ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

N. 5
MAGGIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

KENNETH JOHNSON

HARRY L'HIPPY

TREVOR SCOTT



Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 128 del 23/2/87

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.

Forza vikinghi!

Guerrieri del Computer, affilate le vostre spade, indossate i vostri scudi ed i vostri elmi, e preparatevi per un nuovo scontro mentale con le Avventure di VIKING!
È giunto, come è ormai consuetudine, il magico momento in cui i granelli di polvere salteranno via dai tasti meno usati del vostro amato computer e lo schermo del vostro monitor/televisore si riempirà di immagini e di parole...e a tal proposito vogliamo proporvi qualche consiglio...ergonomico!
Per dimostrare quanto siamo vicini ai nostri lettori, abbiamo deciso di esporre alcuni consigli su un corretto utilizzo del computer, che riteniamo non siano affatto sprecati soprattutto quando, come in questo caso, esso viene utilizzato per ore.
Innanzitutto evitate fonti di luce violente e dirette contro lo schermo o posteriormente ad esso (tende chiuse, quindi!).
Se il vostro è un monitor con schermo antiriflesso evitate lo stesso la luce diretta come lampade da tavolo o luce solare molto violenta. La luminosità del televisore/monitor non deve essere elevata, ed il contrasto (quando è presente) va usato per bene.
Gli utenti Commodore hanno la possibilità di giocare con scritte chiare su fondo nero, e dovrebbero prediligere questo "modo" perchè è il più riposante.
Per quanto riguarda gli utenti Spectrum non è stato possibile fare lo stesso, dato che gli "attributi" dello schermo vengono influenzati dalla grafica di ogni locazione, e quest'ultima è su fondo bianco: non temete, comunque, perchè i nostri tecnici sono già al lavoro per risolvere questo problema...
Passiamo alla postura: non usate sedie senza schienale, e possibilmente fate in modo da usarne di morbide. Le lunghe ore passate davanti allo schermo del computer spesso fanno dimenticare di tenere una corretta posizione, cioè spalle dritte (niente gobbe!) e testa alta: in questo può aiutare anche la distanza dello schermo, e quindi la profondità del piano di lavoro (cercate di allontanare un bel po' lo schermo dalla tastiera, e ne guadagnerete anche in termini di "disturbi elettronici"). Infine, cercate di fare dei "break" durante la vostra battaglia "avventurosa": anche una pausa di cinque minuti è salutare, e potrete usarla per riflettere sulla situazione; se ad essa abbinate un riposo "oculare" è ancora meglio (provate ad osservare rilassatamente degli oggetti lontani, se possibile il cielo o il paesaggio esterno, e nel contempo sciogliete le articolazioni del collo e delle spalle con dei movimenti dolci e variati).
I consigli appena esposti possono contribuire moltissimo a migliorare il vostro livello di gioco/lavoro col computer, ed il nostro programmatore (che di ore al computer ne trascorre davvero tante!) ci ha assicurato di seguire personalmente tali procedure, e con ottimi risultati (infatti, nonostante il ritmo frenetico di lavoro, è ancora vivo e sano di mente...almeno fino a questo numero...)
Bene, è giunto il momento di passare alle sfide del mese, che dovrebbero tenervi occupati almeno fino al prossimo numero (diventa sempre più arduo, dato che la vostra bravura aumenta giorno per giorno): la prima Avventura è un western, nel quale ritroverete il buon vecchio Kenneth Johnson; la seconda è una storia "beat" sulla scia dei movimenti tipici degli Anni Sessanta; il terzo appuntamento, infine, è con una vecchia conoscenza: Trevor Scott, che anche stavolta sfiderà i pericoli di un'isola...molto familiare!

In bocca al Lupo!
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	TOT.
1. LYCANTHROPUS	• • • •	• • • • •	• • • •	13
2. GHOST CITY	• • • •	• • • • •	• • •	12
3. L'ORO DELLO ZAR	• • •	• • • •	• •	9

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: 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

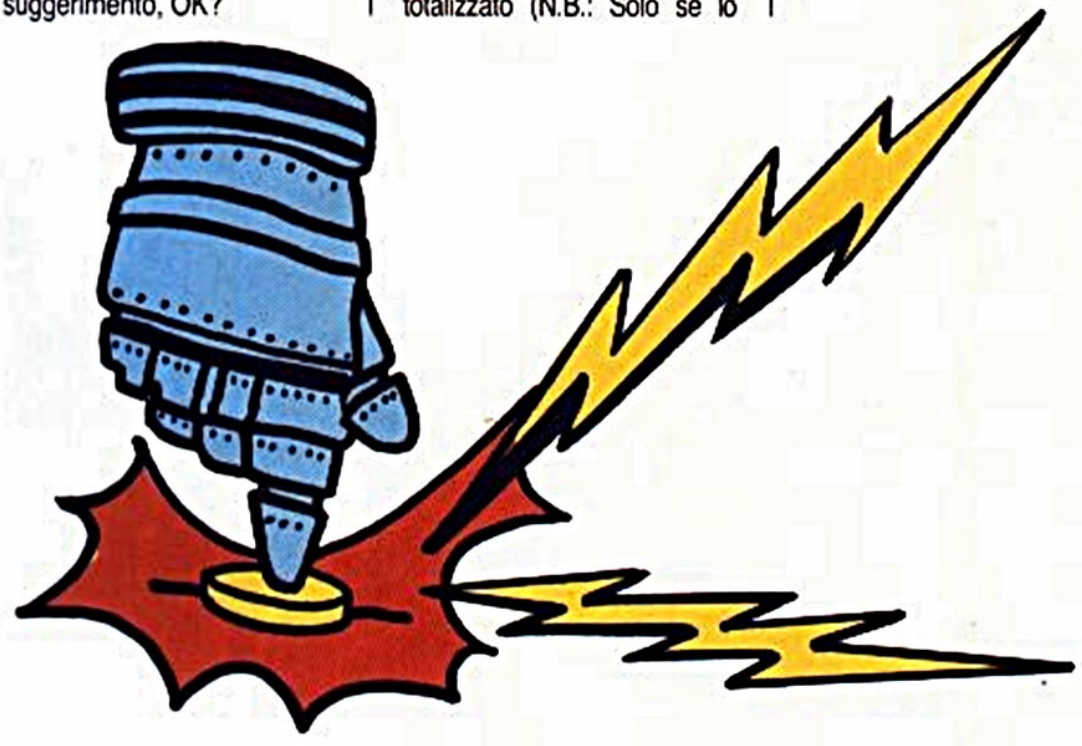
Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da parte del Computer, soprattutto se la situazione lo richiede: non aspettatevi grandi cose, comunque, perché abbiamo preferito riservare un 'aiuto' più completo tramite le soluzioni.
Quindi cercate di non prendervela 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 NUOVA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO
CBM 64/128 E SPECTRUM 48 K
NON PERDETELA!

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 6
APRILE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

TREVOR SCOTT
L'isola della paura

KURT WARREN
Missione a Bangkok

ROY NORTON
I misteri di Villa Parson

Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta 75 - 20142 Milano

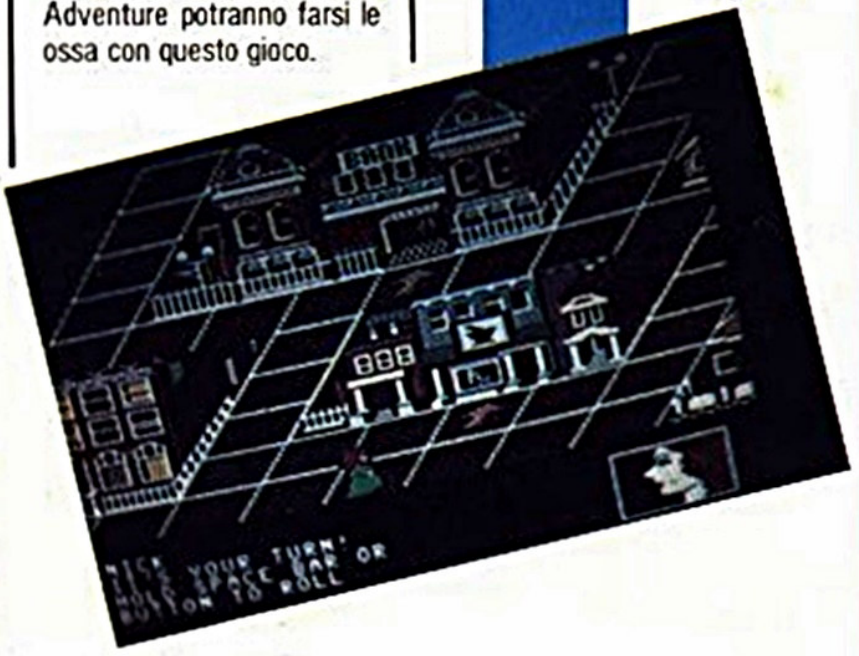
ADVENTURE LAND

Carissimi amici, bentornati al nostro appuntamento con il pianeta più pazzo e fantastico che esista: Adventureland.
Per gli insaziabili avventurieri ecco quali sono le novità del mese.



221b BAKER STREET
Per Commodore 64

Una pipa, un cappello scozzese, un fedele maggiordomo e una frase famosa: "Elementare Watson"... Di chi stiamo parlando?
Ma del geniale Sherlock Holmes, naturalmente!
In questa adventure della US Gold sarete impegnati a risolvere ben 30 casi impersonando la mitica figura del grande investigatore inglese.
Sarete alla ricerca di indizi e di informazioni utili per risolvere quello che sembra essere sempre il caso dell'anno.
Dovrete visitare molti luoghi, che potrete scegliere lanciando un dado.
Quando riuscirete a scoprire con la vostra mente geniale chi è l'assassino, qual'è il suo movente e perchè il suo alibi non funziona, potrete tornare nel vostro studio al 221 di Baker Street e spiegare ai vostri clienti quali sono le vostre "elementari" deduzioni.
La grafica non è niente male, all'altezza di chi l'ha fatta, cioè l'Interplay che ha già firmato adventure come Borrowed Time e Tass Times.
L'unica nota dolente del gioco è che esso è davvero facile per i veterani delle adventures: basta premere un tasto per tirare il dado, muovere le figure fra i vari palazzi, entrare in uno di essi, raccogliere l'indizio e il più è fatto.
Purtroppo manca il mordente, il senso del pericolo dato dalla difficoltà delle situazioni da affrontare.
In ogni caso, l'idea è buona ed i nuovi appassionati di Adventure potranno farsi le ossa con questo gioco.



PORTAL
Per Commodore 64

Dopo un lungo viaggio nello spazio state rientrando sulla Terra, ma... cosa succede? Dove sono finiti tutti?!
Vi accorgete che siete rimasti in orbita per ben 100 anni, caduti in una specie di letargo dal quale vi state risvegliando a fatica, ed ora che siete tornati a Cape Canaveral, non c'è più nessuno ad attendervi.
La Terra è deserta, non c'è segno di esseri umani!
Gli animali e le piante vivono e crescono fra le macerie dei palazzi, ma non si riesce a capire l'assenza di tracce umane.
Cosa è successo? Dopo molte ricerche scoprite l'entrata di un passaggio sotterraneo: forse gli uomini sono andati a vivere sottoterra...
Qui, invece, troverete solo corridoi senza fine e macchine rotte.
Non ci sono tracce di violenza, c'è solo un grande terribile Silenzio.
Ma, all'improvviso, un piccolo segno di vita: un computer acceso!
Questa può essere finalmente una fonte di informazioni per sapere cosa è successo sulla Terra.
Il computer si chiama Homer ed è una macchina biologica che vi aiuterà a scoprire la verità.
A voi cercare di risvegliare la sua memoria per rivivere i 100 anni di storia passata e sapere cosa è successo all'umanità.



Portal può essere definito un "romanzo elettronico" che appassionerà subito gli amanti della fantascienza.
Ha un'atmosfera avvincente, creata anche da grafica e sonoro eccezionali.
Vivrete un condensato di 100 anni di storia che vi sembrerà di "leggere" pagina dopo pagina, conoscendo i maggiori eventi ed i profili dei personaggi più famosi.
All'inizio tutti i dataspaces sono vuoti, tranne uno: dovrete scoprire qual'è quello pieno e lentamente la memoria di Homer si risveglierà raccontandovi tutto quello che è successo durante la vostra assenza.
Ogni dataspace riguarda un argomento: storia, geografia, psicologia, medicina, esercito ecc.
Col progredire del gioco, il mistero inizierà a chiarirsi: riuscirete a scoprire il segreto di Portal?



OPERATION STALLION
Per Spectrum 48



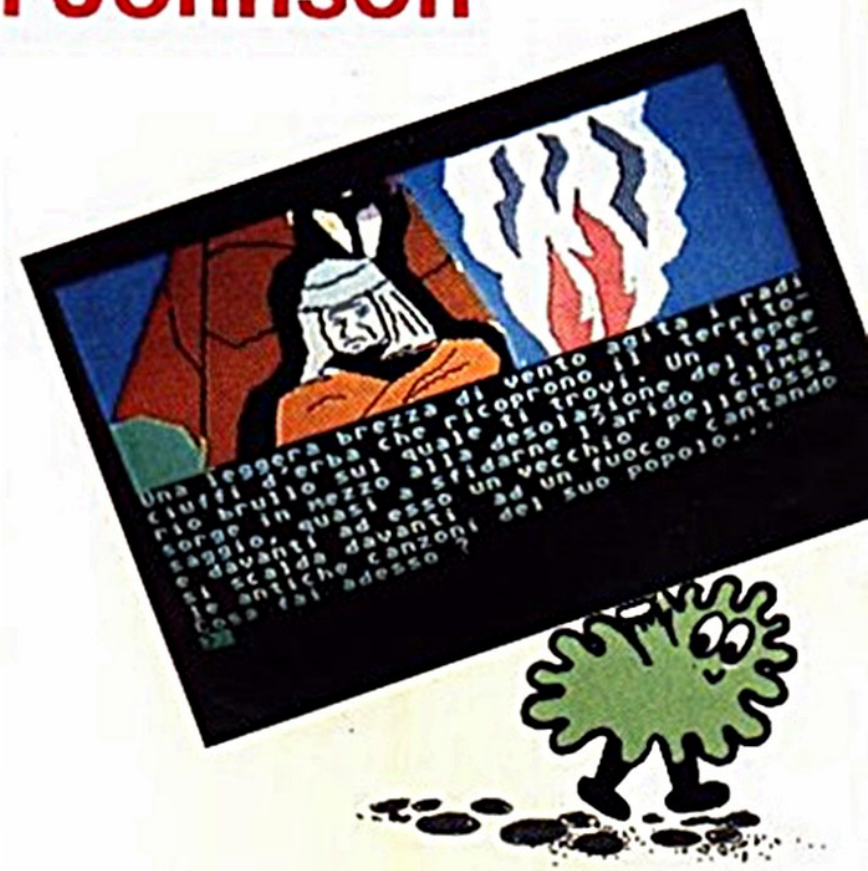
Siete impegnati in una pericolosa missione: dovrete sgominare una delle maggiori bande di spacciatori di eroina.
Questa banda è così ben organizzata che solo un ottimo agente in borghese può riuscire ad infiltrarsi ed a scoprire come essa opera.
Chiaramente questa è una missione molto pericolosa perchè potreste essere smascherati da un momento all'altro ed allora non avreste scampo. Per di più, avete solo 17 ore a disposizione per agire.
Tutto inizia nel vostro ufficio: suona il telefono ed il misterioso capo "CJ" vi chiederà di raggiungerlo nella sala riunioni. Qui sarete informati del compito che vi è stato assegnato e vi sarà indicata una piccola stanza dove potrete scegliere fra 20 armi diverse da portare con voi.
A questo punto termina la prima parte del gioco e dovrete salvare la vostra posizione prima di poter caricare la seconda parte.
Solo in quest'ultima vi troverete davvero impegnati nella vostra difficile impresa.
Dovrete tenere sempre d'occhio l'orologio e se considerate che per ogni azione ci vogliono 6 minuti, capirete subito come siano poche 17 ore!
Quindi, calma e sangue freddo: non fatevi prendere dal panico.
La società si aspetta molto da voi!



Arrivederci
al prossimo numero!

Kenneth Johnson

TIN STAR



Là dove comincia il West, dove le Grandi Pianure si stendono fra il corso del Mississippi-Missouri e le Montagne Rocciose, la stella di latta è il simbolo stesso della legge, e gli uomini che la portano sfidano ogni giorno la violenza e l'astuzia di fuorilegge senza passato e senza futuro.

Kenneth Johnson era uno di questi "marshal": la violenza di un gruppo di criminali gli aveva quasi portato via, in passato, la moglie e la figlia, che aveva potuto salvare solo grazie ad una buona dose di fegato ed alla sua intelligenza.

Fu in seguito a quell'episodio della sua vita che Kenneth decise di mettere al servizio della legge le sue doti, e diventò sceriffo di Tucson.

Per qualche anno la sua vita trascorse tranquilla, e le sue mansioni di sceriffo si limitarono a brevi missioni e alle poche occasioni in cui scortava dei fuorilegge fino alle prigioni di Stato: una vita di routine, che tuttavia egli apprezzava se non altro perchè era indice di rispetto delle leggi.

Ma un giorno la tranquillità di Tucson fu rotta dall'arrivo di un gruppo di pericolosi fuorilegge le cui facce decoravano da tempo le pareti di numerosi uffici dell'Unione: la Banca era il loro obiettivo, e l'assenza di Kenneth, partito per una missione ufficiale a El Paso, fu il loro asso nella manica. Arrivarono sparando e gridando, seminando ovunque morte e paura e portando via tutti i risparmi della gente di Tucson.

Quando lo sceriffo, a tarda notte, ritornò dalla sua missione, trovò la città in subbuglio: squadre di vigilantes erano state inviate sulle tracce dei fuorilegge, ma senza alcun risultato positivo. Alcuni cittadini erano caduti sotto i colpi dei banditi e i loro amici non avevano neanche avuto la possibilità di riportare in città i cadaveri.

Inoltre il deserto costituiva un ostacolo micidiale e col calare della notte diventava impossibile ritrovare le tracce dei banditi. Ma Kenneth era disposto a tutto pur di far trionfare la giustizia: il denaro che essi avevano portato via era frutto di anni di sacrifici per tutti i suoi concittadini, e i nomi delle persone innocenti cadute sotto il fuoco dei fuorilegge bruciavano nel suo cuore come una ferita mortale.

Sellò il suo cavallo e, dopo aver preso con sè acqua, viveri e munizioni, si lanciò nella notte all'inseguimento dei fuorilegge. Aveva appena raggiunto il canyon e stava per inoltrarsi nel deserto, quando all'improvviso un secco colpo di fucile riecheggiò fra le pareti di roccia, e nella debole luce lunare si vide circondato da otto uomini armati. Sarebbe stato sciocco reagire in una situazione del genere, così si lasciò catturare aspettando il momento propizio per cogliere di sorpresa i banditi. Ma il momento propizio non arrivò, perchè un nono uomo, sbucato da dietro le



rocce nel momento stesso in cui egli scendeva da cavallo, lo colpì alle spalle mettendolo fuori combattimento. Quando si risvegliò il sole era già alto, e dentro di lui era cresciuto l'odio e la disperazione: il suo cavallo era a poche decine di metri da lui, ma non poteva raggiungerlo, perchè i banditi lo avevano legato mani e piedi. Un uomo qualunque avrebbe finito col morire lentamente di sete sotto il torrido sole estivo, oppure la sua agonia sarebbe stata pietosamente interrotta dal morso di un serpente o di uno scorpione...ma Kenneth Johnson non era un uomo qualunque, e presto lo avrebbe dimostrato!

Genere: Western
Grado di sfida: Medio
Parola d'ordine per iniziare il gioco: MUSTANG

Harry l'Hippy

EASY RIDER

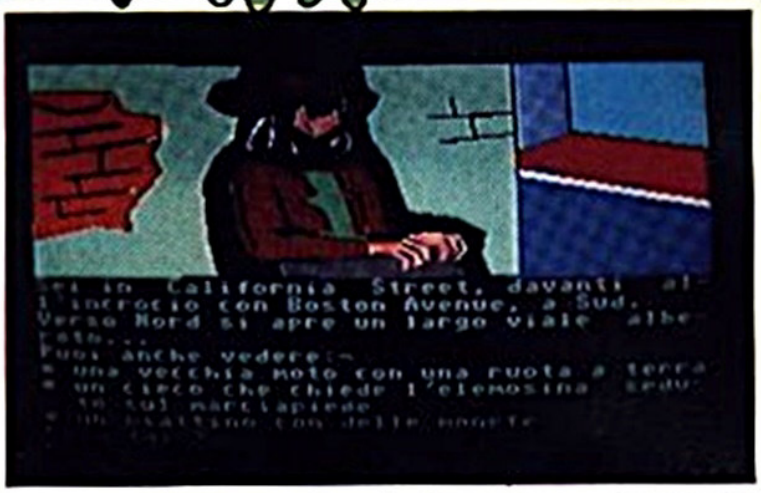
Negli Anni Sessanta centinaia di giovani lasciarono il loro ambiente familiare, spesso agiato, per unirsi alle numerose comunità di coetanei sparse un po' dappertutto sul suolo americano, ed altre centinaia di giovani seguirono il loro esempio oltreoceano, costituendo altre comunità simili.
Il fenomeno venne descritto come movimento di contestazione "hippy", e con questo termine vennero definiti gli appartenenti a tale movimento, detti anche "capelloni" per la loro abitudine a portare i capelli lunghi.
Quei giovani rifiutavano, giudicandoli falsi, i valori della società di allora e predicavano, rispettandoli, ideali di pace e di fratellanza oltre che di massima libertà individuale.
Fra questi giovani pacifisti c'era Harry, che gli amici conoscevano solo per nome: da quando aveva lasciato la famiglia per unirsi ai capelloni, preferiva che tutti lo chiamassero come Harry l'Hippy, e basta.
Harry cercava di vivere il più possibile lontano dalle città, per evitare lo "zoo", la società prigioniera di leggi che lui rifiutava, giudicandole ipocrite ed inutili: viveva alla giornata, ma sempre onestamente anche se spesso veniva scacciato come un cane randagio.
Aveva trascorso molte notti dormendo sull'erba o sulle spiagge, e non erano rari quei giorni in cui il suo stomaco aveva visto solo acqua di rubinetto.
Il suo scopo, nella vita, era quello di trovare la Verità, e





Genere: "Simulazione della Realtà"
Grado di sfida: Medio-Facile
Parola d'ordine per iniziare il gioco:
BLUES

tutte le religioni e le filosofie orientali lo attraevano, ma non aveva mai avuto abbastanza soldi per tentare di raggiungere l'India: arrivarci con l'autostop era diventato troppo rischioso e lui non aveva neanche il fisico per difendersi da un'eventuale aggressione, a parte la sua mentalità non-violenta.
Ma da qualche giorno si erano riaccese, per lui, le speranze di unirsi ad una comunità che avesse i suoi stessi ideali: un gruppo di capelloni guidati da un noto guru indiano si era accampato a Sud della città di RockTown, ed avrebbe sostato lì per alcuni giorni prima di ripartire alla ricerca di un luogo adatto dove formare un "ashram".
RockTown era a un giorno di auto dalla città in cui ora si trovava Harry: TeddyCity.
Ma le tasche di Harry erano più vuote del suo stomaco: a TeddyCity la gente amava molto poco gli hippy, e

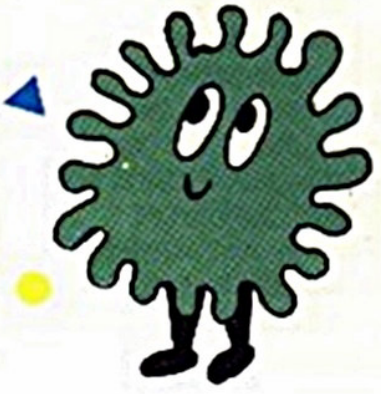


trovare un lavoro sarebbe stato impossibile.
Inoltre non aveva molto tempo: la comunità accampata presso RockTown sarebbe ben presto andata via, e non era facile ritrovarne le tracce.
A parte la distanza, TeddyCity era collegata a RockTown dall'autostrada oltre che da strade secondarie, e nemmeno a piedi sarebbe stato possibile raggiungerla: la polizia non permetteva di percorrere a piedi l'autostrada, e quindi niente autostop, soprattutto per i capelloni.
L'unica soluzione sarebbe stata di trovare dei soldi e comprare una moto usata, ma ci voleva un sacco di fortuna: Harry ne aveva avuta poca, ultimamente, ma chissà che il corso degli avvenimenti non cambiasse...

Trevor Scott

L'IDOLO DI SMERALDO

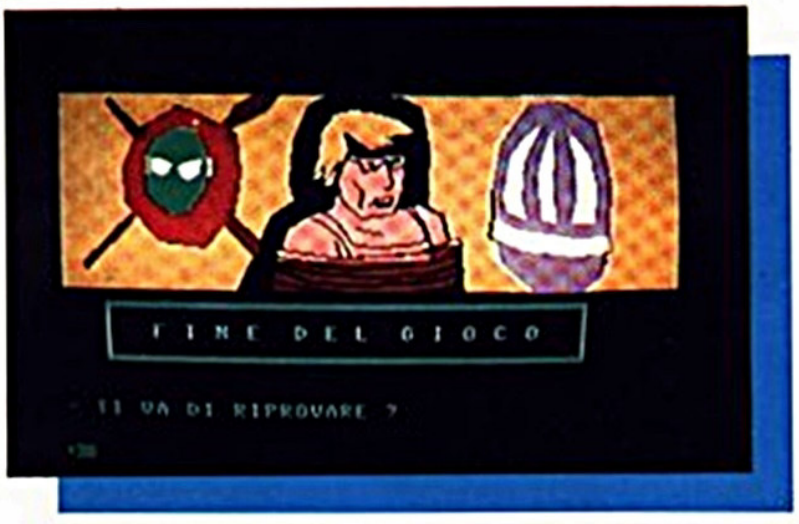
Trevor Scott aveva abbandonato per diverso tempo la sua attività di archeologo/avventuriero, e si era dedicato agli svaghi ed alla spensieratezza, grazie al suo ultimo ritrovamento archeologico: la Maschera d'Oro dell'Isola di Alak Khal.
Aveva venduto la Maschera ad un ricco collezionista, ricavandone tanto denaro da poter andare, finalmente, in vacanza.
Ma i tipi come Trevor non riuscivano a stare a lungo lontano dai guai, e ben presto gli si presentò l'occasione per lanciarsi all'inseguimento di una nuova Avven-



tura.
Accadde durante una vacanza in Sud America, mentre sorseggiava il suo cocktail preferito all'ombra di un tetto di palme al bar di un piccolo villaggio.
Sentendosi toccare la spalla si voltò e ci mancò poco che la bevanda non gli andasse di traverso: il nuovo venuto era nientepocodimenochè la moglie del suo vecchio amico Theodor Loodlum, appassionato ricercatore che aveva dedicato la sua vita allo studio ed alla ricostruzione della storia di tutte le civiltà del Centro e del Sud America.
Ma la donna non aveva l'aspetto di chi sta godendosi una vacanza: un'espressione tesa le segnava il volto, e l'ampia fronte era segnata da lunghe rughe di preoccupazione. Parlò frettolosamente, e dopo aver ringraziato Dio per la presenza di Trevor in quel posto sperduto, lo pregò di aiutarla a ritrovare suo marito Theodor. Al racconto della donna rimase senza parole: il suo vecchio e caro amico era scomparso in mezzo alla foresta che ricopriva un'isoletta del Pacifico: l'atollo di Alak Kahl!
Era accaduto quando Theodor e sua moglie erano approdati sull'isola col loro yacht, e lui si era avventurato come al solito nell'entroterra per cercare eventuali tracce di civiltà indigene: non era più tornato - avrebbe dovuto farlo per l'ora di pranzo - e sua moglie, spaventatissima, non aveva osato avventurarsi fra la fitta vegetazione. Trevor scosse la testa: quell'atollo era già stato fonte di pericolo per lui, ma doveva ammettere a se stesso che grazie alla sua ultima avventura sull'isola ora poteva riposarsi e godersi una bella vacanza.
Forse non era un caso che egli avesse scelto di passare qualche giorno su una costa che distava pochissime miglia dal punto in cui l'isola di Alak Kahl, sconosciuta alle carte nautiche ufficiali, affiorava fra le onde col suo suolo verdeggiante.
Affittò immediatamente un fuoribordo e, rassicurata la moglie di Theodor, si diresse verso il punto in cui avrebbe dovuto trovarsi l'isola.
A dispetto del mare non precisamente calmo raggiunse la spiaggia dell'isola, e la trovò molto più verdeggiante dell'ultima volta: una lussureggiante foresta di tipo tropicale ricopriva l'intero territorio oltre la spiaggia, circondando la vetta dell'enorme vulcano sulle cui pendici egli era già stato...
Con sè non aveva armi: la giurisdizione del luogo che aveva scelto per le vacanze non lo permetteva... una bella fregatura, pensò Trevor, proprio come la prima volta, quando il suo socio Boris lo scaraventò sull'isola abbandonandolo al suo destino.
Tirò in secca il motoscafo e si guardò intorno: non c'era traccia di indigeni, e forse Theodor era solo rimasto bloccato in qualche luogo pericoloso... almeno sperava, e pregò in cuor suo affinchè il suo amico fosse ancora vivo.
L'isola di Alal Kahl lo sfidava di nuovo con le sue insidie e la sua natura selvaggia: ma lo avrebbe trovato più forte e spinto da una motivazione ben più importante della semplice ricerca archeologica...

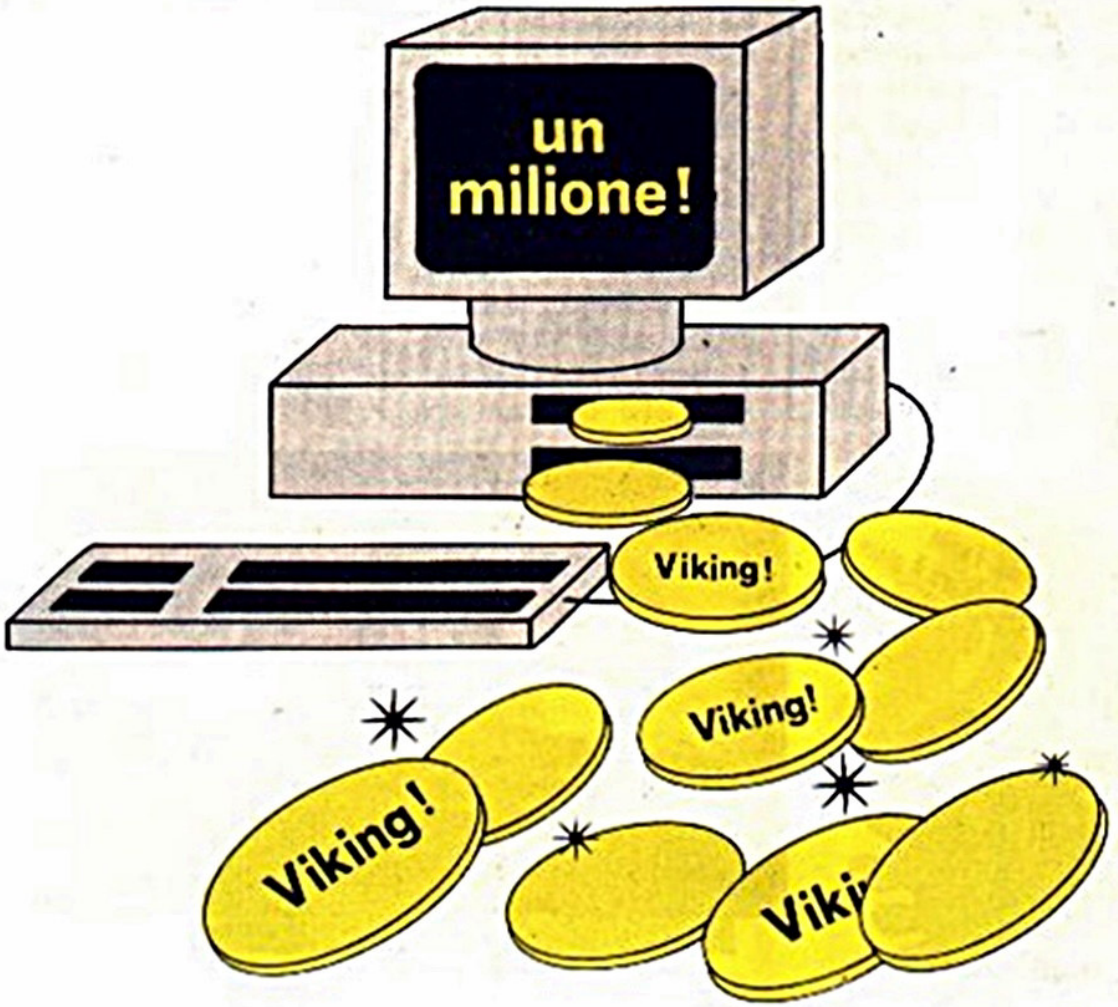
Genere: Avventura
Grado di Sfida: Medio-Facile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: CAIMANO





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. 4

★ Dick Ironside - "BRONX" ★

(RAPIMENTO) - N - ESAMINA LE AUTO - PRENDI LA LATTINA - E - ENTRA - PRENDI ESTINTORE - ESCI - O - S - O - SPEGNI INCENDIO - POSA ESTINTORE - ENTRA AEREO - ESAMINA SEDILI - PRENDI TORCIA - N - PRENDI PISTOLA - S - S - CARICA PISTOLA - PRENDI CANDELOTTO - ESAMINA BAGAGLIAIO - ESCI - ESCI - E - ESAMINA STRADA - APRI TOMBINO - ACCENDI TORCIA - SCENDI NEL TOMBINO - POSA TORCIA - POSA LATTINA - RISALI - O - ENTRA AEREO - S - PRENDI CANOTTO - N - ESCI - E - GIU - VERSA IL CARBURANTE NEL CANALE - SPARA IL RAZZO NEL CANALE - GONFIA IL CANOTTO - PRENDI LA TORCIA - METTI IN ACQUA IL CANOTTO - S - SU - SU - E - ENTRA - LANCIA IL CANDELOTTO - PRENDI IL MITRA - E - SALI LE SCALE - SFONDA LA PORTA.

★ Nigel Stevenson - "LA LEGGE DI THORUS" ★

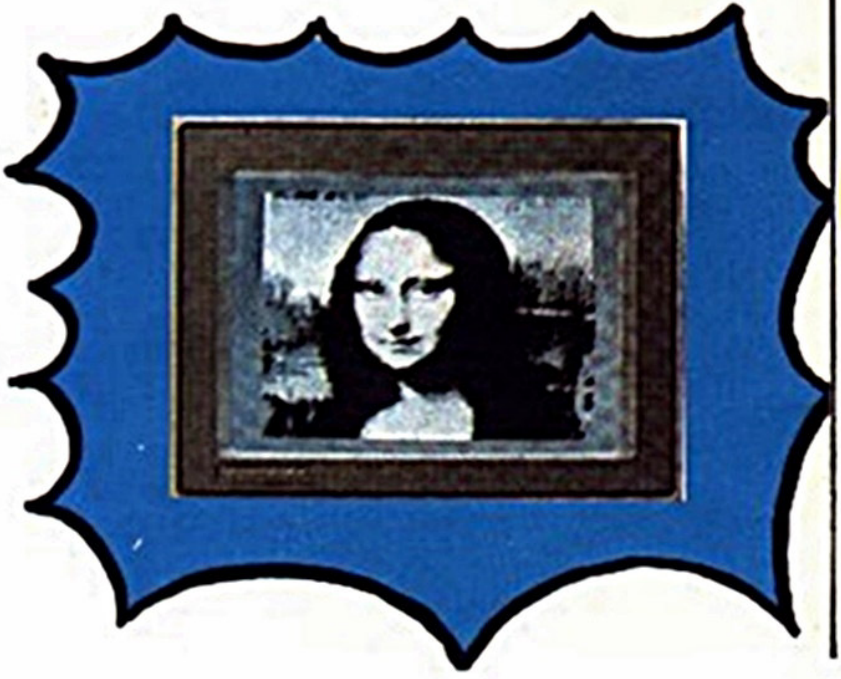
(INCANTESIMO) - E - S - PRENDI ACCIARINO - N - E - SU - E - ACCENDI LANTERNA - POSA ACCIARINO - PRENDI LANTERNA - ENTRA - S - S - PRENDI LA BIBBIA - S - PRENDI LA SCODELLA - S - N - N - ESCI - O - GIU - O - O - S - ATTRAVERSA IL PONTE - S - RIEMPI LA CIOTOLA - O - PREGA - PRENDI IL SEME - E - N - N - N - E - E - SU - E - ENTRA - S - O - E - GIU - ENTRA NEL CAMINETTO - POSA LA BIBBIA - ESAMINA IL CAMINO - TIRA IL MATTONE - ESAMINA LA CAVITÀ - PRENDI LA GEMMA - ESCI - SU - PIANTA IL SEME - ASPETTA - SU - S - O - O - N - BEVI ACQUA - SPOSTA MASSO - ENTRA - DAI LA GEMMA ALLO GNOMO - SEGUI LO GNOMO.

★ Morgan Tyler - "STAR PLAGUE" ★

(SUPERNOVA) - PRENDI LANCIAFIAMME - SU - E - CHIUDI LA PORTA - N - PRENDI LA CAPSULA - S - SU - APRI IL PORTELLO - CHIUDI IL PORTELLO - POSA LA CAPSULA - SCENDI - DISTRUGGI LA SERRATURA - SU - N - BRUCIA IL CADAVERE - PRENDI ACIDO - ESCI - S - ESAMINA IL LABORATORIO - PRENDI LA FIALA - ESCI - GIU - POSA LA FIALA - GIU - S - BRUCIA I CADAVERI - PRENDI LA CHIAVE - ESCI - SU - SU - E - BRUCIA IL CADAVERE - PRENDI IL FLOPPY - ESCI - GUARDA - S - ESAMINA IL COMPUTER - REGISTRA I DATI SUL FLOPPY - DISTRUGGI IL COMPUTER - ESCI - E - BRUCIA IL CADAVERE - E - S - BRUCIA IL CADAVERE - POSA IL FLOPPY - PRENDI LA SCHEDA - ESCI - ESCI - O - G - E - POSA IL LANCIAFIAMME - PRENDI IL DETONATORE - ESCI - SU - E - E - SCENDI - POSA IL DETONATORE - ESCI - O - O - N - ESAMINA IL CONTENITORE - VERSA ACIDO SULLA SERRATURA - ESAMINA CONTENITORE - POSA LA BOTTIGLIA - PRENDI ESPLOSIVO - ESCI - POSA LA SCHEDA - PRENDI LA FIALA - E - E - GIU - POSA ESPLOSIVO - INNESCA DETONATORE - ESCI - S - PRENDI FLOPPY - ESAMINA ALLOGGIO - ENTRA APERTURA - SCENDI LUNGO LO SCIVOLO.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

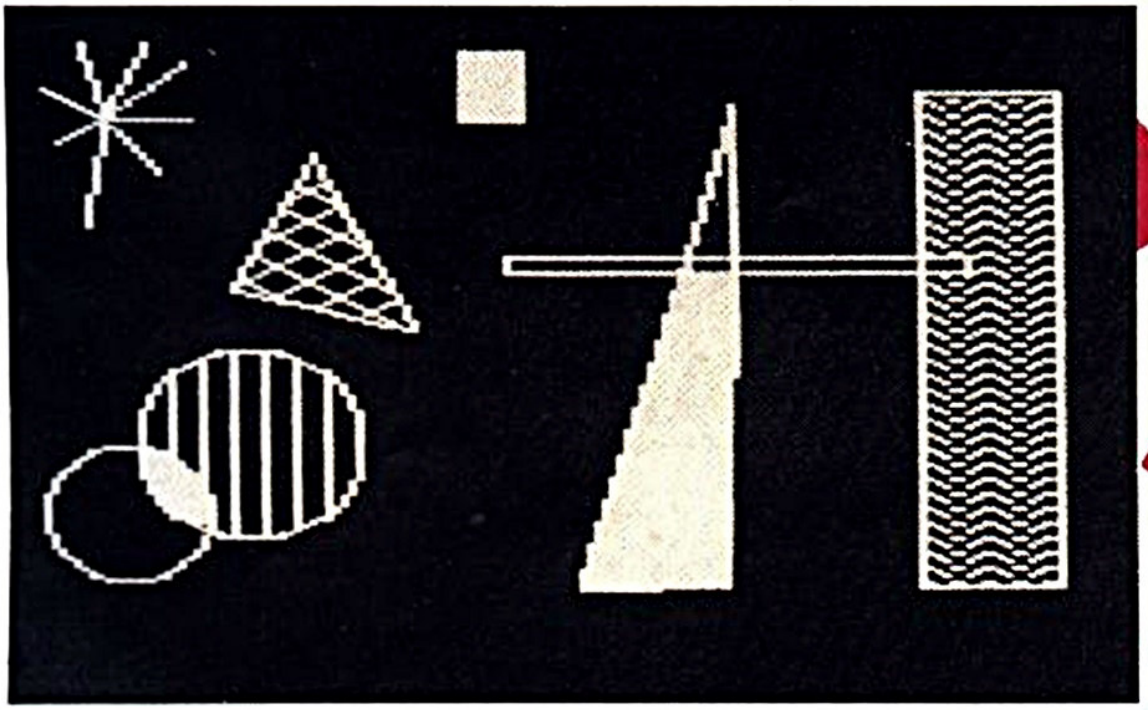
Quando si ha un computer che può fare tutto (o quasi), perchè non usarlo per creare delle vere opere d'arte?!
La grafica realizzata con il computer è ormai utilizzata in molti campi: incredibili effetti al cinema, bellissimi filmati pubblicitari, appassionanti videogiochi per home computers sono tutti realizzati utilizzando un computer e delle periferiche più o meno sofisticate.
Un Commodore 64 è già una buona macchina per iniziare a conoscere l'eccezionale mondo della grafica: infatti esiste sul mercato una vasta scelta di programmi e di periferiche specifiche per il Commodore che possono trasformare in veri artisti anche i meno bravi.
Uno di questi è PICASSO'S REVENGE.
Si tratta di un pacchetto di grafica, composto da un programma su disco, da una penna ottica e da un manuale di istruzioni, che permette anche di riprodurre su carta i propri disegni.
Una volta caricato, Picasso's Revenge inizia a calibrare la penna ottica al vostro video. Poi, appare sullo schermo, in alto, una serie completa di colori e una selezione di icone in basso.
Per scegliere una delle opzioni disponibili basta semplicemente puntare la penna su di essa e premere il tasto CTRL.
Una possibilità interessante è quella di poter cambiare il colore dello sfondo.
Per disegnare avrete a disposizione linee, triangoli, cerchi, rettangoli, figure piene, tratteggi e 35 tipi diversi di caratteri.
Addirittura, potrete ottenere l'effetto spray premendo la "S" sulla tastiera. Potrete anche cambiare il colore delle lettere e creare dei nuovi caratteri.



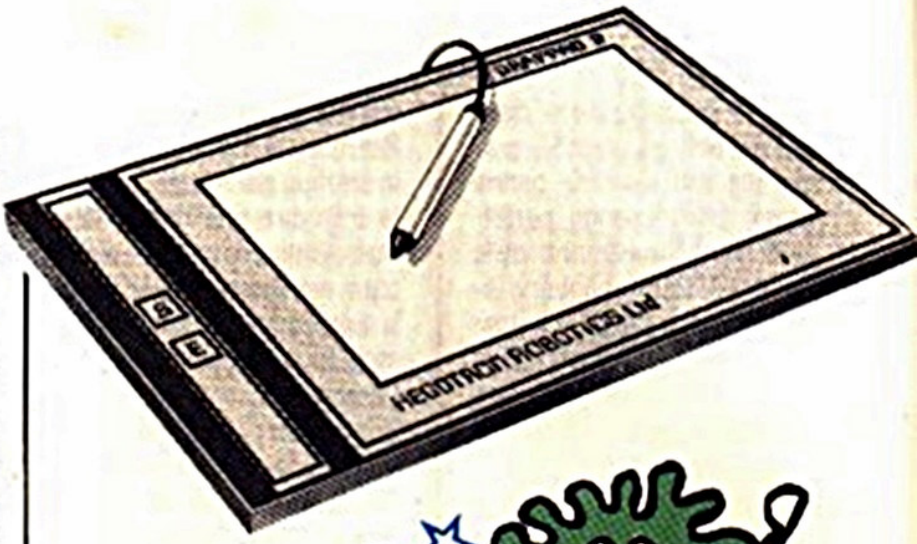


Infine, ultimata la vostra opera, potrete salvarla su disco e stamparla su carta: otterrete così bellissime riproduzioni di vostri disegni, che potrete appendere al muro, o utilizzare per biglietti di auguri personalizzati, per creare dei programmi vostri o per qualsiasi altra cosa che vi suggerisca la fantasia.
Questo pacchetto, essendo basato su una penna ottica, è adatto per il disegno a mano libera mentre non è particolarmente pratico per disegni tecnici per i quali si addice di più una tavoletta grafica quadrettata.
Ma se avete una buona mano e molta fantasia, Picasso's Revenge vi permet-

terà di sbizzarrirvi nei disegni più belli ed originali: grazie alla sua sensibile penna ottica che risponde perfettamente ai movimenti della mano, potrete muovervi liberamente sullo schermo creando qualsiasi immagine, anche la più particolareggiata e dandole i colori e le ombre che preferite.
Inoltre potrete riprodurre o spostare sullo schermo una parte del disegno che state facendo: basterà delimitarla con un rettangolo e indicare con la penna la nuova posizione desiderata.
Avrete a disposizione, anche, un effetto "caleidoscopio" che vi permetterà di ottenere immagini riflesse, sia in verticale che in orizzontale.
Il manuale completa questo pacchetto dando tutte le istruzioni utili per sfruttare a pieno le mille possibilità offerte da Picasso's Revenge.
Per quanto riguarda, infine, la stampa dei disegni, potrete utilizzare una delle molte stampanti compatibili elencate nel menu, fra le quali la Epson, la Star, la Oki e i modelli 1525/1526 della Commodore.
Una cosa importante da controllare è che la vostra interfaccia operi in modo "trasparente", cioè che non interferisca nella trasmissione dei dati alla stampante.
Per quelli più interessati a disegni di precisione e per i principianti, vorrei parlare di alcune fra le migliori tavole grafiche disponibili sul mercato.
Si tratta di strumenti molto sensibili che, collegati al CBM 64, captano elettricamente i movimenti di un braccio di controllo e li riproducono sul televisore o sul monitor.
Le opzioni offerte da una tavoletta grafica includono: colore, clear, draw, fill, erase, cerchi, linee, rettangoli. Ciò significa che potete disegnare qualsiasi figura e colorarla, cancellarla o modificarla in ogni sua parte.
Tutte queste funzioni sono molto semplici da usare, ma variano come precisione da un modello all'altro di tavoletta.
Uno dei più grandi vantaggi di una tavoletta è che permette di disegnare comodamente appoggiati su un tavolo; inoltre, i quadretti stampati sulla base da disegno facilitano l'esecuzione dei grafici di precisione, soprattutto quelli geometrici.
L'Anirog ha presentato al pubblico la sua tavoletta SUPER SKETCH: fatta in plastica bianca, è completa di un braccio di controllo che muove il porta-penna



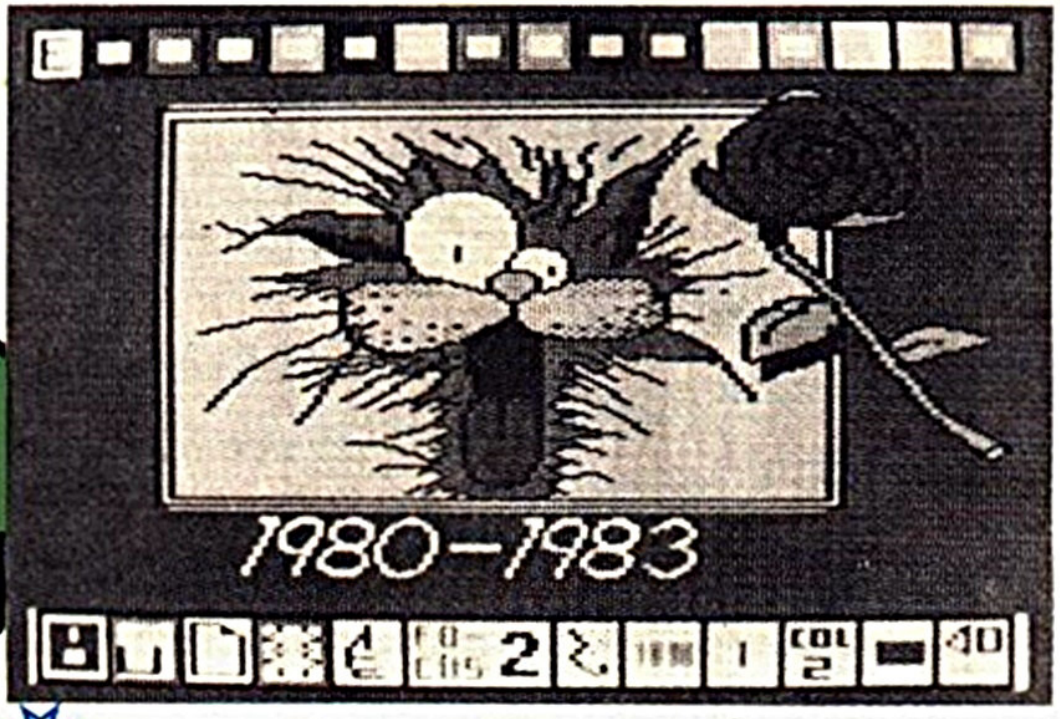
sulla superficie di disegno.
Basta infilare una matita nel porta penna per poter iniziare a disegnare. La carta è bloccata da delle mollette che ne impediscono il movimento.
Super Sketch è accompagnata da una serie di disegni, che consentono di scoprire subito quali sono le eccezionali possibilità di questa tavoletta, fornendo inoltre degli spunti per le migliori creazioni.
Buona alternativa è TOUCHMASTER, della Panorama, molto grande e facile da usare. Questa tavoletta è sensibile ad ogni minima pressione esercitata su di essa con una penna o una matita, ed è adatta sia ai principianti che ai disegnatori professionisti.
Della British Micro è, invece, GRAFPAD II che può essere utilizzata con vari programmi di grafica per creare disegni in alta risoluzione.





Si possono così ottenere disegni geometrici o a mano libera in vari colori, nonchè delle opere di precisione come progetti o circuiti elettrici.
Dall'Australia arriva KOALA PAD, della Audiogenic, una tavoletta molto sensibile, completa di programmi di grafica che consentono di modificare gli oggetti raffigurati sullo schermo e di ingrandire ogni disegno fatto.
A questo punto non vi resta che lanciarvi nella grafica computerizzata e chissà che tra di voi non nasca un nuovo grande artista!

Arrivederci al prossimo numero



POSTA

E dopo aver scartabellato tra la moltitudine di lettere che affolla la nostra redazione, siamo giunti al punto di dover decidere quale tra le tante pubblicare.
E abbiamo optato per quella del nostro amico Gaetano, che pensiamo possa interessare gran parte dei nostri lettori.
Leggiamola insieme.

Spett.le redazione di VIKING! Ho alcuni problemi con il the quill.
1) Come posso fare per tradurre in italiano i messaggi di sistema (ad esempio: I CAN ALSO SEE:–; I CAN'T).
2) Non ho capito molto bene come funzionano le routine numero dieci e numero venti del the patch, potete spiegarmele voi?
3) Come funziona il set di caratteri del the patch?
Aspetto con ansia una vostra risposta (specialmente per il primo punto) anche perchè vorrei poter realizzare una adventure in italiano utilizzando il the quill (dato che il gac non mi soddisfa molto), ma a causa dei messaggi già stabiliti in inglese non posso realizzarla. CIAO.

BURLETTA GAETANO

Carissimo Gaetano,
pensiamo sia il caso di cominciare subito a rispondere alle tue domande.
1) Molto probabilmente hai una versione vecchia di THE QUILL. Infatti esiste una versione più recente che permette la traduzione dei messaggi.
2) Routine n. 10: questa routine consente di sostituire il Messaggio di Sistema N. 1 ("Posso anche vedere:–") con qualsiasi altro Messaggio di Sistema il cui numero va posto dopo PAUSE.
Essa può risultare utile quando si vuole simulare la cecità del personaggio, per cui al solito messaggio possiamo, ad esempio, sostituire la frase "Sei consapevole di:–" oppure "Riesci a percepire:–".
A questo proposito, dopo l'uso di "The Patch", il Messaggio di Sistema N. 5 di "The Quill" non viene più usato nell'INPUT, per cui può essere utilizzato come nuovo Messaggio per la Routine N. 10 (durante l'input verranno quindi usati solo i Messaggi di Sistema N. 2, N. 3 e N. 4).
3) Routine n. 20: questa routine consente di "aggiornare" la posizione di stampa sullo schermo di 'n' righe verso l'alto, dove 'n', come al solito, è specificato come valore di PAUSE.
Con un simile sistema possiamo sovrapporre un messaggio ad un altro precedentemente visualizzato, riportando indietro la posizione di stampa di tante righe quante il precedente messaggio ne ha occupate. Ad esempio, premettendo che il Messaggio X sia lungo tre righe, una istruzione del tipo:
MESSAGE X LET 28 20 PAUSE 3 ANYKEY MESSAGE Y
stamperà il primo messaggio e poi, alla pressione di un tasto, sovrapporrà il secondo al primo, cancellandolo.
L'utilità di una tale routine può essere dettata solo dalla fantasia del programmatore.
4) Come usare il Set di Caratteri Alternativo: dopo aver caricato i 3 files/blocchi dell'Avventura salvata con "The Illustrator", il programma "The Patch" controlla se vi siano ancora 768 bytes liberi in RAM, e in caso affermativo fa apparire la domanda "CHR$?", alla quale si deve rispondere "Y" se si vuole utilizzare un Set di Caratteri alternativo.
Rispondendo "Y" il programma andrà in fase 'LOAD' per caricare il nuovo Set di Caratteri (768 bytes), che andrà utilizzato attraverso le Routines N. 7 e N. 8.
È tutto...

Buon lavoro
Di Bello Bonaventura

★ the ★ BEST

Sinceramente non pensavamo che la faccenda si facesse così complicata: la segretaria di redazione non pranza più a mezzogiorno per rispondere alle vostre telefonate. Attenzione: potreste essere incriminati di omicidio se un giorno dovessimo trovarla "morta per denutrizione"!
Scherzi a parte: COMPLIMENTI A TUTTI!!! per la vostra abilità.
E cominciamo subito con gli elogi, che questo mese sono ancora più numerosi di quello precedente. Purtroppo non possiamo citare tutti per questioni di spazio e di questo ci dobbiamo scusare. Così cercheremo almeno di accontentare i primi che hanno telefonato.
Per l'avventura L'ORO DELLO ZAR, complimenti al nostro **ALBERTO DESCAPÈ** di Lodi, a **SGUESCIO** di Torino (attenzione: i tuoi amici sono molto arrabbiati, perchè dicono che hai rubato la vittoria!) e a **FABIO** e **SUSANNA RANANELLI**, due fratelli di Novara dei quali pubblichiamo la foto con i nostri migliori auguri.
LYCANTHROPUS sembra abbia avuto maggiori difficoltà: nessuno di voi riusciva ad uscire dal cimitero (e si che non ci vuole molto a "scavalcare il muro"!!). Bravi a **GAETANO BURLETTA** di Roma, **PINO NUCCIO** di Milano e ad **ALEX CINGOLANI** di Brindisi. Applausi e gloria anche a tutti gli altri che non abbiamo potuto elencare.
GHOST CITY ha l'onore di presentarci **DONATELLA MAZZUCCO**, insegnante di Venezia, che si diverte tantissimo con le nostre avventure (le ha risolte tutte tre!!). BRAVA DONATELLA!!
Complimenti anche a **DANIELE VITALE**, **ANTONIO GIOIA** e **GIORGIO CIGNONI** di Brindisi, ad **ADRIANO** e **CLAUDIO CARLI** di Roma e ai soliti... ignoti (**EDOARDO**, **LELE** ed **ENRICO** di Torino).
Non ci resta che salutarvi e darvi appuntamento alla prossima sfida...

★★BRAVI★★★★★



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