ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

N. 7
LUGLIO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

CLIVE SULLIVAN
Libertador

TED BARRET
Lager

MORRIS WEAVER
Vuoto Mentale



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
European Color
Via Terruggia, 3 - Milano

COMPOSIZIONE
Fotocomposizione Novatese
Via Beltrami, 42 - Novate Milanese (Mi)

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

DISTRIBUZIONE
MePe
V.le Famagosta, 75 - Milano

IMPORTANTISSIMO!!!

Tutti gli avventurieri in difficoltà potranno telefonare al n. 6453775 per ricevere un aiuto, tutti i giorni dalle h. 14,00 alle h. 15,30.

E in più...SORPRESA!!! Per qualsiasi informazione tecnica potrete telefonare ogni LUNEDÌ, MERCOLEDÌ e VENERDÌ dalle h. 18,30 alle h. 19,30.

Un nostro tecnico risponderà a qualsiasi vostra richiesta.

L'Avventura corre sul...filo!

Bentornati, instancabili esploratori di Sotterranei, indomabili sterminatori di Draghi, invincibili salvatori di Principesse, insaziabili esploratori degli Spazi Intergalattici!
Quello che avete fra le mani è un nuovo, fiammante numero di VIKING, una nuova trilogia di sfide che siamo sicuri apprezzerete come sempre: nelle pagine che seguono incontrerete i personaggi già conosciuti, ma anche personaggi nuovi, e storie inedite e di genere totalmente nuovo.
Ma prima di passare ad un "assaggio" delle nuove Avventure di questo numero, apriamo una parentesi altrettanto "gustosa" sulla nuova iniziativa che sta riscuotendo tanto successo fra di voi.
Stiamo parlando della "Hot Line", altrimenti soprannominata "Help Line" per i consigli che tutti voi avete avuto e dato nel corso delle "ore calde" in cui la linea telefonica speciale, è in funzione: per i più distratti (e per coloro che non hanno ancora sentito parlare di questa iniziativa) ripetiamo le modalità di accesso a questo "servizio".
I giorni in cui è possibile chiamare la Redazione sono il Lunedì, il Mercoledì ed il Venerdì (dapprima si era pensato solo al Sabato, ma il ritmo delle vostre telefonate ha dimostrato che un solo giorno alla settimana non sarebbe mai bastato!).
L'orario "ufficiale" va dalle 18:20 alle 19:30, ma come sempre l'ondata "telematica" si spinge fino alle 20:00 e a volte anche fino alle 20:15, dopodichè la "voce amica" della Redazione è costretta a chiudere gli uffici per avere la certezza di poter tornare a casa...
Per il momento tutti coloro che telefonano per la prima volta sono sottoposti ad un breve "interrogatorio" nel quale vengono richiesti i loro dati personali, in modo da poter meglio identificare ognuno in seguito: stiamo elaborando un sistema che permetterà ad ognuno di voi di usufruire di un "codice di identificazione" da citare all'atto della chiamata, e questo potrebbe essere un ottimo sistema per "personalizzare" questo fantastico servizio.
Intanto, perchè telefonare? Le ragioni per le quali servirsi della "Help Line" sono ovviamente connesse ai "servizi" che tale linea può offrire: possiamo soltanto proporre qualche idea, ma siete voi che, con le vostre idee, farete di essa un servizio il più possibile completo ed esauriente. Innanzitutto l'aiuto nella risoluzione dei nostri giochi, che da quanto abbiamo potuto capire è sempre il benvenuto fra tutti voi, e già viene offerto ad un ritmo frenetico liberando moltissimi Avventurieri da situazioni apparentemente senza uscita. In secondo luogo la comunicazione tempestiva della risoluzione di giochi da parte dei "campioni": il metodo più veloce ed efficiente per assicurarsi i primi posti nella nostra "Hall of Fame"!
E poi la compilazione delle "Hit Parade", con al segnalazione delle Avventure che avete preferito e che ci permette di offrire quel tipo di giochi che meglio si adattano alle vostre esigenze.
Che altro? Possiamo solo fare qualche proposta, ma dovete essere voi a farvi avanti: "Bug Hunt" (la Caccia all'errore: ovvero la segnalazione di errori - speriamo rari - riscontrati nei programmi coi quali giocate); "Treasure Chest" (lo Scrigno del Tesoro: tutto l'aiuto possibile nella risoluzione di Adventures Inglesi); "Pet Hates" e "Pet Loves" (ovvero le cose più odiate e quelle più amate nel campo delle Adventures)... potremmo continuare fino a domani, ma lasciamo a voi l'iniziativa: telefonate, e soprattutto continuate a scrivere, perchè come sempre è il dialogo con tutti voi che fa di VIKING la "vostra" rivista!

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. IDOLO DELLO SMERALDO	• • • •	• • • • •	• • • •	13
2. TIN STAR	• • •	• • • •	• • •	10
3. EASY RIDER	• •	• • •	• • •	8

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 dei giochi pubblicati su VIKING N. 6

Terry Jones - MONTEZUMA

CORTEZ - E - PRENDI IL SASSO - G - G - TUFFATI - N - O - POSA IL SASSO - PRENDI IL RAMO - O - N - ESAMINA GLI ALBERI - O - (ESAMINA IL SIMBOLO) - PRENDI IL SIMBOLO - E - E - (R) - PRENDI LA PIETRA FOCAIA - O - S - S - E - PRENDI LO STRACCIO - BAGNA LO STRACCIO - O - O - N - BRUCIA IL RAMO - BRUCIA LO STRACCIO - PRENDI ALVEARE - ROMPI ALVEARE - MANGIA IL MIELE - POSA IL TESCHIO - S - (ESAMINA LA STATUA) - RUOTA LA TESTA DELLA STATUA - O - ESAMINA I CESPUGLI - SPEGNI LA TORCIA - SPOSTA LA BOTOLA - E - S - PRENDI IL SASSO - N - TRATTIENI IL RESPIRO - ACCENDI LA TORCIA - SU - SALI SUL PIEDISTALLO - POSA IL SASSO - PRENDI IL PUGNALE - SCENDI - ESCI - ESCI - E - S - N - AFFERRA I CESPUGLI - ENTRA NELLA GROTTA - S - S - O - (ESAMINA LA PORTA) - INFILA IL PUGNALE NELLA FESSURA - ENTRA.

Dick Ironside - PROGETTO ATLANTIDE

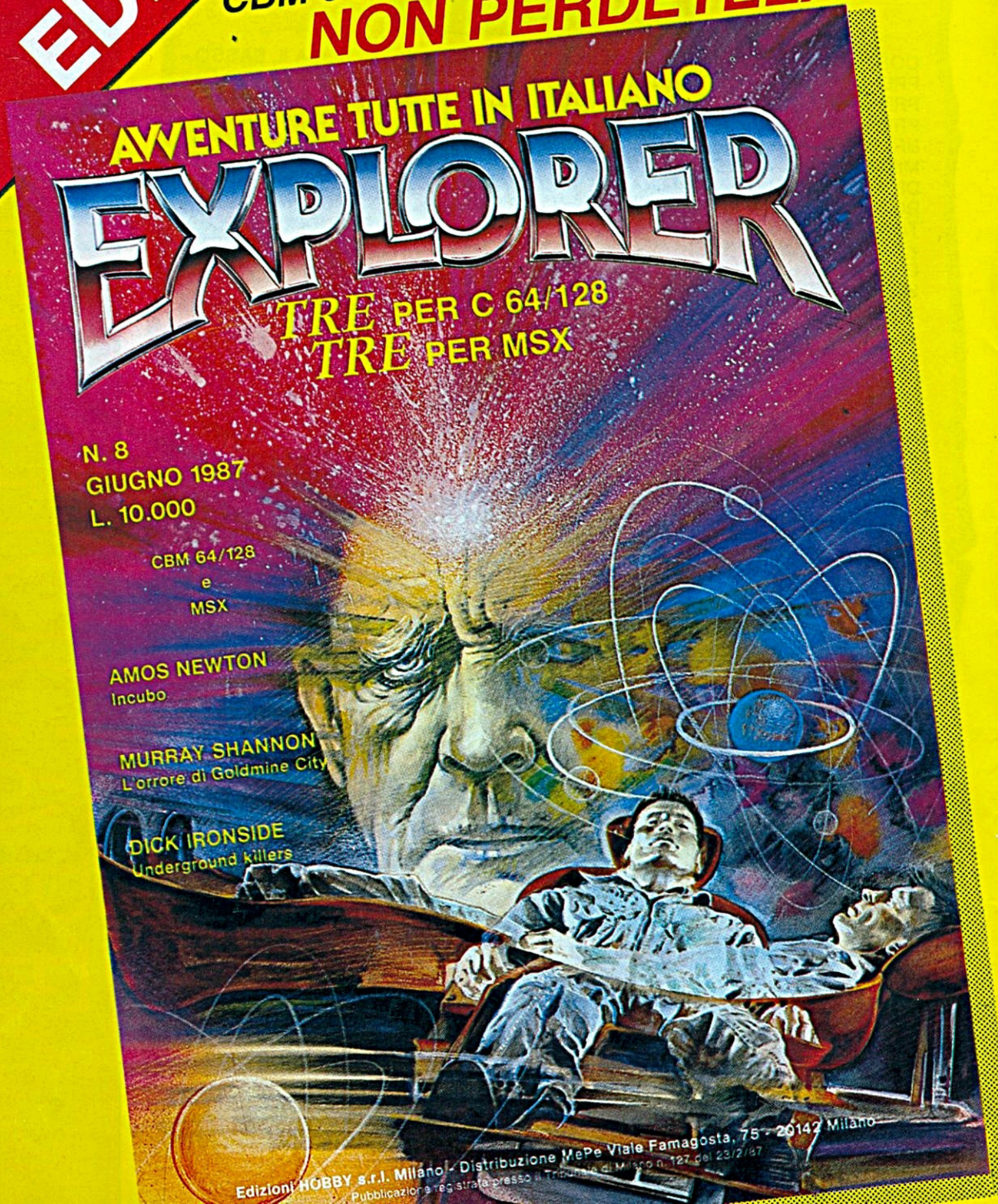
NAUTILUS - S - O - PRENDI IL RAMO - N - S - SU - O - COLPISCI IL SOLDATO - ESAMINA IL SOLDATO - PRENDI IL COLTELLO - G - G - E - SU - LANCIA IL COLTELLO - POSA IL RAMO - ESAMINA IL SOLDATO - PRENDI IL TRASMETTITORE - G - O - S - E - N - ACCENDI IL TRASMETTITORE - (ESAMINA LA SCOGLIERA) - ENTRA NELLA APERTURA - ASPETTA - ESAMINA IL COMPUTER - PRENDI LA SCHEDA - SPEGNI IL TRASMETTITORE - ASPETTA - ASPETTA - PRENDI IL DETONATORE - N - O - ESAMINA IL MAGAZZINO - PRENDI ESPLOSIVO - E - E - INSERISCI LA TESSERA - ENTRA - ESCI - O - N - ACCENDI IL TRASMETTITORE - ASPETTA - ASPETTA - SPEGNI IL TRASMETTITORE - ASPETTA - ASPETTA - ESCI - S - O - O - O - ENTRA - ESAMINA IL PAVIMENTO - ENTRA NELLA BOTOLA - PIAZZA ESPLOSIVO - PIAZZA DETONATORE - INNESCA DETONATORE - ESCI - ESCI - E - N - S - ASPETTA - ASPETTA - S - O - E - ENTRA NELLA TENDA - USA LA RADIO - ESCI - O - N - S - E - SU.

Yarkho - IL SEGRETO DI OBNYR

MAGIA - SU - E - G - PRENDI ASCIA - SU - O - G - O - SALI ALBERO - PRENDI FUNE - G - ABBATTI ALBERO - (ESAMINA ALBERO) - ENTRA TRONCO - G - PRENDI ROCCIA - SU - ESCI - E - SU - E - G - POSA ASCIA - G - PRENDI ROCCIA - ESAMINA VORAGINE - DICI WULFRYN - ENTRA NELLA FENDITURA - O - S - PRENDI LA ROCCIA - N - E - E - DICI EEGLYN - SU - ENTRA NELLA GROTTA - PRENDI LA ROCCIA - ESCI - VOLA - ASPETTA - ASPETTA - SU - ESAMINA IL JABBA - ESAMINA IL JABBA - E - CALATI NEL POZZO - TAGLIA I TENTACOLI - RISALI - O - PRENDI LA LANTERNA - PRENDI LE CHIAVI - G - DICI SNEEKYN - ENTRA NELLA APERTURA - S - MORDI IL FUNGO - N - E - E - PRENDI IL FRAMMENTO - PRENDI LE RADICI - O - O - S - S - S - (ESAMINA LA CAMERA) - LIBERA I PRIGIONIERI - NUTRI I PRIGIONIERI - E - N - ESAMINA I CADAVERI - PRENDI GLI ATTREZZI - N - SCAVA - S - SALI SUL TRONO - POSA IL FRAMMENTO - SCENDI.

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 utlimi nati!

GUILD OF THIEVES

Per Commodore 64

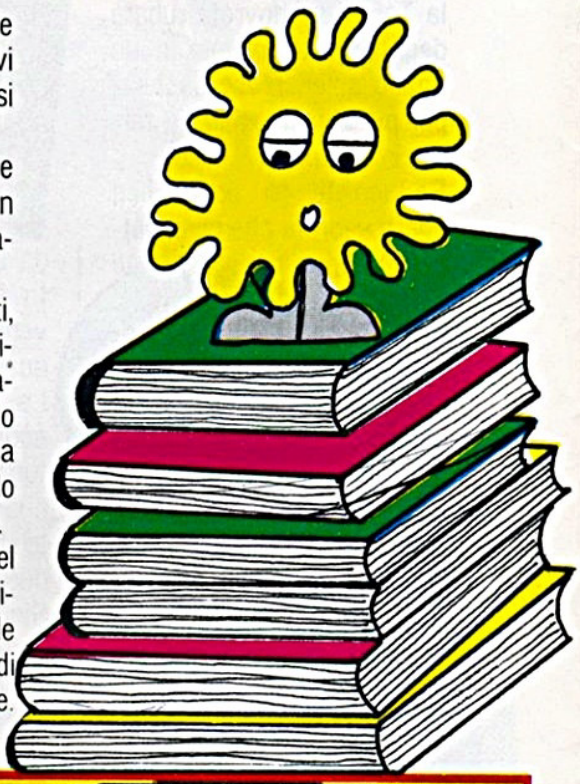


Per essere nominato membro dei Reknaught's Raiders si deve essere dei ladri d'eccezione e, naturalmente, occorre superare a pieni voti il test d'ammissione.
La prova si svolge in Kerania, un angolo sperduto della Terra: qui dovrete rubare degli oggetti preziosi in un antico e tenebroso castello, per poi saccheggiare le terre circostanti.
Se terrete gli occhi ben aperti vedrete che gli oggetti di valore non mancano certo!
Ad esempio, c'è un bellissimo calice di platino, che vi attende; purtroppo esso è dentro ad una gabbia dove tiene compagnia ad un orso feroce. Dovrete giocare di astuzia per riuscire a prendere questo e vari altri oggetti, alcuni dei quali sono nascosti nei posti più impensati.
"Guild of Thieves" è un'adventure eccezionale, con più di 100 locazioni divise in 4 aree: il castello, un tempio, un labirinto di caverne, e i terreni circostanti.
Dovrete affrontare una grande varietà di problemi utilizzando gli oggeti più svariati. Ma quanti di essi servono solo per dare realismo alle scene del gioco e quanti sono, invece, indispensabili da trovare per risolvere questa incredibile adventure?
Per esempio, nessun tavolo da biliardo sarebbe completo senza 3 palline: qui ne vedrete 4. Cosa significa la quarta pallina?
La toilette è completa di acqua e carta, ed è anche funzionante: ma, a cosa può servire la carta, oltre all'uso più ovvio che se ne può fare in un bagno?
Sicuramente alcuni oggetti servono solo per completare le videate di questo gioco che ha una grafica bellissima, curata nei minimi particolari. Attenzione, però, a non sottovalutare troppo le varie cose che vedrete: anche il più innocuo e frivolo degli oggetti può essere la chiave per accedere ad una nuova parte del gioco.
Sin dall'inizio, potrete farvi una mappa dell'adventure che vi servirà per orientarvi.
I problemi che dovrete risolvere hanno una difficoltà media: alcuni sono banali, altri un po' più complicati. Nessuno, comunque, ha soluzioni cervellotiche.
Continuando a risolvere i vari problemi, visiterete nuove parti della Kerania.
"Guild of Thieves" è un gioco che va esplorato più volte prima di tentare una soluzione finale, perchè sfuggono sempre moltissimi indizi. Il testo è la parte più importante di un'adventure e, in "Guild of Thieves", esso è curato alla perfezione: il vocabolario e la complessità della trama del gioco lo rendono davvero uno dei più divertenti del momento. La grafica, poi, completa il tutto: molti disegni hanno talmente tanti particolari che è difficile, se non impossibile, trovare un'altra adventure così ricca e realistica. Insomma, se avete un Commodore e siete degli appassionati di adventure non potete lasciarvi sfuggire questo capolavoro della Rainbird!

DOC THE DESTROYER

Per Spectrum 48

Doc the Destroyer, eroe solitario, è stato cacciato da Domed City per avere detto agli abitanti che la loro città è predestinata alla distruzione.
Ma, è proprio vero: per Domed City il destino è ormai segnato?
Non ci sono più speranze?
In verità, è rimasta una possibilità di salvezza: Doc the Destroyer.
Proprio lui è l'unica persona (anzi, più che una persona egli è un super-eroe) che può combattere contro la maledizione che minaccia Domed City.
"Doc" è un miscuglio di combattimenti e di adventure grafica, con un pizzico di stravaganza.
Non ci vuole solo violenza ma anche intelligenza, astuzia e coraggio per vincere.
Il gioco è controllabile completamente con il joystick, selezionando le azioni da un menu.
Due sono gli elementi principali dell'adventure: le decisioni e i combattimenti.
In ogni scena dovrete scegliere fra una dozzina, almeno, di possibilità: direzioni in cui muoversi, azioni da fare.
Naturalmente, dovrà essere il vostro intuito a guidarvi: ragionate un po' prima di fare mosse azzardate ed avrete buone possibilità di riuscita. Per esempio, se vedrete degli anziani saggi in una stanza piena di libri è quasi sicuro che essi non sono "i cattivi" e sarebbe una buona idea non ucciderli.
Spesso, anche se avete fatto una scelta giusta, vi troverete coinvolti in furiosi combattimenti.
Potrete muovervi a destra e a sinistra, colpire in alto o in basso e far roteare un bastone.
Gli sprites sono ben fatti, grandi e abbastanza particolareggiati, con un'animazione divertente. Meno bello è lo sfondo, che manca completamente: c'è solo un'unica macchia di colore.
"Doc the Destroyer" è, nel complesso, un'adventure divertente per la varietà delle scene e il gran numero di alternative fra cui scegliere.
La parte dei combattimenti funziona molto bene, anche se spesso si ha la sensazione di battersi senza una ragione precisa.
Non è forse la più bella adventure degli ultimi mesi per Spectrum 48 ma, è un diversivo che vi coinvolgerà subito: non rischierete certo di annoiarvi.





GHANGE HILL

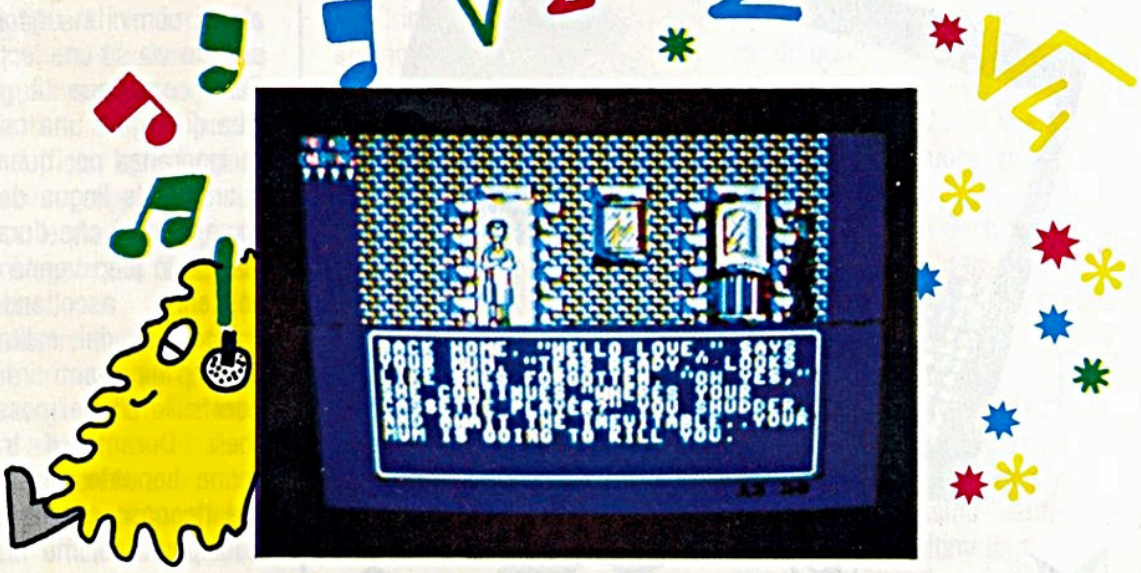
Per Commodore 64/ Spectrum 48

Durante l'ora di matematica vi siete fatti pescare ad ascoltare l'ultimo LP dei Genesis con il vostro Walkman, nuovo di pacca.
Naturalmente il professore lo ha subito confiscato.
Il problema nasce quando la lezione termina e il Walkman rimane "sotto sequestro".
E adesso, chi lo racconta a vostra madre?
Iniziano, così, le vostre disavventure: voi farete la parte di Gonch, lo sfortunato proprietario del Walkman che deve essere a tutti i costi recuperato. Vi terrà compagnia il vostro miglior amico, Hollo, che si è offerto di aiutarvi nell'impresa.
Dovrete raccogliere degli oggetti da utilizzare nei più svariati modi, non sempre molto ovvi.
Ad esempio, dovrete usare l'aeroplanino di carta per superare il muro di cinta della scuola: ma, come?



Incontrerete i tipi più strani, compreso uno spacciatore di droga che dovrete, ovviamente, evitare.
Attenzione, poi, a non farvi vedere dai professori!
Dovrete fare i conti anche con il tempo: il Walkman va assolutamente recuperato entro la mezzanotte.
La grafica è semplice ma funzionale, mentre il suono non è particolarmente curato.
La soluzione del gioco è una sorpresa: per farvene un'idea immaginate un miscuglio fra "Spellbound", "The Hobbit" e "Skool Daze".
Sotto alcuni aspetti, come le iterazioni fra i diversi sistemi di comandi, questo gioco è davvero intelligente e sofisticato; in altri, come la grafica e il suono, lascia un po' a desiderare.
Comunque, provatelo e, a voi, l'ultima parola.

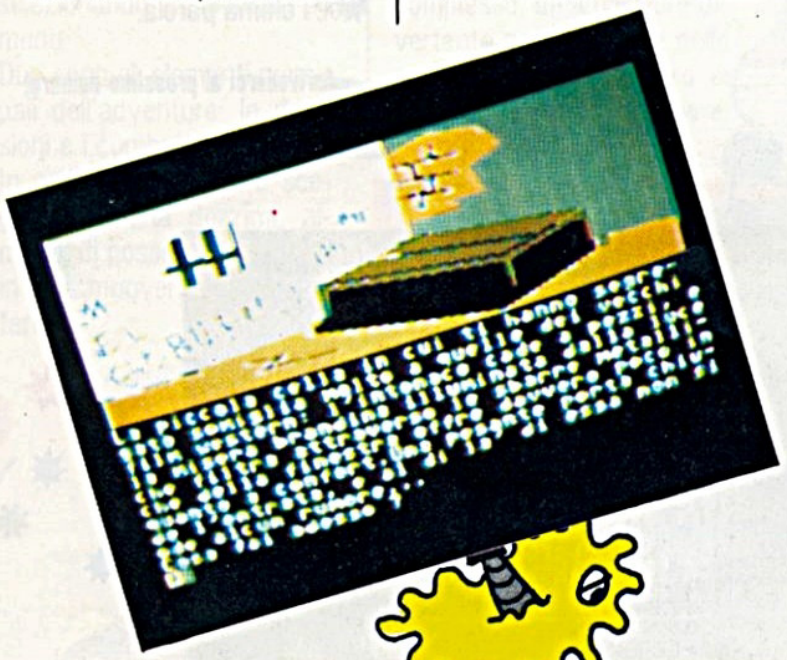
Arrivederci al prossimo numero!



CLIVE SULLIVAN

LIBERTADOR

La Redazione del quotidiano "Globe News", presso la quale il giovane Clive Sullivan lavorava ancora dopo la sua indimenticabile avventura fra le montagne indonesiane alla ricerca del suo amico Rudolf Sweider, si stava occupando da tempo di ciò che accadeva in un piccolo paese dell'America Latina ma senza che questo interessasse altri giornali.
Infatti gli avvenimenti che da alcuni mesi avevano focalizzato l'attenzione del "Globe News" sulla piccola comunità di San Paulo non sarebbero stati tanto degni di nota se non vi fosse stato un collegamento diretto fra i ribelli del posto ed alcuni redattori del quotidiano.
Infatti il progetto della Redazione era quello di realizzare uno scoop sensazionale sulla sconfitta della dittatura militare di San Paulo, ovviamente con la collaborazione dei rivoluzionari.
Gli accordi erano chiari, ma non sarebbe stato facile seguire i movimenti dei ribelli durante la loro avanzata verso la libertà della loro terra: San Paulo era stata occupata dai soldati, e c'erano drappelli armati in tutte le strade e in tutti gli uffici più importanti, le scuole erano chiuse e le piccole fabbriche del luogo avevano cessato la loro attività.
San Paulo viveva la dittatura come un vero e proprio stato d'assedio, ed i suoi abitanti soffrivano quotidianamente per la tensione che oramai caratterizzava le loro esistenze, ma nessuno riusciva a fare qualcosa per evitare tutto ciò.
Quei pochi, giovani e adulti, che avevano osato unirsi per combattere il governo militare vivevano lontano dal centro abitato, fra le montagne, pronti a sferrare un attacco decisivo.
Fino ad allora si erano limitati ad azioni di guerriglia, ma l'organizzazione militare, sebbene disponesse di pochi uomini, occupava delle posizioni strategicamente perfette.
Ma torniamo alla redazione del "Globe News", dove la decisione di mandare Clive come primo reporter per tenere efficienti i contatti fra guerriglieri e giornalisti era stata accolta all'unanimità: il giovane Clive era partito con pochissimo bagaglio, ed era atterrato in una città non molto lontana da San Paulo portando con sè anche la sua fedele cinepresa.
Ma la polizia militare del luogo aveva ricevuto, purtroppo, una "soffiata" da una spia infiltrata fra i ribelli: Clive non fece in tempo ad uscire dall'aeroporto che subito venne avvicinato da alcuni uomini in uniforme e portato via su una jeep.
Ebbe comunque la grande idea di fingere una completa ignoranza per quanto riguardava la lingua del luogo, e fu così che durante il viaggio in jeep venne a conoscenza, ascoltando le chiacchiere dei militari, di alcune importanti informazioni sulle ultime mosse dei ribelli. Durante il tragitto venne bendato per evitare che riconoscesse, in seguito, il percorso, ma riuscì a



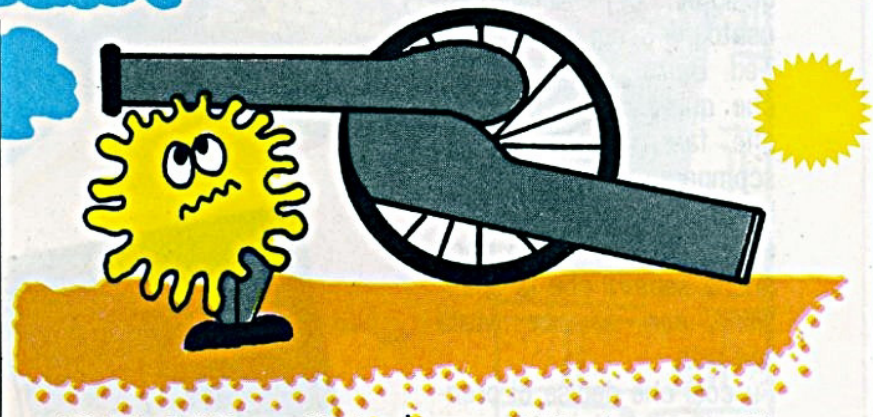
Genere: Azione/Strategia
Grado di sfida: Medio
Parola d'ordine per iniziare il gioco: GUERRIGLIA

capire che la zona in cui stava per essere portato era abbastanza vicina all'area occupata dai ribelli.
Prima di venire rinchiuso in una piccola prigione lontano da qualsiasi centro abitato, seppe anche che una linea ferroviaria ormai abbandonata collegava una volta quel posto con le montagne vicino a San Paulo, e che quindi il drappello più pericoloso di militari si trovava a metà strada fra lui e i ribelli: riuscendo a smuovere quel piccolo esercito i ribelli avrebbero potuto raggiungere San Paulo, ammesso che la linea ferroviaria funzionasse.
Ma chi avrebbe potuto informare i ribelli o fare qualcos'altro, ora che lui era rinchiuso in quella fetida cella, tagliato fuori dal resto del mondo?!?

★★★★★★★★★★

TED BARRET

LAGER



Molto dopo la fine della guerra, il marinaio Ted Barret si era dovuto accontentare di mansioni d'ufficio: era ormai finito il tempo dell'azione, il fuoco dei cannoni e delle mitragliatrici, il rombo degli aerei ed il grido dei commilitoni.
L'ufficio in cui Ted era impiegato si occupava di riordinare gli archivi di guerra, e soprattutto di informazioni che risultavano incomplete.
In effetti si trattava anche di un Ufficio Investigativo, ed aveva collegamenti anche con le maggiori organizzazioni legate alla Sicurezza Nazionale.
Ma il nostro Ted non aveva ancora trovato, in quel lavoro, degli aspetti interessanti o almeno stimolanti.
O meglio, non lo aveva trovato finchè non fu affidata al suo ufficio una ricerca sui Criminali di Guerra Nazisti: non era una cosa nuova, per il Governo, ma da qualche tempo alcuni avvenimenti particolarmente strani avevano messo in moto i pezzi grossi della C.I.A. e dell'F.B.I., coinvolgendo anche organizzazioni minori come quella per cui Ted lavorava.
In particolare ciò che aveva preoccupato il Governo era la misteriosa sparizione di alcuni ebrei che si erano recati in Germania per le vacanze di Natale: una comitiva di quaranta persone in pulman si era misteriosamente volatilizzata, lasciando la polizia del luogo senza parole.
L'interessamento degli Stati Uniti non poteva però spingersi oltre la semplice inchiesta giornalistica, almeno ufficialmente.
Intanto l'inchiesta veniva condotta in modo "sotterraneo", rispolverando vecchi casi di "razzismo antisemitico" degli ultimi anni.

Nell'ufficio di Ted passavano molti dossier, e non poteva fare a meno di notare dei particolari ricorrenti sfogliando tutti quei vecchi incartamenti del dopo-guerra: tutti quei particolari riguardavano dei casi di antisemitismo da parte di giovani tedeschi in periodi recenti.

In uno dei dossier si parlava dell'ipotesi di un vero e proprio gruppo di "neo-nazisti" che qualche anno prima aveva cercato di riportare in vita dei "lager" abbandonati, ma le Forze dell'Ordine avevano provveduto a tenere sotto controllo tutti i vecchi campi di concentramento onde evitare che qualcuno di essi venisse usato per scopi razzistici.

Ted Barret, però, sentiva che quella storia aveva a che fare con la recente scomparsa del gruppo di villeggianti ebrei in Germania, e non avrebbe avuto pace finchè sapeva che la sparizione non sarebbe stata spiegata.

Fu così che decise di prendere l'iniziativa ed indagare di persona sul caso.

Si procurò un passaporto su cui risultava come Eliah Cohen, cittadino ebreo in vacanza in Germania, e si recò, in aereo, nella regione dove il gruppo di turisti semiti aveva soggiornato prima della misteriosa sparizione.

All'arrivo venne avvicinato da alcuni strani individui, e dopo un breve tragitto in auto, contro la sua volontà, essi gli iniettarono una sostanza anestetizzante a causa della quale perse completamente conoscenza.

Quando si risvegliò era notte fonda, e il luogo dove si trovava non aveva niente di rassicurante: il cortile dove era rinchiuso era circondato da filo spinato, e ciò che riusciva a distinguere sotto la luce della luna lo fece rabbrividire: aveva tutta l'aria di un campo di concentramento nazista!

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



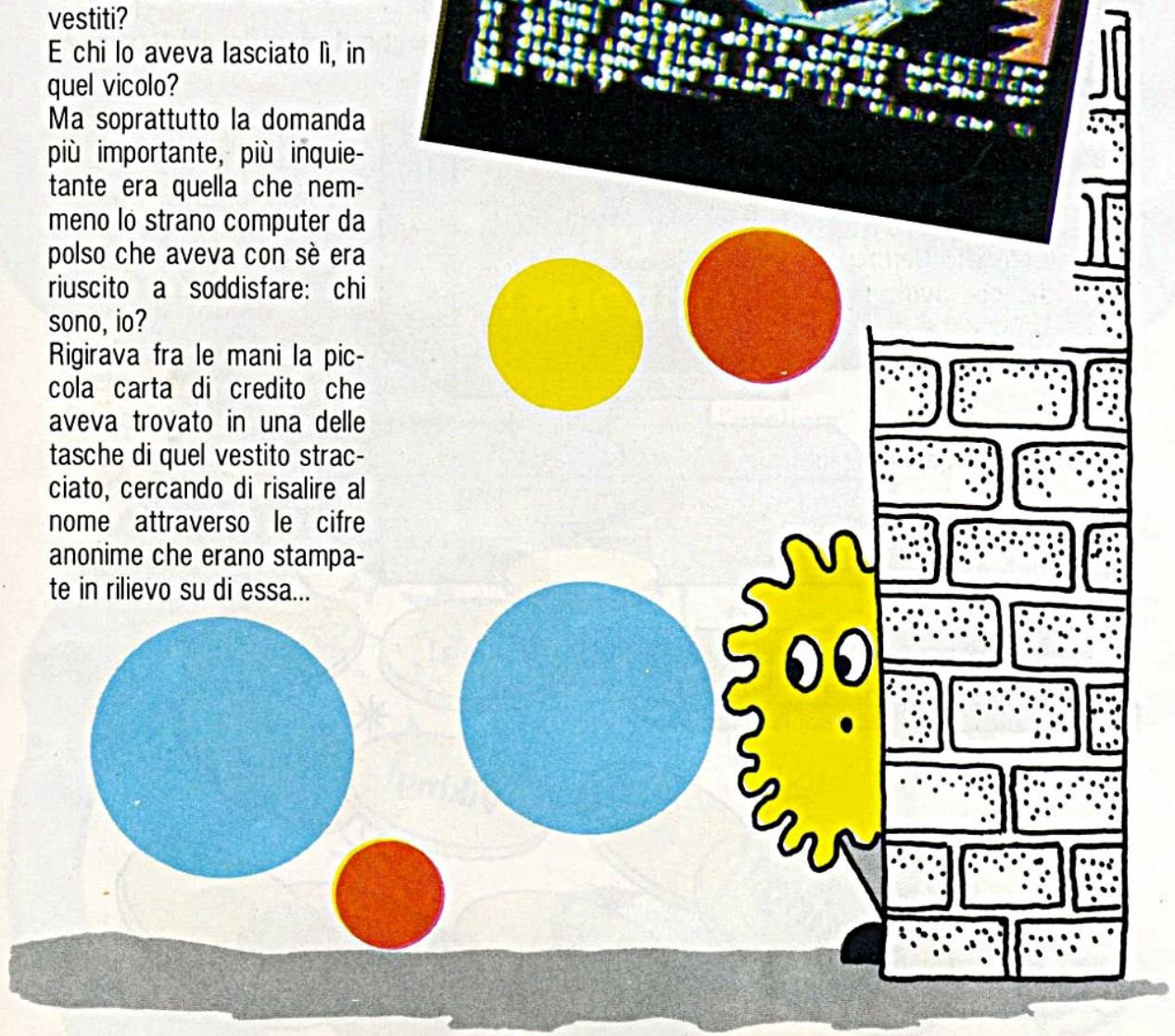
MORRIS WEAVER

VUOTO MENTALE

Genere: Fantascienza/Azione
Grado di Sfida: Medio-Difficile
Parola d'ordine per iniziare il gioco: LASER

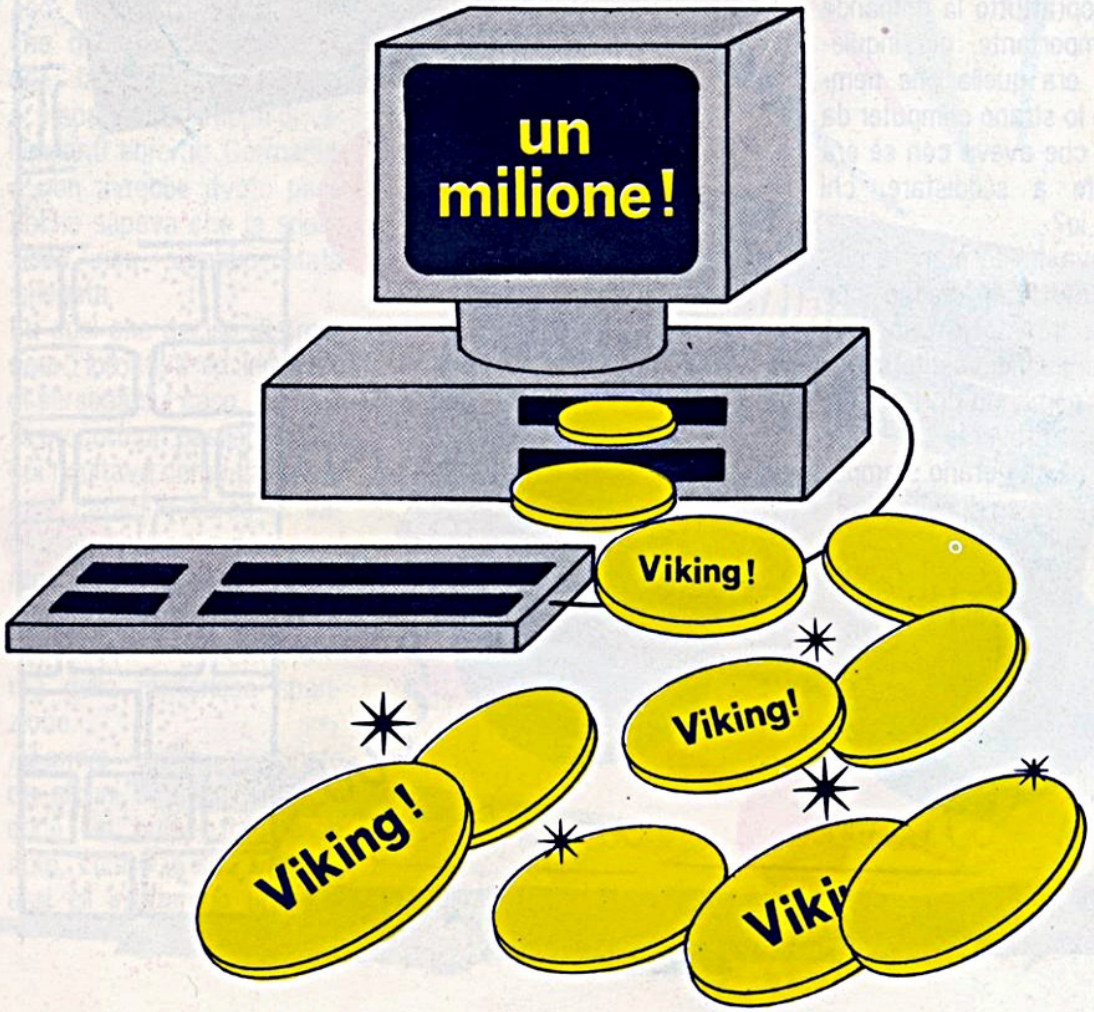
Cosa ci può essere di più inquietante di una completa amnesia?
E soprattutto può essere sconcertante ritrovarsi, come era accaduto a lui, in un vicolo, le mani sporche di sangue, il corpo dolorante ed i vestiti ridotti a degli stracci...
E quella strana città che lo aspettava, fuori dal vicolo, piena di sistemi tecnologici avanzati, cosa nascondeva?
E di chi era quel sangue che aveva sulle mani e sui vestiti?
E chi lo aveva lasciato lì, in quel vicolo?
Ma soprattutto la domanda più importante, più inquietante era quella che nemmeno lo strano computer da polso che aveva con sè era riuscito a soddisfare: chi sono, io?
Rigirava fra le mani la piccola carta di credito che aveva trovato in una delle tasche di quel vestito stracciato, cercando di risalire al nome attraverso le cifre anonime che erano stampate in rilievo su di essa...





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.



Tutto arriva... per chi sa aspettare!

A dispetto delle giornate di caldo (e persino senza aria condizionata) lo staff di VIKING sta passando al "microscopio" TUTTI i vostri "lavori" di penna e... tastiera!
Come già accennato nel numero precedente la qualità (leggete "completezza") delle "opere" ricevute in Redazione influenza l'ordine di precedenza usato per il loro esame.
Comunque, anche se (come tutti voi) riceveranno una risposta privata appena possibile, segnaliamo la prima "rosa" di storie che sono state esaminate, e i cui autori verranno quindi contattati quanto prima (nella buona o nella cattiva sorte!).
Prima di tutto il famigerato Ronnie Dax di Roma (che da quando abbiamo aperto la rubrica Hot Line sembra sparito!) che ha spedito, tra le altre, "Il Jolly", "Cacciatori di Pelli" e "Dov'è l'assassino", sparate in rapida successione, come proiettili. A Ronnie (il cui nome "terrestre" è Dario Pepe) raccomandiamo di spedire quanto prima delle mappe "tradizionali" relative alle storie già spedite.
Stessa raccomandazione per Alessandro Bonelli di Mentana (RM) (con la sua "Alla Ricerca di un Lavoro"), Christian Bonassi di Candelo (Vercelli) (autore di "Il Sogno", che comunque era accompagnato da una buona documentazione), e Claudio Daffra di Mezzanino (PV). Per Raffaele Carafa di San Severo (FG) l'invito è naturalmente quello di spedire una completa documentazione.
Ottimi esempi di "completezza" sono stati i lavori di Massimo Bertolini da Borgomanero (NO) con la sua "L'Uomo di Giada"; di Riccardo Manuali da San Mariano (Perugia) con "Ritorno ad Aastraa"; di Easy Fix, alias Vittorio Bighi di Ponte S. Pietro (BG), con l'Avventura "Oltre lo Specchio" e di Diego Ferrari da San Remo, autore di "Il Maniero dell'Inferno".
Tutti gli "autori" menzionati stanno per ricevere una risposta, e quelli che non hanno trovato ancora il loro nome in queste pagine non temano di essere stati esclusi dall'"esame": nessun lavoro è stato cestinato.
Per aver maggiori chiarimenti riguardo al modo "migliore" per documentare un lavoro servitevi della nostra Hot Line, e pazientate, perchè una risposta (buona o cattiva) ci sarà per tutti (Poste Italiane permettendo!).

Un salutone dallo Staff



Si sa che ai veri esperti di adventure sono richieste doti come l'intelligenza, l'astuzia ma, soprattutto, molta fantasia e creatività. Chi, dunque, più di noi appassionati di adventure può essere interessato ad un'utility che ci consenta finalmente di disegnare, scrivere ed illustrare un intero gioco, frutto della nostra inesauribile fantasia?!

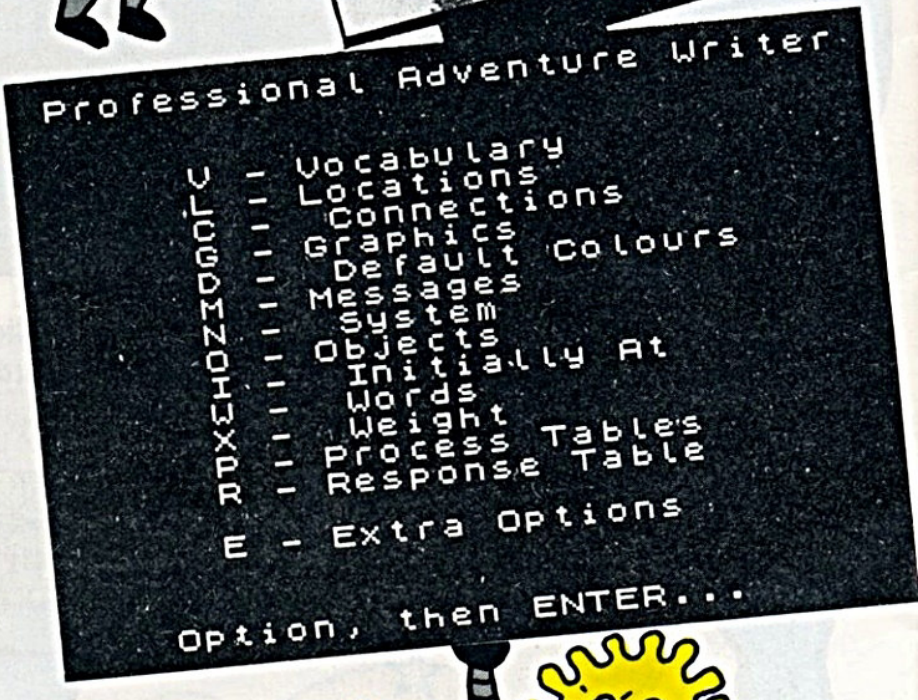
THE PROFESSIONAL è proprio quello che stavamo aspettando.

Si tratta di un Professional Adventure Writer (per gli amici, PAW) per Spectrum, che mette a disposizione un'intera gamma di effetti speciali per creare un'adventure davvero da professionisti.

Potrete posizionare i grafici e i testi in qualsiasi punto dello schermo, scegliere fra set diversi di caratteri, produrre dei giochi di labirinti e creare dei personaggi pseudo-intelligenti.

In breve, non esistono adventure, per lo Spectrum, che non possano essere disegnate usando PAW!





– Il posizionamento delle scene

Con l'opzione "Set up Locations" avrete a disposizione un sub-menu di locazioni, ognuna delle quali è contraddistinta da un numero. Definita una locazione, potrete salvarla battendo "L" e PAW vi porterà alla locazione seguente vuota.

Se per una scena avrete già usato una certa locazione, potrete cambiare il numero della locazione digi-

tando "A".
La prima locazione, la numero zero, ha già un testo di esempio che potrete facilmente eliminare usando il comando "Delete", per poi sostituirlo, ad esempio, con il titolo della vostra adventure.
Il libretto delle istruzioni di PAW mostra molti degli espedienti che possono essere usati per inserire dei testi più velocemente.
Ad esempio, se siete in mezzo ad una riga e volete andare a capo, potete continuare a premere la barra oppure (questo è il "trucco") potete premere "Extended Mode Seven" e "Delete".

– Oggetti

Il "generatore di oggetti" di PAW è davvero utilissimo.
Ogni oggetto, contraddistinto da un numero di riferimento, va assegnato ad una locazione e, può anche essere dotato di un peso.
Potrete specificare così quanti oggetti può portare un personaggio o quale è il peso massimo che può sollevare.
Potrete anche decidere se una cosa può contenerne un'altra o se un oggetto può essere cambiato e modificato in qualche modo.

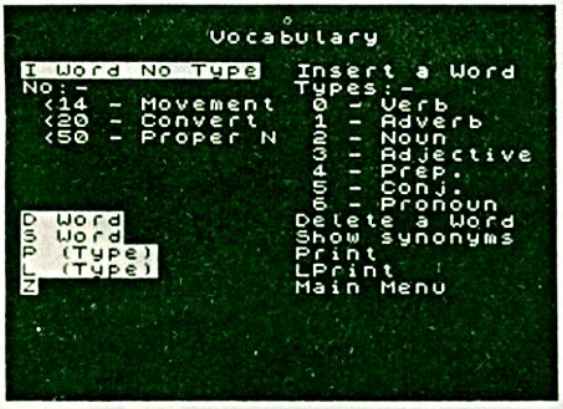
– Dialogo

Potrete usare tutte le parole inglesi comuni e il "language parser" di PAW (cioè l'analizzatore del linguaggio) le capirà.
Un vocabolario iniziale contiene molte delle parole più usate in un'adventure come Up, Down, Say To, ecc. A queste potrete aggiungere tutte quelle che volete, anche le più moderne.
Il Vocab System è così potente che riconosce anche le abbreviazioni; inoltre vi consentirà di formulare delle frasi complesse, a più comandi, usando delle semplici congiunzioni.

– Intelligenza

Potrete definire i comportamenti dei vostri personaggi nelle varie situazioni in cui sono coinvolti.
Ma, essi saranno, comunque, manipolabili dal giocatore, con comandi come Say To o simili.
Il sistema dei menu rende tutto molto semplice: basta scegliere fra le varie opzioni, che sono così flessibili che quasi tutto è possibile con PAW!





– Grafici

Ce ne sono di due tipi: il più usato è quello della scena per locazione ma, è possibile creare anche dei labirinti in cui i personaggi debbono evitare di perdersi.

Premendo le iniziali dei comandi potrete cambiare i colori degli schermi, disegnare linee, cerchi e forme di ogni tipo. Potrete anche colorare parti dello schermo e muovere delle sezioni di grafici, ottenendo delle illustrazioni bellissime e curate nei minimi particolari.

Insomma, PAW è il più potente e completo "costruttore di adventure" che esista per lo Spectrum e presto uscirà anche la versione per Commodore 64. Esso vi aiuterà a creare delle adventure in linguaggio macchina, con una tale flessibilità, che non ostacolerà minimamente la vostra inesauribile fantasia e vi permetterà di raggiungere dei risultati davvero eccezionali!

Arrivederci al prossimo numero!





Sono un ragazzo di 17 anni ed ho risolto una delle vostre Avventure: BRONX.
Voglio farvi sapere che ero indeciso se scrivervi o no, in quanto ho risolto l'Avventura in meno di un'ora, e quindi ho pensato che, essendo stata essa molto facile da risolvere, ci fossero dei dubbi sull'importanza di comunicarvelo.
Comunque sia, approfitto di questa lettera per mandare degli elogi alla vostra rivista e soprattutto agli ideatori delle Avventure, per la loro capacità di crearne sempre di più nuove ed avvincenti.
Ma non pensate che manchino le critiche. Eccone una:
nelle vostre Avventure ci sono talvolta degli oggetti o dei termini che danno difficoltà nell'individuare il significato.
Per esempio nell'Avventura "STAR PLAGUE" non si capisce cosa sia una "capsula di ossigeno" e sul come utilizzarla. Perfino esaminando l'oggetto non si giunge a nessun risultato positivo.
In conclusione quello che voglio dire è che sarebbe utile che i vari oggetti fossero meglio definiti.
Cordiali Saluti.

Ferrini Dario - Livorno

Carissimo Dario,
sarai certamente sorpreso di vedere la tua lettera su queste pagine, ma l'abbiamo fatto soprattutto per dimostrarti, e per dimostrarlo a tutti i lettori, che il fatto di scriverci non è mai "troppo poco importante". Inoltre, per tutti coloro che, come te, sono così veloci (è impressionante!) nel risolvere le nostre Avventure, la nuova linea telefonica "speciale" sarà una vera e propria "manna": dai uno sguardo all'Editoriale di questo numero per saperne di più.
Per quanto riguarda i complimenti e le critiche abbiamo passato tutto direttamente al nostro "ideatore/programmatore", e le risposte seguenti sono frutto della sua "penna".
Innanzitutto un grazie sincero per i complimenti, che premiano tutti gli sforzi quotidiani per offrirvi delle Avventure di un buon livello qualitativo, e grazie (proprio così!) anche per la critica sulla "carenza descrittiva" di alcuni oggetti.
Come potrai vedere già da questo numero gli oggetti di uso meno comune (che in genere compaiono in Avventure di tipo "fantascientifico") vengono meglio identificati dopo un comando del tipo "ESAMINA oggetto".
Sollecitandoti a scriverci (e telefonarci) ancora qualora notassi altri particolari "migliorabili" nelle nostre Avventure, ti salutiamo e ti auguriamo buon divertimento.

La Redazione

★the★ BEST

BRAVI

E anche questo mese è arrivata la resa dei conti!!
ATTENZIONE, ATTENZIONE, chi sarà mai il più bravo?... A noi l'ardua sentenza...
Impossibile dirlo, davvero impossibile!
La nostra redazione è bombardata quotidianamente da lettere e telefonate di accanitissimi lettori che risolvono le nostre adventure in un tempo sempre più breve ed eccezionale!!! (Ah, se foste così bravi anche a scuola, come sarebbe felice la vostra mamma!!!)
Comunque, complimenti, siete tutti davvero bravissimi, ma, una nota di merito in più a:
ALESSANDRO CINGOLANI di Bari, che anche questa volta ha risolto velocissimamente le nostre avventure, **MAURIZIO DISCEPOLO** di Salerno, i nostri affezionatissimi **EDOARDO** e **LELE** di Torino; e ancora, **STEFANO LEDDA** di Napoli, e **PIETRO MORA** con l'amico **LUCA** entrambi di Parma e per finire, **PIETRO PAOLI** di Firenze, e **DANIELE CERBONESCHI** e **NOTTE MAURIZIO**, abitanti nella nostra beneamata Roma.
Allora, siete soddisfatti? Spero proprio di sì!!!
Intanto, colgo anche l'occasione, per ricordarvi che l'orario per tutti i "BEST" che ci telefonano in redazione è cambiato, così, se non volete perdere inutile tempo cercando di corrompere le nostre gentilissime, ma irremovibili segretarie, telefonate solo il LUNEDÌ, MERCOLEDÌ e VENERDÌ dalle ore 18,30 alle ore 19,30 MI RACCOMANDO, non fate i birbaccioni!!!
UN SALUTONE A TUTTI e ARRIVEDERCI AL PROSSIMO NUMERO!!!

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