ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

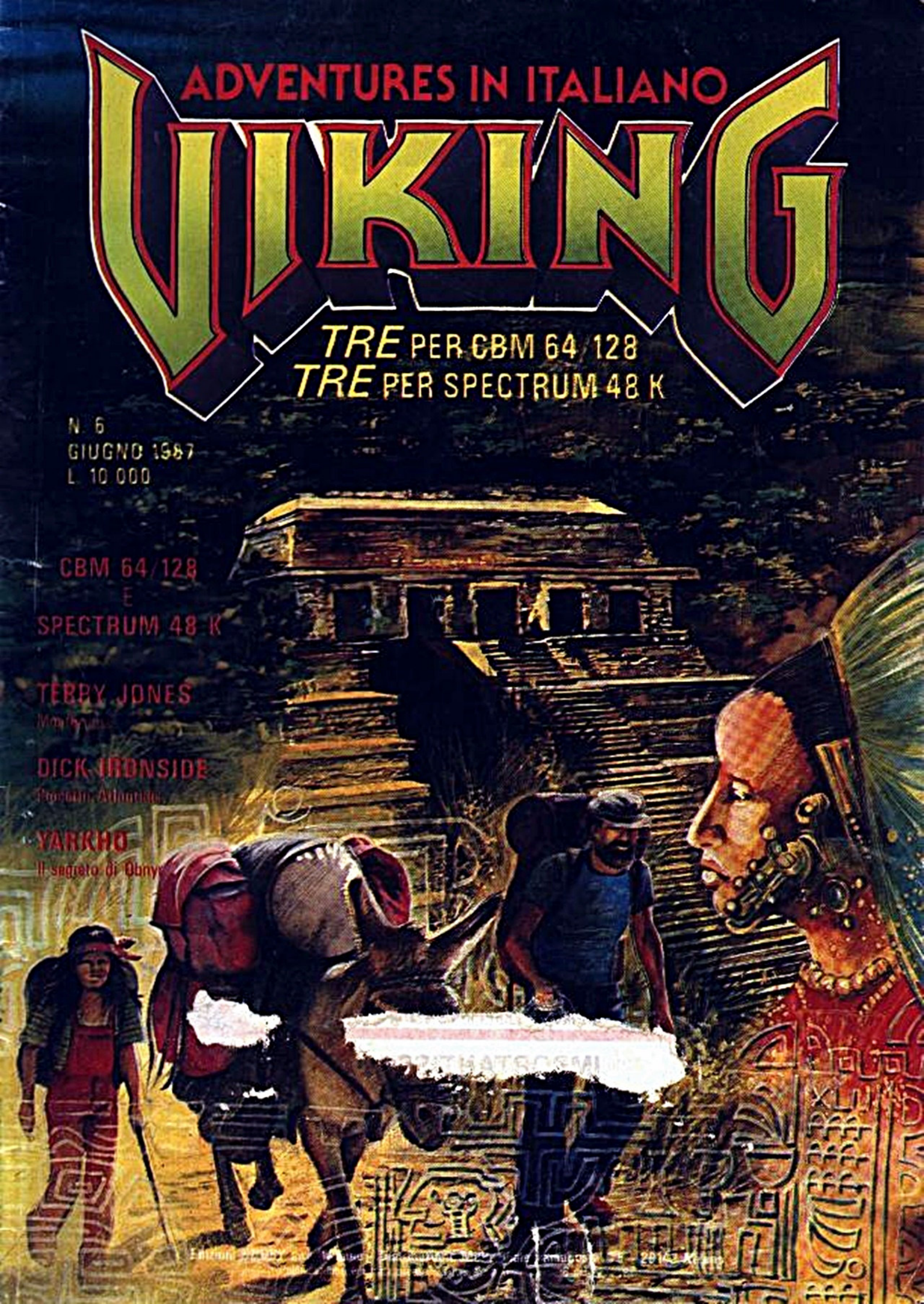
N. 6
GIUGNO 1987
L. 10 000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

TERRY JONES

DICK IRONSIDE

YARKHO
Il segreto di Obnyr



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.

EDITORIALE

Una valanga di idee!

Si, una vera e propria cascata di proposte creative ha investito e continua a travolgere quotidianamente la redazione di Viking ed il nostro "team" sta sudando sette camicie per tenere il passo senza trascurare nessuno: infatti, in contemporanea con l'uscita di questo fantasmagorico numero, saranno spedite le risposte "personalizzate" al primo gruppo di "scrittori dell'Avventura", dei quali si parlerà anche nello spazio dedicato, in queste pagine, a questa originale "schiera" di creativi (sfogliare...per credere!).
Per quanto riguarda gli altri siamo già al lavoro, e le risposte non tarderanno ad arrivare: nessuno verrà trascurato, anche se occorrerà rispettare delle "priorità" relative al tipo di "lavoro" da voi inviato.
Continuate perciò a spedire tutto quello che le vostre geniali menti di Avventurieri sanno tirar fuori, insieme alle proposte ed alle critiche di sempre: siamo davvero soddisfatti del contenuto "costruttivo" delle vostre missive, e ci fa immensamente piacere che alcune di esse abbiano firme "femminili". Speriamo che le nostre lettrici "Avventuriere" crescano di numero, perbacco!
Sul fronte delle novità non possiamo evitare di menzionare la "sempreverde" produzione anglosassone, che ammicca dalle rubriche dedicate all'Avventura su riviste come "Your Sinclair", "Commodore User", "Your Computer", "Computer+Video Games" e "Sinclair User": i nostri amici d'oltremanica sono sempre sulla cresta dell'onda con la produzione di Avventure e con recensioni, consigli, soluzioni e trucchi vari.
Tra le novità del mese vogliamo segnalare la commercializzazione, da parte della Incentive, del "the GAC Paper Management System" (qualcosa come "Sistema Cartaceo per l'Utilizzo del GAC"), costituito da un "notes" di 200 pagine "double-face" in formato A4 che dovrebbe aiutarvi ad usare meglio il GAC: per saperne di più oppure ordinarlo (costa 7.95 sterline e due o tre sterline in più per le spese di spedizione), l'indirizzo è: INCENTIVE SOFTWARE - 2 Minerva House - Calleva Park, Aldermaston - BERKS RG7 4QW, ed il telefono, dall'Italia, è 00-44-7356-77288.
E dopo questa segnalazione (chiara ed esauriente, com'è nostro stile) passiamo agli appuntamenti di questo numero, che non mancheranno di farvi trascorrere ore indimenticabili nei fantastici universi digitali dell'Avventura: il primo di essi è con il buon vecchio (si fa per dire) Terry Jones, l'"archeologo in erba" che questa volta vi condurrà fra i pericoli ed i misteri del Messico, alla ricerca di antiche civiltà e del favoloso tesoro degli Aztechi.
Il secondo appuntamento è con l'azione: Dick Ironside sfiderà una misteriosa base segreta straniera alla ricerca di un sottomarino nucleare "preso in prestito", insieme al suo ideatore, da una pericolosa potenza straniera.
Infine un appuntamento ormai "classico": quello col genere Fantasy, dove potrete incontrare esseri fantastici e destreggiarvi fra mille incantesimi nelle vesti del giovane "apprendista mago" Yarkho.
Tre appuntamenti da non perdere, per cui voltate pagina e...incontrate l'Avventura!

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

TITOLO	GRAFICA	GIOCABILITÀ	ORIGINALITÀ	TOT.
1. STAR PLAGUE	• • • •	• • •	• • • •	11
2. L. DI THORUS	• • •	• • •	• •	8
3. BRONX	• •	• •	•	5

HIT PARADE

NOME

COGNOME

INDIRIZZO

VOTO PER

EDIZIONI HOBBY - VIA DELLA SPIGA, 20
20121 MILANO

ISTRUZIONI DI GIOCO

Qui di seguito troverete un breve ma esauriente elenco di ISTRUZIONI comuni a tutte le Avventure pubblicate: ricordate che ogni istruzione va terminata premendo il tasto ENTER o RETURN.
Innanzitutto potete muovervi digitando per esteso o abbreviandoli i quattro punti cardinali NORD (N), SUD (S), EST (E) ed OVEST (O), cosi come i loro derivati Nord-Est, Nord-Ovest etc. nella forma NE, NO, SE, e SO.
Infine il computer riconosce anche i comandi SALI (SU), SCENDI (GIU o G), ENTRA, ESCI, ATTRAVERSA, INFILATI, etc.
Per ripetere la descrizione di un luogo occorre digitare DESCRIVI (R) se la si vuole con grafica, oppure GUARDA per il solo testo. Si può scegliere di eliminare del tutto la grafica durante il gioco con NO GRAFICA o di rimetterla con SI GRAFICA o GRAFICA NORMALE. Per lo Spectrum è possibile modificare il Set di Caratteri con SET ALTERNATIVO o SET NORMALE, e il suono dei tasti con CLIC ALTO, CLIC BASSO e CLIC NORMALE.
Per il Commodore è possibile cambiare il colore del bordo, del fondo o dei caratteri con i comandi BORDO, FONDO e COLORE seguiti dai colori 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).
Gli oggetti presenti nel luogo in cui vi trovate possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI, POSA, INDOSSA e TOGLI (questi ultimi due solo con oggetti indossabili, naturalmente).
Per sapere cosa avete con voi digitate INVENTARIO o LISTA.
È consigliabile esaminare tutto ciò che trovate sul vostro cammino, perchè spesso vi permette di scoprire altri oggetti o particolari interessanti: usate il verbo ESAMINA seguito dal sostantivo.

Potete salvare la situazione corrente di gioco in memoria, nastro o disco: per chi ha lo Spectrum è possibile salvare la posizione direttamente in memoria con RAM SAVE e richiamarla con RAM LOAD, mentre per salvarla su cassetta e ricaricarla basterà SAVE e LOAD. I possessori di Commodore devono digitare in ogni caso SAVE, dopodichè dovranno rispondere alla domanda "Disco, Registratore o Ram?" e fornire il nome della posizione in caso abbiamo scelto di salvare su cassetta o disco: questo è valido anche per il LOAD.
Infine per sapere quante mosse avete fatto, digitare MOSSE, e nel caso il gioco prevedesse un accumulo di punti o di tesori potete digitare PUNTI per conoscere i vostri progressi.
Nel caso desideriate una tabella dei comandi d'uso comune digitate COMANDI oppure VOCABOLI.

Buon Divertimento!

SOLUZIONI ADVENTURES PUBBLICATE SU VIKING N. 5

★ Kenneth Johnson - TIN STAR ★

(MUSTANG) - SOFFIA SUL BIVACCO - BRUCIA LE CORDE - PRENDI LA COPERTA - ESAMINA IL CANYON - PRENDI LA BORRACCIA - PRENDI IL CAVALLO - OVEST - OVEST - NORD - NORD - BEVI - RIEMPI LA BORRACCIA - SALI A CAVALLO - SUD - SUD - OVEST - ESAMINA IL CARRO - BEVI - PRENDI IL CANDELOTTO - EST - NORD - OVEST - EST - BEVI - ESAMINA IL CAVALLO - PRENDI LA CORDA - ESAMINA IL CAVALLO - PRENDI IL PEMMICAM - OVEST - OVEST - MANGIA IL PEMMICAM - SUD - OVEST - SUD - LASCIA IL CAVALLO - SCENDI NEL CREPACCIO - PRENDI IL COPRICAPO - RISALI - SALI A CAVALLO - PRENDI LA CORDA - NORD - EST - SPEZZA UN RAMO - SUD - OFFRI IL COPRICAPO AL VECCHIO - ACCENDI IL RAMO VICINO AL FUOCO - NORD - OVEST - POSA LA TORCIA - SUD - EST - SCENDI DA CAVALLO - LIBERA UOMO - PRENDI IL FUCILE - RACCOGLI DEI RAMI SECCHI - RISALI A CAVALLO - NORD - NORD - PRENDI LA TORCIA - EST - EST - SUD - SUD - SALI - SCENDI DA CAVALLO - ACCENDI UN FUOCO - FAI DEI SEGNALI DI FUMO - EST - LASCIA IL CAVALLO - NORD - NORD - NORD - POSA LA DINAMITE - SUD - SPARA SULLA DINAMITE - NORD - ENTRA - NORD - NORD - NORD - ESAMINA LA GALLERIA - SUD - NORD - PRENDI ASCIA - SUD - SUD - ABBATTI UN ALBERO - PASSA SOPRA IL TRONCO - SUD - EST - NORD - ENTRA NELLA COSTRUZIONE - ASPETTA - ASPETTA - ESCI - UCCIDI I FUORILEGGE.

★ Harry L'Hippy - EASY RIDER ★

(BLUES) - NORD - NORD - RUBA UNA MONETINA - NORD - COMPRA UN GELATO - EST - SUD - REGALA IL GELATO AL BAMBINO - SUD - LEGGI I MANIFESTI - OVEST - BUSSA - MOSTRA ANELLO - (QUANTO HO) - EST - NORD - EST - NORD - NORD - FAI ELEMOSINA - NORD - EST - SUD - NORD - ESAMINA IL VICOLO - VUOTA IL BIDONE - PRENDI IL COLTELLO - PRENDI IL CASCO - SUD - EST - NORD - NORD - SUD - SCAVALCA INFERIATA - PRENDI INNAFFIATOIO - LAVA IL CASCO - SCAVALCA INFERRIATA - SUD - PRENDI IL CARBURANTE - SUD - NORD - EST - EST - ENTRA NEL NEGOZIO - (CHIEDI DEI PREZZI) - COMPRA LA MOTO - VERSA IL CARBURANTE NEL SERBATOIO - POSA INNAFFIATOIO - METTI IL CASCO - PRENDI LA MOTO - SUD - OVEST - SUD - EST - POSA LA MOTO - SCENDI NEL FOSSO - ESAMINA IL FOSSO - PRENDI LA RUOTA - RISALI - RISALI IN MOTO - SALTA IL FOSSO - NORD - VAI SULLA PIAZZUOLA - (ESAMINA IL CAMIONISTA) - AIUTA IL CAMIONISTA - ESCI DALLA PIAZZUOLA - NORD - NORD - OVEST - SCENDI DALLA MOTO - ENTRA AUTO - ESAMINA AUTO - PRENDI IL MANGIANASTRI - ESCI - ENTRA NELLE TOILETTES - (ENTRA NEL GABINETTO) - FORZA LA SERRATURA - ENTRA - ESAMINA IL GABINETTO - PRENDI LA CHIAVE - ESCI - ESCI - SALI SULLA MOTO - EST - SUD - OVEST - CAMBIA LA RUOTA - PRENDI LA MOTO - SUD - NORD - OVEST - OVEST - ESAMINA LA STAZIONE DI SERVIZIO - ESAMINA IL CESTINO DEI RIFIUTI - PRENDI LA MUSICASSETTA - METTI LA CASSETTA NEL MANGIANASTRI - (ACCENDI IL MANGIANASTRI) - EST - NORD - NORD - OFFRI IL WHISKY AGLI OPERAI - ENTRA NEL TOMBINO - ENTRA NEL VICOLO - VENDI IL MANGIANASTRI AI RAGAZZI - ESCI DAL VICOLO - ENTRA NEL NEGOZIO - COMPRA IL GIUBBOTTO - COMPRA IL BRACCIALE - INDOSSA IL GIUBBOTTO - INDOSSA IL BRACCIALE - ESCI - ENTRA NEL TOMBINO - SUD - OVEST - OVEST.

★ Trevor Scott - L'IDOLO DI SMERALDO ★

(CAIMANO) - ESAMINA IL FUORIBORDO - PRENDI IL GIUBBOTTO - INDOSSA IL GIUBBOTTO - NORD - EST - EST - ENTRA NEL TEMPIO - ESAMINA IL TEMPIO - SPINGI LA STATUA - SPINGI LA STATUA - ENTRA NEL PASSAGGIO - SUD - SUD - OVEST - ATTRAVERSA IL PONTE - NORD - PRENDI IL PUGNALE - EST - ATTRAVERSA IL PONTE - TAGLIA LE CORDE DI SOSTEGNO - EST - SUD - TUFFATI - AFFERRA I CESPUGLI - EST - NORD - OVEST - ESAMINA IL SOLDATO - PRENDI IL FUCILE - SUD - EST - CALATI NELLA VORAGINE - SALTA - SCENDI - ENTRA AEREO - ESAMINA IL PILOTA - PRENDI I GUANTI - METTI I GUANTI - ESAMINA AEREO - ESAMINA CARTE - PRENDI LENTE - ESAMINA AEREO - PRENDI CANOTTO - ESCI - ARRAMPICATI FIN SOPRA IL COSTONE - BRUCIA LA STERPAGLIA - ENTRA - POSA IL PUGNALE - POSA LA LENTE - PRENDI LA STATUETTA - ENTRA APERTURA - ARRAMPICATI - SCENDI LUNGO IL PENDIO - GONFIA IL CANOTTO - ENTRA IN ACQUA - ASPETTA - SPARA SUI COCCODRILLI - ENTRA NELLA CAPANNA.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

È IN EDICOLA

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

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO
EXPLORER
TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 7
MAGGIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

MORGAN TYLER
"Eclypse"

KENNETH JOHNSON
"Wild West"

ROY NORTON
"Fuga nel Tempo"



Distribuzione Hobby Viale Parmagosta, 75 - 20142 Milano

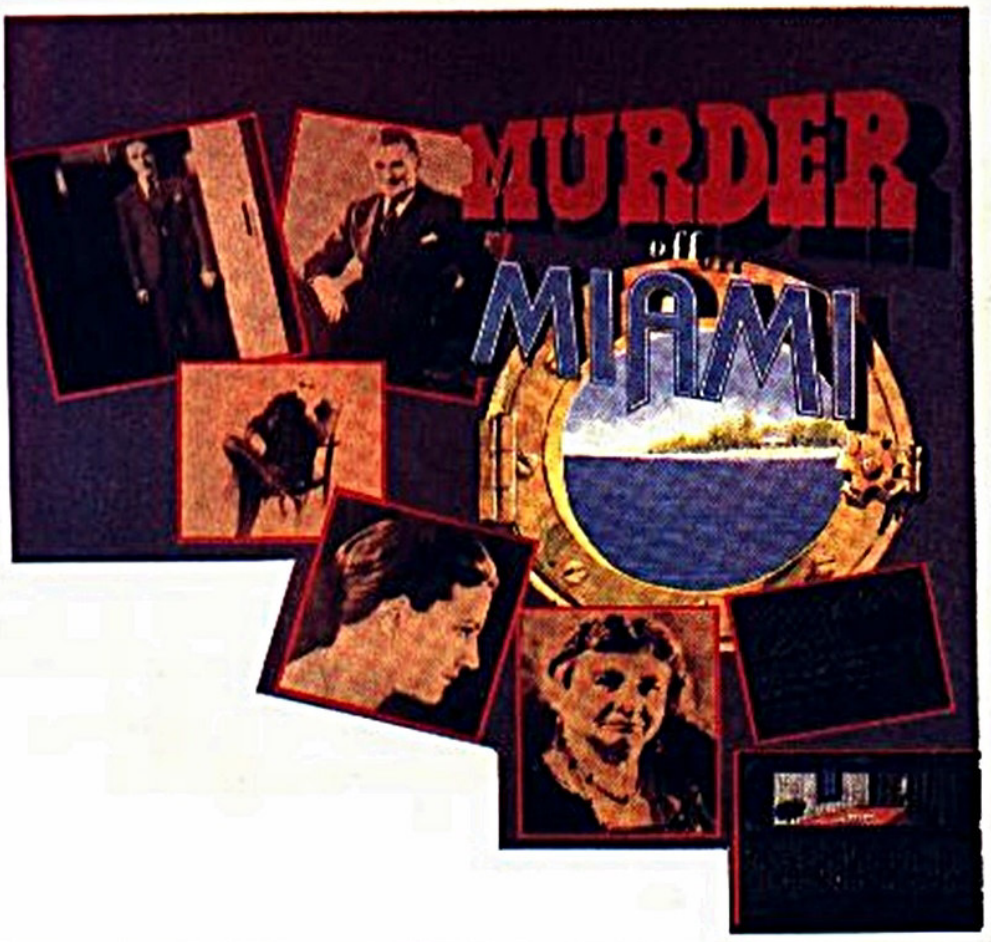
ADVENTURE LAND...

Benvenuti al nostro consueto appuntamento con l'avventura! Siete curiosi di sapere quali sono le ultime novità del mese? Bene, eccovi accontentati.

MURDER OFF MIAMI

Per Commodore 64 e Spectrum 48

A bordo del lussuoso yacht di Mr. Rocksavage, è stato trovato il cadavere di Mr. Blane: suicidio o omicidio?
Solo il più astuto degli investigatori, il Detective Kettering può risolvere il caso e naturalmente, il famoso investigatore sei proprio tu!
Il Golden Gull era partito un giorno da Miami per una crociera quando è avvenuto il fatto: ora sta rientrando e tu lo devi raggiungere con una lancia della Polizia, per salire a bordo ed investigare.
Anche se nella prima visione dei fatti si dice che si tratti di un suicidio, l'investigatore Kettering non ne è convinto: ma occorrono delle prove per dimostrare che Mr. Blane è stato ucciso e, soprattutto, si deve smascherare l'assassino.
I sospetti a bordo dello yacht sono molti, compreso lo stesso Mr. Rocksavage, proprietario della barca.
Quando arrivi, i partecipanti alla crociera sono tutti riuniti nella cabina del capitano, ma non sembrano disponibili a raccontare nulla dell'accaduto, anzi, cercano con le scuse più banali di non rispondere.
Non resta quindi che ispezionare a fondo lo yacht alla ricerca di indizi utili.
Prese una serie di chiavi nella cabina del capitano, scendi nei ponti inferiori per vedere le cabine.
L'avventura è divisa in tre parti, ad ognuna delle quali corrisponde un giorno.
Ti sarà indicato di caricare la parte seguente quando avrai fatto un certo numero di mosse.
Questo caso non sarà semplice da risolvere: non ci sono indizi di chi possa essere stato l'assassino e tutti si rifiutano di parlare. Solo il tuo istinto di investigatore ti potrà aiutare!
La grafica di questa adventure non è niente male anche se le cabine sono molto simili fra loro. L'unico particolare che le distingue è il colore delle pareti, che dovrai ricordare per poterti orientare fra le cabine già viste e quelle ancora da perquisire.
Un lugubre mistero avvolge il bellissimo Golden Gull che solca dolcemente i mari: riuscirai a risolverlo?



SPY TREK

Per Commodore 64

Sei un agente segreto (Mike Rodot è il tuo nome) e sei impegnato in una missione segretissima: tanto segreta che neanche gli scrittori di questa adventure sembrano sapere come essa debba finire.
Infatti questa è la missione meno programmata che si sia mai vista!
La tua storia inizia in "posizione orizzontale": sei dentro ad una bara. Ma non sei morto, ti sei solo nascosto lì dentro per raggiungere l'aeroporto su un carro funebre.
Purtroppo, esci dalla bara troppo presto e rischi di far venire un infarto ad un motociclista che ti vede "resuscitare".
Dopo questo errore, che non si deve ripetere, non ti resta che dormire nella bara aspettando di arrivare a destinazione, cioè in un magazzino pieno di oggetti utili.
Mancano, però, le indicazioni per l'uscita e non c'è neppure un passaporto falso, che in occasioni simili è sempre indispensabile.
Solo con molta astuzia riuscirai a cavartela. Ti troverai a girare il mondo: Parigi, e per la precisione la Torre Eiffel, è solo il primo posto che vedrai.
Grazie alla grafica, che si può definire buona, potrai facilmente riconoscere i luoghi in cui ti troverai.
Ma solo grazie ad un'intelligenza diabolica ed eccezionale riuscirai ad uscire da questa incredibile e rocambolesca avventura!



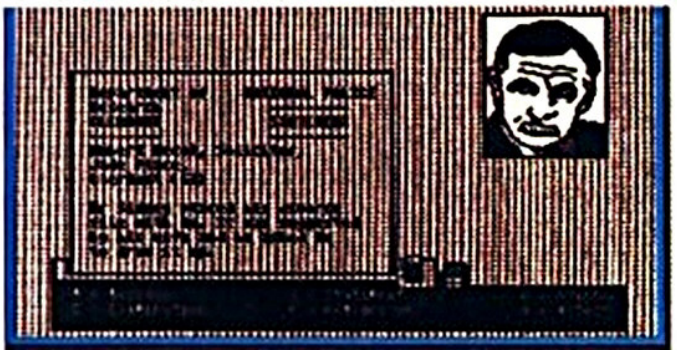


SIDNEY AFFAIR

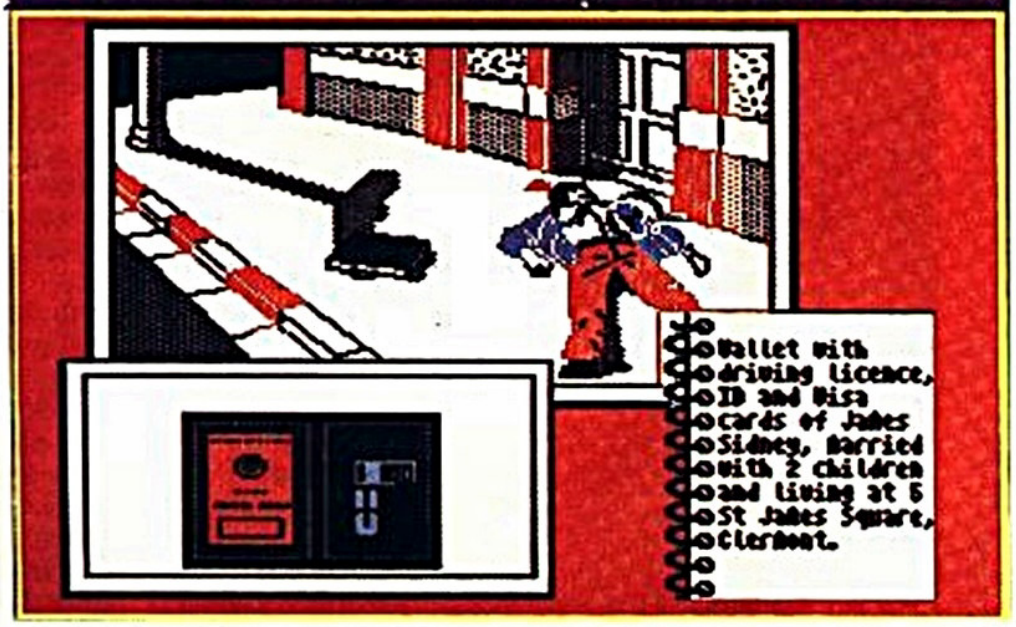
Per Spectrum 48

Restiamo sempre in tema di intrighi, misteri ed investigazioni e vediamo un'altra eccezionale adventure "giallo": Sidney Affair.
Si tratta della seconda parte della famosa adventure "Vera Cruz", ma non c'è da preoccuparsi: non è il solito noioso rifacimento nè è necessario conoscere Vera Cruz per poter giocare.
L'adventure è composta da due parti che si devono caricare separatamente. Nella prima parte, ti troverai subito sulla scena del delitto: un uomo è stato misteriosamente ucciso con un colpo di pistola, davanti ad un palazzo.
Chi gli ha sparato e perchè? Il giallo ha inizio!
Con un'icona potrai segnare un punto qualsiasi della scena, particolarmente interessante, ed averne un ingrandimento: scoprirai così un sacco di indizi utili.
Ad esempio, troverai i documenti della vittima e potrai leggere quale è il suo nome e il

suo indirizzo; dalle annotazioni sulla sua agenda scoprirai, invece, alcuni nomi di persone che conosceva e che frequentava (è forse tra loro l'assassino?).
Con la seconda scena vedrai il punto da cui l'omicida ha sparato.
Anche qui non mancheranno gli indizi da non lasciarsi sfuggire.
Entrambe le scene sono davvero ben fatte, con molti particolari: dovrai essere un abile osservatore per esaminarle a fondo e scoprirne gli aspetti più importanti.
Nulla deve essere tralasciato: tutto indica qualcosa ed è un elemento indispensabile per risolvere il mistero.
Nella seconda parte del gioco, potrai consultare i computer della Polizia Francese per avere altri dati sui sospettati e per trovare delle persone che possano essere fonti di informazioni utili a risolvere il caso.
Ci sono vari modi per consultare il computer, ma in ognuno di essi è necessario specificare dove si trova l'informazione desiderata che si vuole contattare e le domande che si vogliono porre.
Se ti è piaciuta Vera Cruz, anche Sidney Affair riuscirà a coinvolgerti, perchè ha gli stessi ingredienti di successo con qualche extra in più.
Purtroppo una volta scoperta qual'è la soluzione del caso, l'adventure non offre delle varianti. Ma questo è il problema di tutti i "gialli".
In ogni caso... si deve prima risolverli!



SIDNEY AFFAIR



TERRY JONES

MONTEZUMA

La lussureggiante distesa della foresta vergine scorreva rapida sotto la pancia del vecchio bimotore, mentre nella mente di Terry Jones scorrevano invece le immagini di vecchie spedizioni, vissute come semplice spettatore delle imprese di suo zio, ed impresse nella sua giovane memoria in modo indelebile.

Ma anche lui poteva considerarsi un vero archeologo, dopo la scoperta del favoloso tesoro del Dio Condor e questo lo faceva sentire davvero fiero di sè. Tornava spesso, coi ricordi, a quell'avventura nella piramide Maya del Sacro Condor, e anche adesso, mentre sorvolava il territorio messicano, non poteva fare a meno di proiettarsi, con la memoria, indietro nel tempo verso il ricordo di quella esperienza, e contemporaneamente anticipare con l'immaginazione ciò che lo avrebbe aspettato in questa sua nuova spedizione. Terry aveva deciso di ritrovare il favoloso tesoro dell'Eldorado, l'oro degli Aztechi: un tesoro così grande da non poter essere speso in cento esistenze! L'oro di Montezuma era, per la maggior parte degli archeologi, solo un sogno: una leggenda destinata ad alimentare la fantasia degli sciocchi, nient'altro. Ma Terry Jones aveva deciso di credere alla leggenda, e sfidare i pericoli della foresta e delle montagne per ritrovare il favoloso tesoro di Montezuma. Dopotutto la leggenda parlava di un unico luogo in cui gli Aztechi avevano ammassato ogni cosa preziosa in loro possesso per evitare che i conquistadores spagnoli se ne impadronissero: una storia perfettamente plausibile...

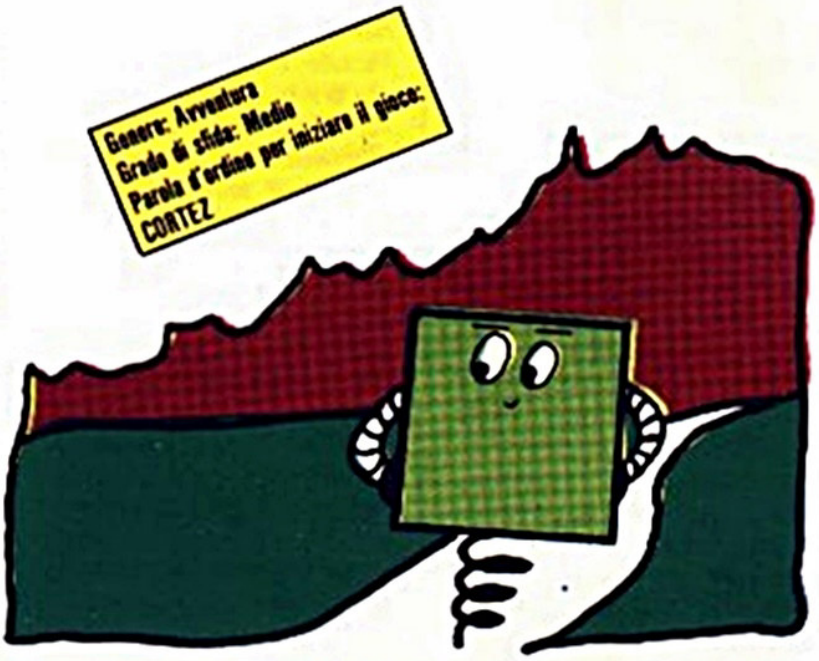
Si scosse dalle proprie rimuginazioni: aveva avvistato il piccolo aeroporto di Quiche, il più vicino al luogo della sua spedizione "personale". Atterrò, non senza difficoltà, sulla vecchia pista consumata dalle piogge torrenziali del luogo, e portò il suo bimotore fin dentro il piccolo hangar: almeno questa volta aveva evitato di distruggere il suo velivolo, aumentando così le possibilità di ritornare a casa.

Subito venne circondato da alcuni indios che cercavano di vendergli ogni sorta di oggetti; col suo spagnolo da "manuale" cercò di spiegare che aveva bisogno di un mulo e di una guida per raggiungere Machu Picchu, e gli indios afferrarono al volo la sua richiesta, cominciando a litigare su chi avrebbe avuto l'onore di accompagnare lo "straniero". Alla fine, quello che sembrava il più furbo di tutti sparì per poi tornare con un mulo, ed aiutò Terry a scaricare le provviste ed il materiale dall'aereo per caricarle sul mulo.

Senza indugiare oltre Terry e la sua guida si avviarono verso la fitta vegetazione, e dopo diverse ore di viaggio giunsero ai piedi delle montagne: uno stretto sentiero si inerpicava lungo il dorso della montagna, sfiorando a volte paurosi precipizi, spesso ostruito dalla vegetazione rigogliosa che attecchi-



va persino fra le rocce.
Fu proprio mentre si arrampicavano su per il sentiero che accadde ciò che Terry più aveva temuto: il mulo, spaventato dall'apparizione improvvisa di un serpente, si imbizzarrì e cominciò a correre verso un punto del sentiero molto pericoloso: l'indio gli si mise davanti per cercare di fermarlo, ma fu l'ultima decisione della sua vita, perchè l'animale lo travolse nella sua folle corsa facendolo precipitare insieme a lui: Terry si ritrovò così ad affrontare da solo e senza alcun mezzo l'impervio territorio che lo circondava, ma non era la prima volta, e questo era l'unico fattore positivo...



DICK IRONSIDE

PROGETTO ATLANTIDE

Quando la lotta fra potenze militari diventa una questione di spionaggio tecnologico, si scatena una sfida fra uomini e mezzi, dove i mezzi sono spesso sofisticatissime apparecchiature dotate di caratteristiche fantascientifiche: Dick Ironside aveva già avuto a che fare con attrezzature frutto di un'avanzata tecnologia in qualcuna delle sue missioni, ma in genere preferiva affidarsi ai metodi tradizionali ed alla sua esperienza di Agente Scelto...
Anche stavolta si trattava di liberare uno scienziato, anche se la storia era un po' più complessa di quella che lo impegnò a Managua: tutto era cominciato con l'azione criminale di un piccolo esercito, un gruppetto di uomini agli ordini del dittatore di una piccola nazione dell'Est.

Era successo durante il collaudo del più potente sommergibile nucleare mai costruito. Al largo delle coste del Pacifico la squadra di tecnici e scienziati era intenta al collaudo del sottomarino, nell'operazione che andava sotto il nome in codice di "Progetto Atlantide". Le ricerche avrebbero dovuto essere un segreto di Stato, se non fosse stato per una spia infiltrata fra i tecnici: fu così che la piccola nazione dell'Est colse



al volo quella splendida opportunità di diventare potente quanto le maggiori potenze mondiali.
L'attacco fu sferrato mentre i tecnici riposavano, ed anche stavolta il fulcro dell'operazione fu l'azione dell'infiltrato, che anestetizzò l'equipaggio e consentì ai militari di penetrare nel sottomarino: intanto la base operativa riceveva regolarmente i segnali dal punto in cui il sommergibile avrebbe dovuto trovarsi, ma in quel punto c'era solo un potente "trasmettitore fantasma", una apparecchiatura capace di simulare qualsiasi segnale.
Fu quando cercarono di mettersi in contatto con i tecnici via radio per una comunicazione di servizio che la sparizione del sommergibile diventò palese, e subito scattò l'allarme: il "Progetto Atlantide" era nelle mani di una potenza nemica!
Il Generale Theodore McBloom, pezzo grosso dell'esercito, conosceva personalmente Dick Ironside, e si fidava di lui più che di tutti gli agenti del governo, per cui decise di affidargli ufficiosamente la missione di ritrovare il sommergibile e il suo equipaggio.
Dick fu messo al corrente della situazione: il sottomarino era l'unico prototipo esistente, ed il solo a conoscenza di tutti i dati relativi al "Progetto" era il Professor George Cohen, uno degli scienziati "rapiti" insieme al sommergibile. La missione di Dick sarebbe stata quella di recuperare il prototipo e liberare tecnici e scienziati per poterlo guidare fuori dalla base del nemico, ma la notizia del rilascio di tutto l'equipaggio capovolse la situazione: l'unico a non essere stato rilasciato era il Prof. Cohen, per cui la missione, ora, sarebbe stata di liberare lo scienziato e distruggere il prototipo.
Dick scoprì in poco tempo la zona sospetta, un'isola vulcanica al largo della Florida: l'esercito straniero doveva trovarsi su quell'isola o intorno ad essa, insieme al sommergibile.
Raggiunse con un elicottero l'isola, sorvolandola di notte, ma scoprì con orrore che il nemico aveva già imparato ad usare due dei sistemi di difesa del sottomarino: il Rilevatore ad Infrarossi ed il Sistema Contraereo al Laser. Fece appena in tempo a prendere la sua attrezzature e mettersi il paracadute, prima che il suo elicottero andasse a schiantarsi contro una parete del vulcano spento dell'isola...

Genere: Azione/Spionaggio
Grado di sfida: Medio-Difficile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: NAUTILUS

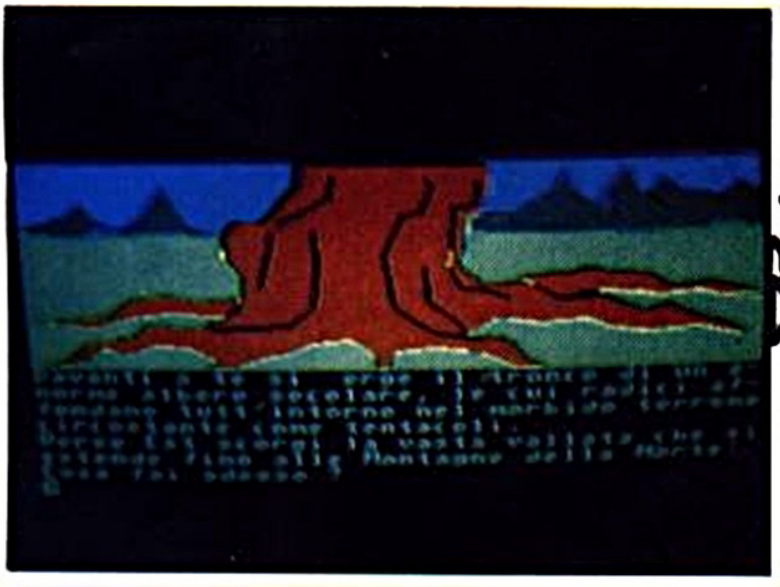
YARKHO

IL SEGRETO DI OBNYR

Nel tempo in cui la Magia regnava al di sopra della Scienza ed i Segreti dell'Universo erano custoditi dai potenti Druidi delle Terre del Nord, il giovane apprendista di un vecchio mago venne coinvolto in cose molto più grandi di lui, così grandi da interessare il destino stesso della Terra.
Si narra che il suo Maestro, il saggio Mago Obnyr, fosse stato imprigionato da un potente incantesimo, e trasformato in un pezzo di roccia: ma forse è meglio raccontare dal principio.,
Le Terre del Nord avevano subito, per secoli, l'assalto di numerose popolazioni nomadi attratte dalla fertilità del territorio e dalla debolezza delle genti che le abitavano.
Molti dei popoli insediati nelle fertili regioni del Nord non si limitarono soltanto a saccheggiare i villaggi ed impossessarsi dei territori, ma giunsero persino a tenere in schiavitù le pacifiche genti del luogo.
Fu quando un gruppo di nomadi tornò dalle Montagne della Morte portando con sè dell'oro che la cupidigia degli invasori si scatenò definitivamente: i Jabbas, così si chiamavano gli usurpatori, erano esseri molto forti e combattivi, ma per niente onesti o amanti della fatica.
Per questo furono ancora i deboli Dharvis a farne le spese, costretti a sfidare i pericoli delle Montagne per creare delle miniere in cui scavare l'oro per i Jabbas.
Molti di essi perirono nelle profondità delle Montagne, mentre i loro aguzzini si arricchivano, finchè le notizie su tali misfatti giunsero nelle Terre dell'Est, dove il potente Obnyr aveva la

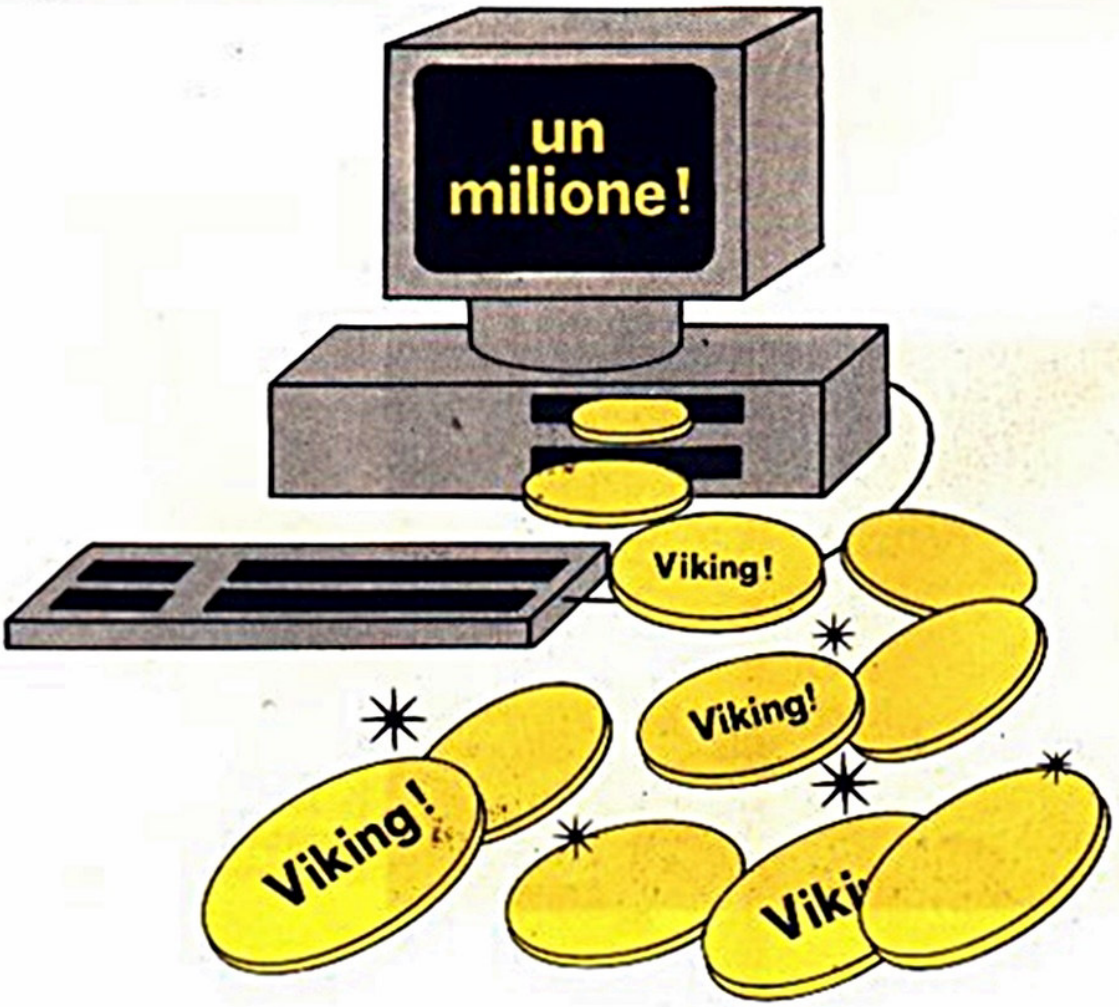
sua dimora, assistito dal giovane Yarkho.
Inorridito da tali notizie, il Mago si preparò a scatenare gli Elementi contro i Jabbas, ma fra di essi vi era un potente Stregone, Ekknhor il Malvagio, che con un sortilegio antico di millenni costrinse le forze scatenate da Obnyr a ritorcersi su lui stesso: l'impatto di una tale magia fu così grande da trasformare Obnyr in un pezzo di roccia!
Ma la malvagità di Ekknhor non si fermò: con un ultimo, potente incantesimo fece esplodere la roccia proiettandone i frammenti sopra le Montagne della Morte...
Yarkho era inorridito, e il suo giovane cuore per poco non cessò di battere di fronte ad una tale manifestazione del Male.
Passarono diversi giorni e diverse notti, e durante tutto questo tempo Yarkho restò nel laboratorio del suo maestro a piangere e pregare, finchè una notte l'immagine di Obnyr si materializzò al centro del laboratorio, e gli parlò: "Giovane Yarkho, smetti di piangere e preparati a lottare, perchè tu sei l'unica speranza per migliaia di Dharvis! Vai nelle Terre del Nord e ritrova i frammenti del mio corpo trasformato in pietra: li riconoscerai per la loro lucentezza, ed ognuno di essi si fonderà in quello a lui più vicino, finchè anche l'ultimo frammento non sarà integrato, ed io potrò ritornare in vita.
Ma sul tuo cammino incontrerai la forza dei Jabbas e la malvagità di Ekknhor: per questo ti chiedo di imparare tre incantesimi e di portare con te la Spada del Destino. Le tre parole magiche sono Wulfryn, Eeglyn e Sneekyn. Esse ti consentiranno di operare col Potere della Trasmutazione: usale con saggezza!"
L'immagine di Obnyr scomparve, e Yarkho, rinfrancato dalle parole del suo maestro, si avviò verso le Terre del Nord per sfidare la malvagità dei Jabbas e riscattare i pacifici Dharvis...

Genere: Heroic Fantasy
Grado di Sfida: Medio-Facile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: MAGIA



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.



Come promesso eccoci alla segnalazione del primo gruppo di "Scrittori di Avventure", selezionato fra coloro che hanno inviato dei lavori su supporto magnetico (floppy o cassetta).
Il gruppo successivo sarà costituito da coloro i quali hanno inviato alla Redazione del materiale ben documentato, ed infine ci occuperemo di quelli che ci hanno mandato solo delle "idee" su possibili "soggetti avventurosi": nessuno verrà trascurato, naturalmente, siatene certi!
Dunque, il primo gruppo comprende l'Avventura di NICO LAGIOIA di BARI, già noto in Redazione per un precedente soggetto "cartaceo": il nostro amico ci ha inviato un gioco realizzato con il Modulo Basic di E. Colombini: è per Commodore 64 e si intitola "Sabotaggio allo Shuttle".
Abbiamo poi il gioco di STEFANO GUIDI di FIRENZE, "DC-9", anch'esso realizzato col programma Basic sopra menzionato, ma nella versione per Spectrum: il nostro amico Stefano è pregato però di inviare un'altra cassetta, perchè le quattro registrazioni inviate sono tutte compromesse da un cattivo SAVE, e permettono di vedere solo il 30% del listato.
Abbiamo ancora un'avventura in Basic, stavolta costruita attorno ad un programma "personale" di ALESSANDRO GOZZO da MILANO, dal titolo "Tic-Tac": un'Avventura per Spectrum che si avvale di una piccola routine in L/M per la stampa "formattata".
C'è poi un'Avventura realizzata col G.A.C. da ROBERTO RIZZOLLI di RAPALLO (GE), che si intitola "La casa infestata" ed è per Commodore 64, ed un gioco realizzato con "The Quill" e "The Illustrator" per Spectrum da GENTILI DIEGO di MONCALIERI (TO).
Questi primi cinque eroici "creativi" avranno una risposta privata da parte della Redazione, verranno cioè contattati al più presto ed informati sul giudizio "implacabile ed inequivocabile" dei nostri tecnici.
Per tutti gli altri l'invito è il solito: pazientate, e non smettete di "inventare", perchè la vostra idea di oggi potrebbe diventare un gioco d'Avventura...di successo!



MUSICA - MUSICA - MUSICA!

Fino ad un anno fa circa, non c'era niente in commercio come software o hardware che consentisse ai possessori di Spectrum di utilizzare il loro computer per fare o manipolare della musica.
Ora, finalmente, non è più così! Carissimi "Spectrumiani", il fantastico mondo della musica è aperto anche a voi: entrateci e componete le più pazze, coinvolgenti, incredibili ma anche dolci e melodiche canzoni che siano mai sentite!
Grazie alla Cheetah, Società famosa nel campo della musica per computer, anche i possessori di Spectrum hanno ora a loro disposizione una serie completa di periferiche, per dare sfogo alle loro fantasie musicali; infatti sono stati studiati appositamente per lo Spectrum un pacchetto MIDI, una tastiera, un simulatore di percussione ed un sampler.
Iniziamo dal MIDI.
Per i meno esperti diremo che MIDI significa: Musical Instrument Digital Interface. Si tratta di un'interfaccia che permette di collegare fra loro computer e strumenti musicali elettronici.
Si possono suonare così più strumenti contemporaneamente e si può utilizzare il computer come memorizzatore e manipolatore di note. Inoltre il MIDI può dividere i suoni fra 16 canali di software utilizzabili separatamente per immagazzinare le note.
Passiamo ora alla tastiera, la MKS, a 5 ottave.
A prima vista sembra un sintetizzatore, ma osservandola bene si vede facilmente che è una periferica per home-computer in quanto manca un tasto per accenderla e, usata da sola, non produce alcun suono. I controlli sono limitati ad una rotellina dentata per cambiare la frequenza dei suoni ed un tasto che permette di utilizzare la tastiera nei modi "program" o "play".
Se siete sul "play" potrete suonare la vostra MKS come una normale tastiera, se invece selezionate il modo "program", potrete cambiare la funzione di 7 tasti. Due di essi vi permetteranno di "alzare o abbassare" di un'ottava i suoni prodotti, ottenendo così una scala di 7 ottave.
Altri due tasti selezionano su quale dei 16 canali Midi vanno trasmessi i dati. Un altro paio di tasti, contrassegnati dalla parola "program", permettono di regolare il volume dei suoni su una scala di numeri che vanno dall'1 al 128.
Infine, l'ultimo tasto (sotto al quale compare la scritta "transmit") applica il volume scelto a tutti gli strumenti collegati al canale MIDI selezionato. Dei diodi luminosi mostrano quali funzioni sono attivate.
Insieme alla tastiera è fornito un programma, chiamato Mini Synth: esso traduce i codici Midi in informazioni di frequenza da inviare al chip del suono dello Spectrum.
Inoltre, sono forniti 20 esempi di tipi di suoni producibili con la tastiera. Questi 20 suoni possono anche essere uniti o modificati per crearne dei nuovi.
Nella memoria del computer si possono immagazzinare fino a 64 suoni contemporaneamente, per poi registrarli su nastro o su disco.
Purtroppo il sound chip del computer è limitato a 3 canali e ciò significa che si possono suonare sulla tastiera al massimo 3 note per volta.
Con il Mini Synth potrete vedere sul video una serie di schemi e di sub-menu che permettono di regolare quasi ogni aspetto delle prestazioni del sound chip.



STONATO!!



Il prezzo della MKS, completa di software, si aggira sulle £ 250.000.

A questo punto, se avete una tastiera e un'interfaccia Midi, potete fare un grosso salto di qualità nella composizione di brani musicali con un sampler.

Lo sapevate che la maggior parte delle percussioni nel rock sono messe a punto proprio tramite apparecchiature che riproducono suoni sampler?

Un sampler funziona molto semplicemente: preso un suono da un microfono, da un hi-fi o da uno strumento elettronico, esso viene "diviso" in tanti piccoli segmenti. Questi segmenti sono poi raccolti nella memoria del computer e possono essere riascoltati attraverso un convertitore che ricompone il suono ed invia il segnale ad un amplificatore. Si può ottenere, così, una soddisfacente riproduzione del suono originale o creare un nuovo suono.

Il sampler per lo Spectrum è composto da una parte hardware (una scatola nera ed un microfono) e da una parte software (un programma su cassetta).

Collegata la scatola nera alla user part dello Spectrum, si deve caricare la prima parte del programma e si ottiene così un sub-menu che offre 6 alternative di utilizzo del sampler.

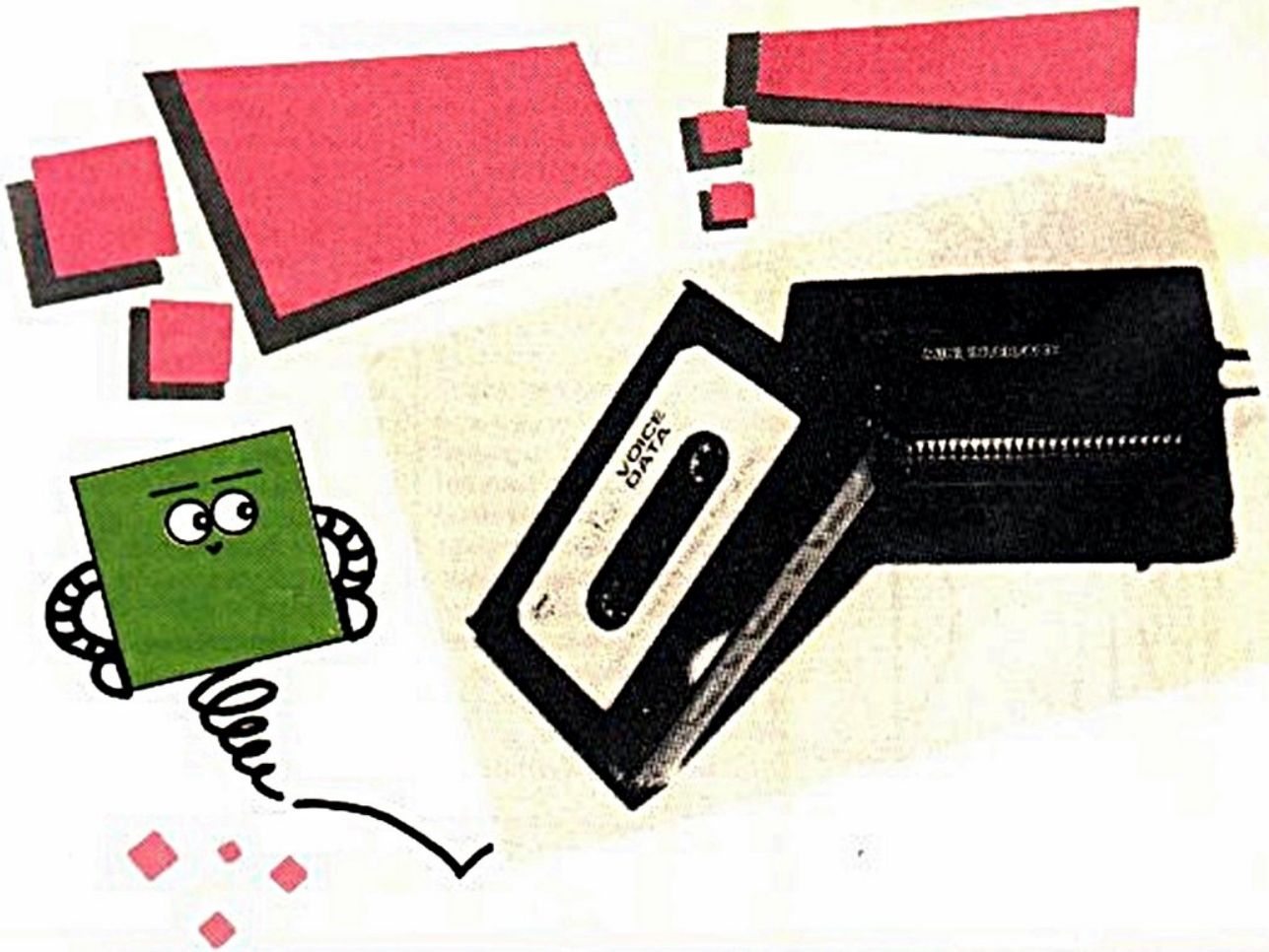
Una di esse, ad esempio, produce un effetto "oscilloscopio" con il quale, cantando o parlando nel microfono, si vedono le onde dei suoni riprodotte sullo schermo, su una scala di valori, e ciò permette di regolare con un tasto la sensitività del sampler ai suoni. Sul secondo lato della cassetta, vi sono 6 files che danno un'idea di ciò che si può fare con un sampler.

Infatti, essi forniscono 6 modi per trasformare un suono con questo strumento. Si può ottenere ad esempio un effetto eco, una risonanza, un effetto

"papera" (avete presente la voce di Paperino?), una distorsione o un suono "tagliato".
La seconda manopola presente sulla scatola nera serve per regolare gli effetti di eco e di risonanza.
Infine, per completare il vostro equipaggiamento musicale, ed avere a disposizione una minisala di registrazione, rimane da acquistare uno Spectrum percussion simulator. Si tratta di un simulatore di percussioni che fornisce un kit di percussioni precodificate digitalmente e che possono essere lette nella memoria del computer ad intervalli regolari, producendo diversi modelli ritmici.
A questo punto, con una interfaccia MIDI, la tastiera MKS, un sampler ed un drum simulator avete tutta l'attrezzatura necessaria per dare sfogo alla vostra creatività musicale: con il vostro estro, la vostra fantasia ed abilità chi si ricorderà più dei Duran Duran?

Arrivederci al prossimo numero!





POSTA

Ed ecco le lamentele per i ritardi di uscita della nostra rivista.
Ragazzi: chiediamo scusa, ma non dipende da noi. Vi assicuriamo che le riviste vengono consegnate al Distributore in orario e per problemi non di nostra competenza a volte la diffusione diventa complicata. Cercheremo di fare del nostro meglio in seguito. Non preoccupatevi: VIKING uscirà ancora!!!
Grazie, grazie e grazie ancora per i vostri numerosi complimenti.
Un salutone!!

LA REDAZIONE

Siamo assidui compratori di VIKING. Questo mese però è in ritardo.
Siamo molto preoccupati, forse avete deciso di non pubblicare più VIKING?
Questo ci dispiacerebbe molto, anche perché le vostre avventure sono le migliori in assoluto e ci fanno passare molte ore di divertimento.
Ma noi abbiamo fiducia in voi, e siamo sicuri che questo mese uscirà (sebbene con un po' di ritardo) il numero 4 di VIKING con altre tre fantastiche avventure.
Vogliamo anche domandare se ci si può abbonare. Se sì quanto costa ecc...
Vi preghiamo di rispondere subito, e molto urgente (siamo disperati).
Tanti saluti e altri complimenti per le vostre riuscitissime riviste.
P.S.: Un consiglio: riducete, se possibile, le avventure di guerra e di fantascienza.
Daniele Cerbeneschi e Maurizio Notte - Roma

Carissimi Amici,
dopo aver tormentato per due settimane l'edicole della città, oggi siamo riusciti finalmente a trovare il tanto sospirato numero 4.
Ci siamo messi subito al lavoro e soltanto pochi minuti fa abbiamo risolto l'ultima avventura.
Grazie a voi abbiamo passato delle ore entusiasmanti ed avvincenti con giochi che diventano più belli mese dopo mese e che, soprattutto, ci coinvolgono come nessun altro. La rivista stessa è redatta in modo egregio ed il tono di amicizia che l'accompagna non può far altro che immenso piacere. Anche noi speriamo di trovare su VIKING un'unica "grande" avventura (con caricamenti successivi) ed auspichiamo che in futuro il "grado di sfida" possa essere maggiore...

Sandro, Marco e Giorgio

★ the ★ BEST

Oramai il tecnico lavora giorno e notte per rendere più difficili le nostre adventures. Passa ogni istante della sua vita domandandosi come mai esistono tante "menti supreme" a questo mondo. Vedremo cosa riuscirà a macchinare questo mese per mettervi in difficoltà!

Passando comunque alle avventure pubblicate sull'ultimo numero, dobbiamo farvi ancora una volta (e con molto sforzo!!) i nostri più vivi complimenti.

Rivolti soprattutto a **BURLETTA GAETANO** di Roma, a **SAPPA ALESSANDRO** di Imperia, a **STEFANO MASERATI** e ad **ALESSIO CECCHI** di Firenze, ad ***ALBERTO LAPIDARI*** di Milano per aver risolto *l'avventura BRONX in pochissimo tempo.*

Moltissimi sono gli "eroi" di THORUS, ma come ben saprete, non possiamo nominarli tutti per questioni di spazio.

Onori e gloria a **CRISTIANO GRASSI** e **GIOVANNI PACCIANI** di Reggio Emilia, a **MARCELLO OLIVETO** di Segrate (MI) e a **PIETRO MORA** di Parma.

Incertezze e difficoltà hanno reso più interessante l'ultima delle avventure (con grande gioia del nostro tecnico). Dite la verità: non l'avreste mai risolta senza l'aiuto delle nostre supergentilissime segretarie!!!

Bravo **ALBERTO DESCAPÈ** di Lodi (MI), al solito **LELE** di Torino (Lello per gli amici) ad **ALESSIO BERNARDINI** e **ANDREA BORDIGONI** di La Spezia.

E per finire: facciamo un caloroso applauso al nostro amico **RONNIE** di Roma (foto sotto) che ha risolto tutte e tre le avventure in tempo record. E se la memoria non ci inganna... AUGURI di Buon Compleanno, Ronnie!! (Anche se saranno passati un po' di giorni).

Un arrivederci a tutti e...appuntamento alle prossime avventure!!



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