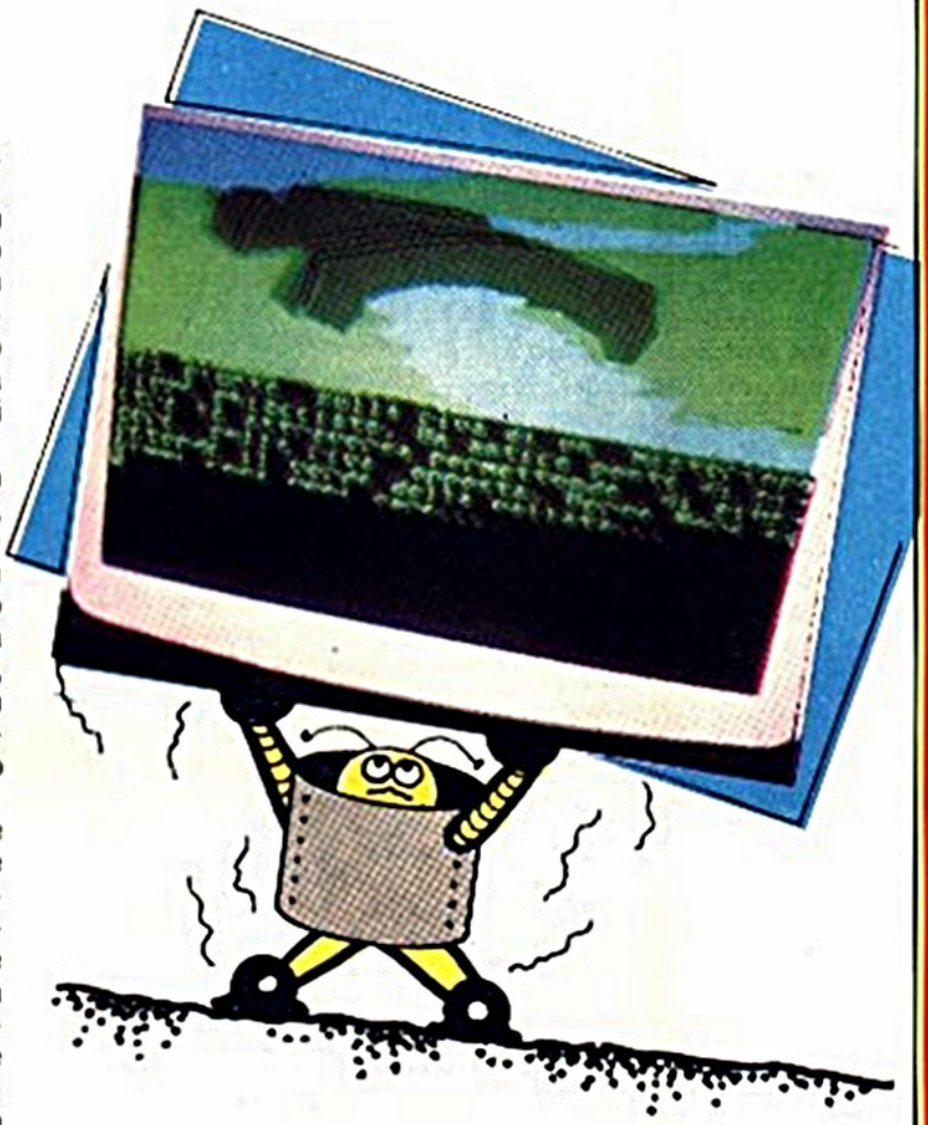
Era passato ormai quasi un anno dalla missione a Managua, nella quale Dick Ironside, Agente Scelto del Servizio di Sicurezza, aveva arditamente liberato il Professor Connelly, premio Nobel per la Chimica, da una banda di guerriglieri privi di scrupoli.
Un anno di inattività che pesava molto per un ottimo agente che viveva di rischio e di azione: dodici mesi che Dick aveva speso in allenamenti, missioni di minore importanza e viaggi di riposo.
Ma il lavoro adatto a lui arrivò in un freddo pomeriggio di dicembre, con lo squillo del telefono. Dick alzò la cornetta e riconobbe subito la voce decisa del suo diretto superiore.
"Ho una buona missione per te, Dick, ti aspetto nel mio ufficio fra quindici minuti!" fu il messaggio conciso del capo, e lui non ebbe dubbi sull'importanza del caso che era stato chiamato a risolvere: solo in momenti di emergenza gli venivano concessi quindici minuti per arrivare in ufficio!
Raggiunse l'ufficio del suo superiore in meno di dieci minuti, superando le auto che affollavano le strade della città con la sua auto sportiva, e quando fu davanti al suo capo scattò sull'attenti con atteggiamento marziale.
In pochi minuti gli fu esposta la situazione di emergenza per cui era stato chiamato, con l'ordine di agire immediatamente: un aereo privato era partito poche ore prima da Houston con a bordo un famoso scienziato incaricato dalla NASA di elaborare un progetto segretissimo e di vitale importanza per la sicurezza dell'Occidente.
Tale aereo era stato colpito, mentre sorvolava l'area del Bronx, da un piccolo ma potente missile balistico, che aveva costretto il pilota ad un atterraggio di fortuna nel pericolosissimo quartiere della città.
Di sicuro si sapeva che il pilota e lo scienziato erano riusciti ad abbandonare l'aereo dopo che esso aveva toccato il suolo, ma nessuna comunicazione aveva fino ad ora seguito quell'ultimo messaggio radio. La missione di Dick era quella di penetrare nell'area metropolitana del Bronx, dichiarata ormai "off-limits" dai servizi di sicurezza fin dal lontano 1995, ritrovare lo scienziato scomparso e riportarlo al sicuro.
Lo aspettava un compito non facile, ma certamente allettante vista l'alta dose di rischio a cui andava incontro: i criminali più pericolosi vivevano ed operavano in quel quartiere e spostarsi per le strade del Bronx significava "suicidio".
Gli era stato inoltre proibito di infiltrarsi nel quartiere portando con sè delle armi: una fascia protettiva circondava da anni la zona onde evitare fughe di criminali armati, e si estendeva lungo tutto il suo perimetro ed anche sopra di essa come una cupola impenetrabile.
L'interruzione di tale controllo era proprio quello che i criminali aspettavano da tempo: avrebbero così avuto la possibilità di attaccare la città con intere squadre di terroristi, seminando morte e terrore.
Dick accettò comunque e durante la notte si fece paracadutare, completamente disarmato, in una strada del Bronx, pronto a lottare anche con le mani nude contro i criminali che infestavano la zona. Era quasi l'alba quando cominciò a muoversi per le strade del quartiere, e non gli fu difficile notare la distruzione che regnava tutt'intorno, traccia della violenza che avrebbe dovuto affrontare...



Genere: Azione
Grado di sfida: Medio-Facile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: RAPIMENTO

NIGEL STEVENSON

LA LEGGE DI THORUS



Il Regno di Aaren-Dor era da lungo tempo nelle mani del giovane principe Nigel, che in un lontano passato aveva liberato la bellissima Principessa Tanya e sconfitto il malvagio e potente Dharvon l'Oscuro, riportando così la pace e la tranquillità nella regione e conquistandosi il titolo che ora deteneva.
Il Re gli aveva affidato senza indugi lo scettro del comando, ma Nigel sentiva ormai da alcuni mesi che altrove, nella terra di Aaren-Dor, qualcuno richiedeva il suo aiuto. Era una sensazione vaga ma costante, che gli disturbava il sonno e la veglia come il grido di un animale ferito disturba il silenzio della notte.
Fu così che decise di lasciare per un po' il trono a colui che prima lo gestiva, per avventurarsi, non senza suscitare l'apprensione della sua giovane sposa, nella magica vallata fino al di là della catena montuosa che la circondava, dove terre lontane aspettavano intrepidi cavalieri per offrire loro avventure dense di pericolo e di gloria.
Furono necessarie molte settimane di duro cammino per superare la massiccia catena montuosa e giungere nella Terra di Thorus, dove Nigel avrebbe trovato una Forza malvagia da combattere e sconfiggere, una minaccia che avrebbe potuto colpire anche il suo regno al di qua delle montagne.
Fu l'incontro col sovrano di Thorus a confermare i suoi sospetti: un potente amuleto era stato rubato a corte, e il servitore che lo aveva preso si era poi rifugiato oltre la mitica Valle dell'Orso, al di là delle Miniere di Sale.

L'amuleto, conosciuto come Pietra del Destino, permetteva al suo possessore di giungere fino ad un magnifico tesoro, del quale però si sapeva poco o nulla, perchè tutti coloro che si erano arrischiati a cercarlo non avevano più fatto ritorno.
Il re di Thorus non aveva quindi molto da temere, ma aveva sempre considerato quella pietra, e il tesoro ad essa legato, come una risorsa d'emergenza per i tempi di carestia: venendo a mancare tale possibilità, egli si sentiva ora particolarmente in pericolo, o meglio temeva per la tranquillità economica del suo regno.

Nigel comprese il sentimento del sovrano, essendo egli stesso un principe, ed accettò di ritrovare la pietra o, nell'ipotesi migliore, il tesoro stesso.
Interrogando il re sui pericoli di quelle terre, venne a sapere che la regione da attraversare per giungere alle Miniere di Sale, e da esse alla Valle dell'Orso, non era molto conosciuta a causa appunto dei pericoli, spesso mortali, che vi si celavano, e tutto ciò che si sapeva di quel posto era frutto di leggende su incantesimi e forze malvagie che la sorvegliavano, pronte a distruggere chiunque penetrasse nella valle.

"Un aiuto però posso dartelo", disse il re di Thorus al giovane Nigel, "e riguarda il modo di uscire dalle Miniere di Sale. Devi procurarti un frutto magico che, secondo la leggenda, ti porterà verso il cielo fino alla Valle dell'Orso. Ma la leggenda parla anche di un drago di cui dovrai attraversare la bocca e poi la gola, fino a trovarti davanti alla sua faccia... sono leggende oscure, amico mio, ma nascondono sempre delle utili indicazioni per coloro che sanno interpretarle..."
Fu così che Nigel, confuso ma risoluto, iniziò il suo viaggio verso la Valle dell'Orso, per ritrovare la magica Pietra del Destino e, forse, il tesoro a cui essa lo avrebbe guidato...



Genere: Fantasy
Grado di sfida: Medio-difficile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: INCANTESIMO

MORGAN TYLER

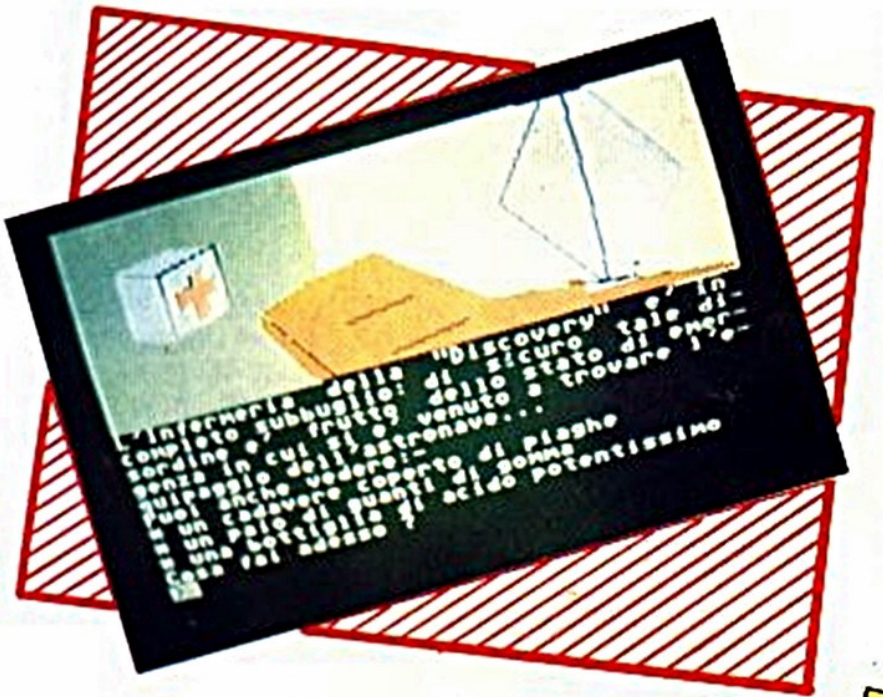
STAR PLAGUE

Quando si è cittadini dello Spazio e, come Morgan Tyler, si viaggia spesso da un Sistema all'altro attraversando le vastità del vuoto stellare, non è difficile incappare in incontri inconsueti e spesso pericolosi.
Fu proprio durante il suo rientro verso la Terra che Morgan ebbe uno degli incontri più indimenticabili di tutta la sua spericolata vita.
Stava oltrepassando la fascia di asteroidi ai confini del nostro Sistema Solare, quando notò prossima a lui una grossa astronave da trasporto che appariva, ad un esame superficiale, chiaramente abbandonata.
Si spinse con la sua piccola astronave fino ad una distanza che gli permettesse di aprire un chiaro contatto radio e, possibilmente, gli consentisse un esame visivo più soddisfacente.
Il primo particolare che ebbe modo di notare fu il nome dell'astronave: DISCOVERY.

Il nome non gli era nuovo... digitò le nove lettere sulla tastiera del piccolo computer di bordo, facendole seguire dalla richiesta di informazioni.
Lo schermo del computer brillò per un attimo, schiarendosi, poi diversi messaggi si susseguirono sul fondo color ambra, e Morgan ebbe la conferma dei suoi sospetti: la Discovery era un'astronave da esplorazione, mandata su un lontano pianeta a scopo di ricerca molti anni prima.
Di essa si era persa ogni traccia, tanto che il suo equipaggio era stato dichiarato ufficialmente disperso e ai componenti era stato dedicato un vero e proprio funerale con tanto di riconoscimenti onorifici per la missione svolta fino all'ultimo istante.
Morgan sorrise: immaginava la faccia dei suoi governanti quando avrebbero visto comparire la vecchia, cara Discovery sugli schermi dei loro osservatori!
Iniziò il contatto radio, ma il suo sorriso si spense: alla sua richiesta di contatto aveva risposto il Computer di Bordo della astronave, e quello non era un indizio molto positivo.
Comunque, pensò, poteva trattarsi di un falso allarme.
Probabilmente l'equipaggio aveva eseguito le procedure di ibernazione ed ora i membri erano rinchiusi nelle camere criogeniche della nave per superare il lungo viaggio...
Ma Morgan non si sentiva tranquillo, per cui decise di procedere al "rendez-vous" e salire sulla Discovery.
Fu una decisione, questa, che lo fece trovare faccia a faccia con un problema grosso come un pianeta: ciò che lo aspettava si preannunciò appena la sua navicella atterrò nella Zona di Attracco della Discovery.



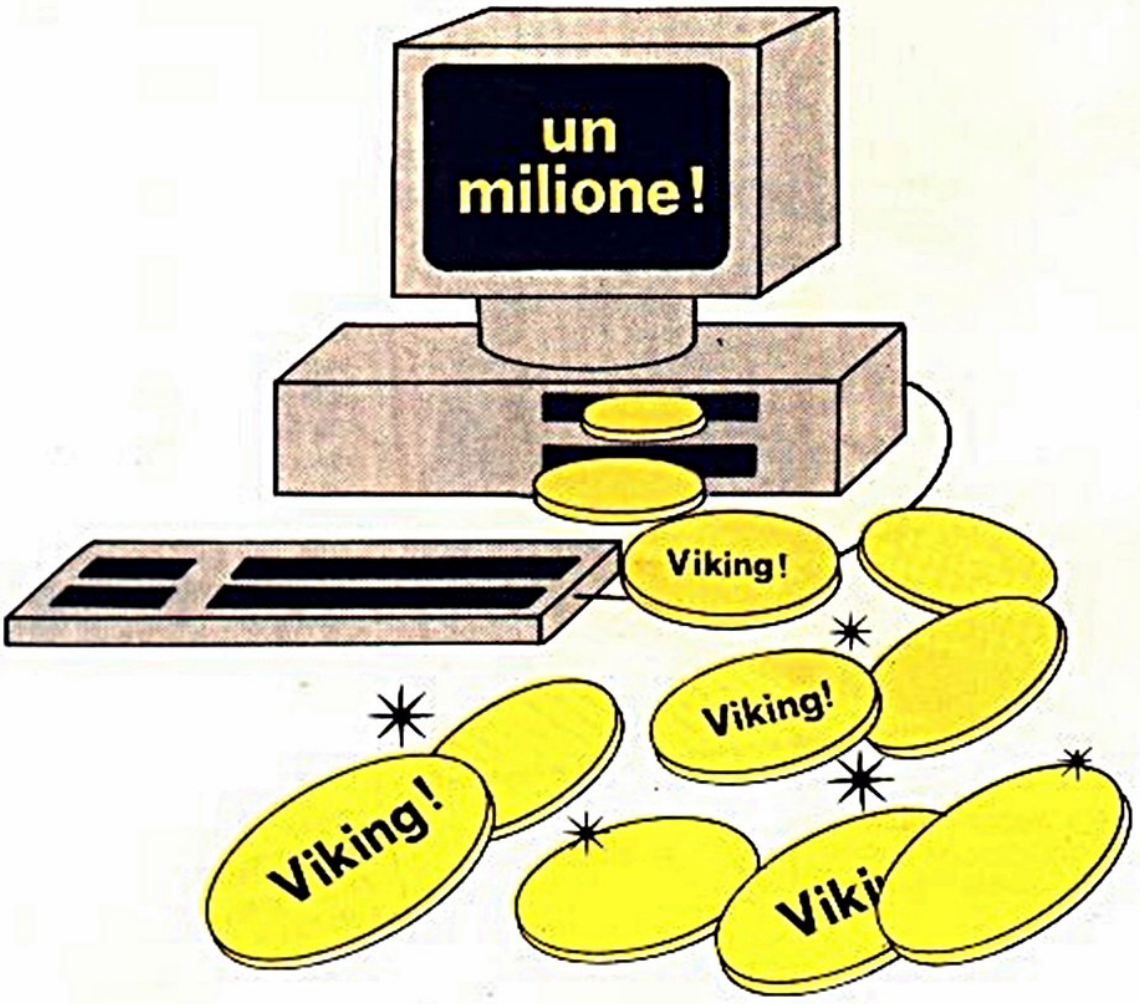
Un gruppo di pericolosissimi Droidi di Sorveglianza si diresse subito verso il portello della sua astronave, dandogli appena il tempo di lanciarsi fuori per evitare i loro colpi di laser!
Morgan si lanciò oltre il portello, rotolando sull'impiantito metallico della Pista di Attracco, mentre i raggi sottili ma micidiali dei laser guizzavano intorno a lui sollevando scintille e fumo dalle superfici colpite.
In un attimo fece un rapido esame della situazione: la scaletta metallica alla sua destra era l'unica via di scampo, dato che ormai i droidi erano penetrati nella sua navicella... oltre la scaletta avrebbe trovato forse altri guai, ma quello non era il momento adatto per le incertezze... i droidi si avvicinavano!



Genere: Fantascienza
Grado di Sfida: Medio-Facile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: SUPERNOVA

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. 3 PER CBM 64/128C SPECTRUM

Ivan Turkjeff - "L'ORO DELLO ZAR"

ASPETTA (finchè la sentinella sarà sopra la grata) - AFFERRA I PIEDI DEL COSACCO - STROZZA IL COSACCO - PERQUISISCI IL COSACCO - PRENDI LE CHIAVI - SPINGI VIA IL CADAVERE - APRI LA GRATA - ESCI - PRENDI LA SCIABOLA - S - S - ENTRA - ESAMINA GLI SCAFFALI - ESAMINA GLI SCAFFALI - PRENDI LE MEDICINE - PRENDI LA BOTTIGLIETTA - ESCI - N - N - SALI SUL CARRO - NASCONDITI SOTTO IL FIENO - ASPETTA - E - E - ENTRA - CURA IGOR - POSA LE MEDICINE - PRENDI LA LAMPADA - ESCI - O - POSA LA LAMPADA - PRENDI IL RAMO - FAI UNA LANCIA - O - S - UCCIDI LA LEPRE - PRENDI LA LEPRE - N - E - FAI A PEZZI LA LEPRE - AVVELENA LA CARNE - POSA LA BOTTIGLIETTA - PRENDI LA LAMPADA - O - S - E - ENTRA - E - S - GETTA LA CARNE AI CANI - ENTRA - ESAMINA LE TRAVI - GIRA ANELLO - ESCI - SALI LE SCALE - O.

Douglas Perkins - "GHOST CITY"

TOGLITI LA CAMICIA - STRAPPA LA CAMICIA - ANNODA INSIEME LE STRISCE - LEGA IL FUCILE ALLE STRISCE - LANCIA IN ARIA IL FUCILE (finchè non si incastra sull'orlo del pozzo, afferrando la fune prima di ogni lancio) - ARRAMPICATI - E - E - E - ENTRA NELLA FATTORIA - ESAMINA LA TAVOLA - PRENDI IL CIBO - ESCI - O - N - O - N - N - O - ENTRA NEL SALOON - PRENDI LO SPECCHIO - ESCI - TORNA IN STRADA - E - ENTRA - ENTRA NELLA PRIGIONE - PRENDI IL BARILOTTO - ESAMINA IL BARILOTTO - ESCI - ESCI - TORNA IN STRADA - S - O - ENTRA - GETTA IL CIBO AI TOPI - ESAMINA LA STANZA - O - PRENDI LA CORDA - RIENTRA IN CASA - ESCI - TORNA IN STRADA - PREPARA UNA MICCIA - INFILA LA MICCIA NEL BARILOTTO - S - E - S - E - E - S - ESAMINA IL CADAVERE - PRENDI ACCENDINO - ENTRA IN AUTO - ESAMINA AUTO - PRENDI LE CASSE - ROMPI LE CASSE - ESCI - N - POSA LO SPECCHIO - N - ESAMINA IL CADAVERE - PRENDI LA TUTA - METTI LA TUTA - ESAMINA IL CADAVERE - LEGGI IL FOGLIO - PRENDI LO SPECCHIO - N - N - POSA IL BARILOTTO - ACCENDI LA MICCIA - S.

Orson Powell - "LYCANTHROPUS"

S - E - S - SCAVALCA IL MURO - O - ESAMINA IL CAPANNO - PRENDI IL COLTELLO - ENTRA NEL CAPANNO - PRENDI GLI STIVALI - METTI GLI STIVALI - PRENDI LA VANGA - ESCI - E - SCAVALCA IL MURO - N - N - O - O - N - TOGLI IL VESTITO AL FANTOCCIO - ESAMINA IL VESTITO - PRENDI LA MONETA - PRENDI IL VESTITO - INDOSSA IL VESTITO - S - E - S - ENTRA - O - SU - ASPETTA - PRENDI LA PENNA - SCENDI - RIENTRA - PRENDI LA SCATOLA - ESCI - E - S - ESAMINA ENTRATA - SUONA IL CAMPANELLO - OFFRI LA MONETA AL CUSTODE - PERQUISISCI IL CUSTODE - PRENDI LA CHIAVE - S - ENTRA NELLA CAPPELLA - ESAMINA LA BARA - PRENDI LA CROCE - ESCI - N - MOSTRA LA CROCE - SCAVA - ENTRA NELLA BUCA - TAGLIA I CAPELLI ALLA STREGA - ESCI - O - S - N - COLPISCI IL RATTO - METTI IL RATTO NELLA SCATOLA - POSA LA VANGA - S - SCAVALCA IL MURO - N - O - N - N - PRONUNCIA LA FRASE HEKK LINAR - LIBERA IL TOPO - E - PRENDI IL TOPO - DISTRUGGI LA RAGNATELA - ENTRA NEL TUNNEL - E - ENTRA NELLA CAVITÀ - SCENDI.

Micropatiti dello Spectrum!

Se volete super-accessoriare il vostro computer, ecco ciò che darà il tocco finale al vostro Sinclair: lo ZX MICRODRIVE.
SI tratta di una particolare cartuccia gestita e "vista" dal sistema operativo come una memoria di massa ad accesso diretto.
Questa periferica è frutto di un paio di artifici molto interessanti. Il primo consiste nell'adozione di una duplice testina e di una doppia pista: sulla prima si registrano i bit dispari, sull'altra i bit pari (il che consente una velocità doppia a parità di intensità). L'altro trucco è una sofisticata gestione degli spazi liberi: le registrazioni sono infatti suddivise in settori di 512 byte, preceduti da un'intestazione indicante sia il numero relativo di record sia il file di appartenenza. In tal modo, attraverso un indice (caricato inizialmente in RAM) viene tra l'altro eleborata la situazione dell'occupazione delle unità "pseudo-disco", infilando nuove registrazioni nei buchi rimasti liberi, il tutto in modo ottimizzato.
Il risultato di tutto ciò, è che viene garantita su una cartuccia di minime dimensioni una capienza media di 90 Kbyte (si va da un minimo di 85 ad una massimo teorico di 95 Kbyte, disposti lungo un nastrino di 5 metri).
Ogni cartuccia contiene fino ad un massimo di 50 file identificati tramite un nome, che possono essere salvati, recuperati, verificati, elencati in ordine alfabetico con comandi SAVE, LOAD, VERIFY, CAT tutti ottenibili subito con l'estensione del Basic dovuta all'introduzione del "plug-in" ZX Interfaccia 1.
C'è anche un FORMAT, per la formattazione delle cassette (speciali): effettua un soft sectoring con segnali di una decina di byte.





Ed ecco i tempi dichiarati. Il caricamento di un programma da 48 Kbyte viene effettuato in circa 5", mentre il tempo medio di accesso viene vantato pari a circa 3,5".
Interessante il fatto che fino ad 8 Microdrive possono essere collegati ad uno ZX Spectrum, dunque per un totale di ben 680 Kbyte in linea.
Alquanto originale la soluzione tecnica della ZX Interfaccia 1: si connette sul lato posteriore dello Spectrum ed incorpora il firmware di gestione appena descritto più quello di comunicazione, inoltre comprende un'interfaccia RS 232 e un sistema di collegamento in una minirete locale.
Si ottiene una possibilità di collegamento del personal a varie periferiche e più Spectrum tra di loro, oltre alla rete telefonica via modem, con velocità selezionabile a software fino a 19200 Kbit/sec.
La rete locale opera a 100 Kbit/sec, interconnettendo fino a 64 Spectrum.
Il protocollo permette ad ogni stazione di definire quali sono le stazioni rice o trasmittenti ed è pure previsto il funzionamento in broadcasting, per cui uno Spectrum invia "circolari" a tutti gli altri allacciati.
Ogni Spectrum della rete può, inoltre, agire come server di altri, governando stampanti o altre periferiche.
Pensate, quindi, a quali livelli di informatica domestica si è già arrivati e quali possono essere ancora i nuovi sviluppi.
Il mondo dei Computers non ha limiti!



SPECTRUM Doodler LIGHTPEN



Aumentata la potenza del vostro Spectrum, lasciamo anche un po' di spazio alla creatività. Ecco, allora, qualcosa che vi aiuterà a dare sfogo alla vostra fantasia: SPECTRUM DOODLER, una penna ottica per il vostro computer.

Se siete dei buoni disegnatori a mano libera e vi piacerebbe rielaborare ed arricchire certi programmi un po' poveri come grafica, potrete usare questa penna.

Essa, come le altre del genere, vi permetterà di disegnare direttamente sullo schermo del vostro televisore o monitor e non richiederà nessuna conoscenza di programmazione.

Il software disponibile con essa è presentato da un menù composto da vari simboli: potrete facilmente selezionare quello che preferite, premendo la penna sullo schermo.

Ogni simbolo rappresenta una figura particolare (cerchio, quadrato, triangolo, ecc.) oppure un tipo di disegno (puntini, tratteggio, ecc.) o ancora, un colore.

Avrete a disposizione una "tavolozza" di 16 colori e potrete definire lo spessore di ogni linea tracciata a seconda di come essa più si adatti alla vostra "opera".

A lavoro ultimato, potrete anche aggiungere un testo al disegno.

Il software Doodler vi consentirà poi di salvare delle figure complete o incomplete, da terminare o da usare in seguito per i vostri programmi.

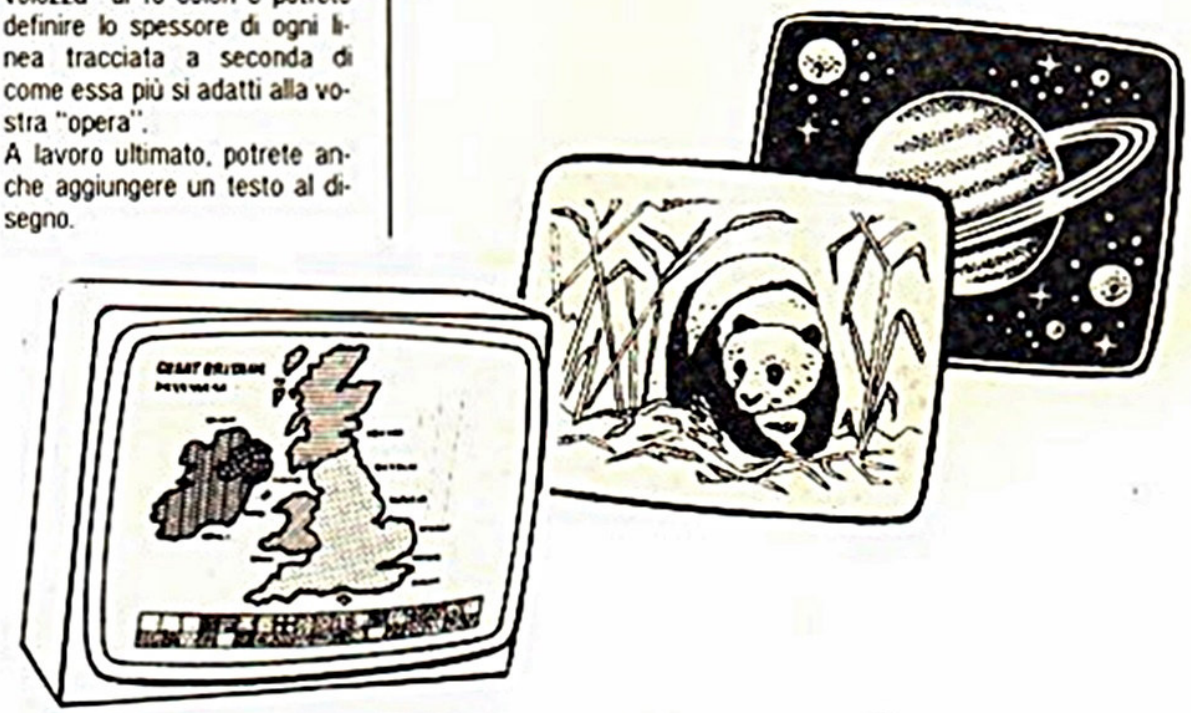
I disegni ottenuti potranno essere anche riprodotti su carta utilizzando una stampante. Questo può essere dunque un metodo originale per avere dei biglietti da auguri particolari, della carta da lettere personalizzata, dei disegni ottenuti con un'esecuzione diversa dal solito e mille altre cose che vi suggerirà la vostra fantasia.

La penna ha anche un sistema di controllo che la adatta automaticamente al video della TV o del monitor che state usando.

Essa è robusta, elegante e comoda da tenere in mano; inoltre, è completa di software su cassetta che può essere facilmente duplicato.

Il prezzo di vendita è circa 60.000£ e comprende un manuale di istruzioni che vi aiuterà a capire facilmente e rapidamente le modalità d'uso e di installazione di questa penna ottica, che si collega al computer tramite un'interfaccia.

L'era dell'arte "elettronica" è ormai iniziata: il fantastico mondo della grafica vi attende!



POSTA

Carissimi amici,
grazie, grazie e grazie ancora per tutte le lettere che scrivete. Sono veramente tante, sapete? Ci piacerebbe accontentarvi tutti, ma le questioni di spazio non transigono!
Ricordiamo il nostro indirizzo: EDIZIONI HOBBY - Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO.

Dopo alcuni giorni nei quali le nostre foto sono rimaste parcheggiate in un cassetto pronte alla spedizione, finalmente siamo riusciti a far fede alla Vostra gentilissima richiesta.
Scusateci per il ritardo ma purtroppo siamo stati assorbiti da impegni di lavoro che ci hanno distratti, DECISO!!!! prima il piacere e poi il dovere.
Devo farVi alcuni meritatissimi complimenti:

1° **La signorina che risponde al telefono è quanto di meglio si possa sperare in fatto di cortesia e simpatia.**
2° **I Vostri giochi sono i migliori mai visti da quando si è dato inizio alle avventure in lingua italiana.**
3° **Grazie di aver dato l'opportunità a chi l'inglese non lo mastica proprio di poter accedere all'affascinante mondo dell'avventura.**

Ci permettiamo solo un piccolo consiglio o meglio un desiderio, sarebbe molto bello che talvolta faceste una edizione speciale con un solo gioco più lungo tale da sostituire i tre attuali (magari anche a parti staccate ma con la stessa trama).
I nostri migliori saluti e tantissimi auguri per il Vostro stupendo lavoro.

MASSIMO E NICOLA



Ed eccoli qua, i famosissimi ragazzi di Feltre!!! L'altro giorno in redazione, insieme alla soluzione dell'ultimo gioco, ci hanno spedito anche le loro fotografie, che molto volentieri pubblichiamo. Grazie mille per la marea di complimenti. Allo staff di VIKING fa sempre piacere sentirsi dire che i giochi sono i migliori del mondo, che la segretaria di redazione è super (e lo è davvero, in tutti i sensi): lo sappiamo, nessuno può stare senza Viking.
Per quanto riguarda tutti i vostri consigli e desideri, abbiamo già passato le vostre richieste ai nostri super tecnici. Non hanno risposto (non ancora, per lo meno), ma ricordate il proverbio che dice: "Chi tace acconsente". Non si sa mai...
Salutoni, da tutta la redazione di VIKING.



★ the ★ BEST

AIUTO!!! Le scrivanie sono completamente sommerse dai vostri fogli sui quali risalta solo la frase finale delle nostre avventure. Ahi, ahi, vuol dire che sono troppo facili se siete così numerosi a scriverci... cercheremo di renderle un po' più complicate (eh, eh, eh, questa è una sfida che vi lanciamo!).
Ma cominciamo subito con gli elogi alla vostra bravura. L'avventura che ha avuto minori difficoltà sembra sia stata quella più difficile e cioè "Il pianeta maledetto". E un bravi! lo rivolgiamo a **CRISTIANO GRASSI** e **GIOVANNI PACCIANI** di S. Ilario Denza (RE), **ALESSIO** e **GIUSEPPE BERNARDINI** e **ANDREA BORDIGONI** di La Spezia, **CLAUDIO** e **ADRIANO CARLI** di Roma, **GABRIELE GHIDINI** e **GIANMARIA CEGLIE** di Novara, i soliti **LELE** ed **ENRICO** di Torino, ai quali lanciamo un "disperato" appello: **MANDATECI LE VOSTRE FOTO!** (vogliamo vederli in faccia, questi "mostri"!; non fa in tempo ad uscire la rivista, che loro già ci telefonano per dettarci la frase finale!). E per la prima volta nella storia delle nostre avventure... Signore e signori... **UNA RAGAZZA!!!**, ossia **MARCELLA CALVICCHI** che insieme al suo amico **CRISTIAN MACCAFERRI** di Ferrara hanno risolto le nostre avventure. È un evento troppo importante per non pubblicare la foto di questi due giovanissimi avventurieri. Ed ecco a fondo pagina la magnifica coppia. **BRAVA MARCELLA!!** Più "dolori" e difficoltà ci sono state nella risoluzione di "Attacco al bunker". Facciamo comunque i nostri complimenti a quei pochi coraggiosi che sono riusciti a risolverla, e cioè a **GRASSI CRISTIANO**, a **BURLETTA GAETANO** di Roma, e ai soliti **LELE**, **EDOARDO** e... ultimo nato della famiglia di Torino (scherzo!) **JUAN**.
Sono tornati tra noi, con "Attacco al bunker" anche i nostri "eroi" di Feltre: **NICOLA BERTOLDIN** e **MASSIMO LAZZARO**. Ci mancavate!
"Il cobra di cristallo", l'avventura con grado **MEDIO**, ha avuto ancora più difficoltà. Una coppa d'oro la vogliamo comunque dare a **BORLETTA GAETANO** di Roma, a **GIOMETTI FABRIZIO** di Milano, che ha risolto l'avventura in due giorni, ad **ANGELO PORPILIA** e **RONNIE DAX** (nome di battaglia di un altro grande eroe di Roma!), a **MASSIMO BRIGNOLO** di Torino, impiegato dell'IBM che ha risolto l'avventura in una settimana.
Suonano a festa le campane per il nostro piccolo amico **DESCAPÉ ALBERTO**, 12 anni di Lodi (MI) e del quale pubblichiamo la foto, che ha risolto **DA SOLO** e in pochissimo tempo l'avventura "Il pianeta maledetto". **BRAVO ALBERTO!!**



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