ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

N. 8
SETTEMBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

JONATHAN THOMPSON
Oregon

HARRY O'HARA
Spectral house

ALAN SIMMONS
Bucaneer



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

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 potranno telefonare al n. 6453775 per ricevere un aiuto, non più tutti i giorni dalle 14 alle 15,30 ma SOLAMENTE IL LUNEDÌ, MERCOLEDÌ e VENERDÌ dalle ore 18,30 alle ore 19,30 il nostro SUPERTECNICO risponderà ad ogni vostra richiesta!!!

L'Estate sta finendo...

Quando questo numero di Viking farà la sua comparsa nelle Edicole sarà già volata via gran parte dell'estate 1987... pazienza, tanto più che i vostri beneamati computers hanno riposato, probabilmente, al sicuro dalla "calura" di Agosto e dall'aria salmastra.
Qualcuno, da quanto abbiamo scoperto, non disdegna la "tenzone avventurosa" nel periodo delle vacanze: bentornati anche voi, guerrieri in costume da bagno!
Durante questa pausa estiva non sembra siano accadute molte cose, e tuttavia se qualcosa è cambiato lo scoprirete sfogliando la rivista.
Sul fronte della terra d'Albione (Gran Bretagna, per intenderci) continua la produzione di Avventure per ogni tipo di... tasca!
Molti di voi avranno già saputo del secondo lavoro di Rod Pike, dopo il successo di DRACULA: si tratta di FRANKENSTEIN, una nuova Adventure in 3 parti ispirata al romanzo omonimo ed arricchita anche stavolta con qualche immagine "digitalizzata".
Il distributore è ancora la C.R.L., ed in corrispondenza con l'uscita di questo numero di Viking dovrebbero essere disponibili le versioni Commodore e Spectrum.

E passiamo alle tre Avventure di questo mese.
Tre nuove sfide digitali per le vostre menti ormai aguzzate dalla lotta, tre nuova "fatiche" per il vostro divertimento e la vostra sete d'Avventura!

ATTENZIONE

IMPORTANTISSIMO: Basta con le lunghe attese e le difficoltà di reperimento della nostra rivista, a partire da Gennaio 1988 ci sarà una grossa novità; Viking vi propone una forma d'acquisto alternativa. La vostra magnifica rivista di adventures potrà raggiungervi direttamente a casa, ogni mese, con il sorriso del postino. Come fare per assicurarsi questa splendida opportunità?! Semplice; con una speciale e comodissima forma di "abbonamento". Inviateci al più presto una breve lettera o cartolina postale di adesione e successivamente una quota di L. 10.000 (che dovrà pervenire in redazione entro il 20 Dicembre 1987) con la quale vi assicurerete il n° 12 di Gennaio 1988.
Per i numeri successivi basterà ripetere l'operazione di mese in mese. E in più, **SORPRESA!!!** Per i fedelissimi che avranno sottoscritto l'abbonamento per tutto l'anno il numero di Dicembre verrà inviato gratuitamente.
Forza **VIKINGHI** abbonatevi!!!
P.S.
Sul prossimo numero le modalità di abbonamento e l'apposito tagliando.

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. IL SEGRETO DI OBRYE 2	• • • •	• • • • •	• • •	12
2. MONTEZUMA	• • •	• • • •	• • •	10
3. PROGETTO ATLANTIDE	• • • •	• • •	• •	9

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), così 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 abbiano 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

SOLUZIONI DEI GIOCHI PUBBLICATI SU VIKING N. 7

Clive Sullivan - LIBERTADOR

GUERRIGLIA - ASPETTA - ESAMINA IL FOGLIETTO - INFILATI SOTTO IL LETTO - CHIAMA LA GUARDIA - ESCI DA SOTTO IL LETTO - ESAMINA LA GUARDIA - PRENDI LA DIVISA - INDOSSA LA DIVISA - ESAMINA LA FINESTRA - TIRA VIA LA SBARRA - PRENDI IL FUCILE - ESCI - E - E - N - SPARA CONTRO GLI UFFICIALI - POSA IL FUCILE - N - TOGLITI LA DIVISA - O - ESAMINA LA SALA - (R) - PRENDI IL CANDELOTTO - (ESAMINA IL CANDELOTTO) - PRENDI LA PISTOLA - ESCI - E - ENTRA NELLA LOCOMOTIVA - POSA LA PISTOLA - POSA IL CANDELOTTO - PRENDI LA VANGA - ESCI - O - N - PRENDI IL SACCO - ESCI - E - E - PRENDI DEL CARBONE - O - TINGITI IL VISO - (ESAMINA IL VAGONE) - ROMPI IL LUCCHETTO - ENTRA NEL VAGONE - APRI LA CASSA - POSA VANGA - PRENDI ESPLOSIVO - (ESAMINA ESPLOSIVO) - ESCI - SALI SULLA LOCOMOTIVA - INDOSSA LA DIVISA - PRENDI IL CANDELOTTO - POSA IL SACCO - POSA LA SBARRA - PRENDI LA PISTOLA - (ESAMINA APERTURA) - (METTI IN MOTO LA LOCOMOTIVA) - RIEMPI LA CALDAIA - FAI PARTIRE LA LOCOMOTIVA - SALTA FUORI - TOGLI LA DIVISA - E - OFFRI LA DIVISA AL CONTADINO - PRENDI IL VESTITO - METTITI IL VESTITO - S - ASPETTA - FAI AUTOSTOP - SALTA FUORI - S - POSA ESPLOSIVO - POSA DINAMITE - SPARA MICCIA - N - S - O - SALI SULLA JEEP - S.

Ted Barret - LAGER

GESTAPO - E - S - PRENDI IL COLTELLO - N - O - S - ESAMINA IL PAVIMENTO - ESAMINA I DETRITI - RIMUOVI I DETRITI - ENTRA NELLA BUCA - N - N - UCCIDI IL SOLDATO - (ESAMINA IL SOLDATO) - PRENDI LA DIVISA - INDOSSA LA DIVISA - ESAMINA LA TORRETTA - TIRA LA LEVA - PRENDI IL FUCILE - S - E - TUFFATI - INFILATI PER LA FINESTRA - ESAMINA LA CUCINA - ESAMINA LA CUCINA - PRENDI IL PEPE - PRENDI I FIAMMIFERI - O - ESCI - GETTA IL PEPE - O - O - PRENDI LO SPECCHIO - E - E - E - POSA FIAMMIFERI - E - S - ENTRA NEL MEZZO - PRENDI LE PINZE - ESCI - PRENDI LA LATTINA - N - O - VERSA IL CARBURANTE - POSA LA LATTINA - PRENDI LA GRANATA - INCENDIA IL CARBURANTE - O - N - E - ESCI PER LA FINESTRA - TUFFATI - O - ENTRA NELLA BUCA - S - ESAMINA LA GRANATA - TIRA LA SPOLETTA - LANCIA LA GRANATA - BUTTATI A TERRA - (R) - ATTRAVERSA LO SQUARCIO - SPARA VERSO IL RIFLETTORE - E - APRI UN PASSAGGIO NELLA RETE.

Morris Weave - VUOTO MENTALE

LASER - ESCI DAL VICOLO - (INTERROGA OSCAR) - (MEZZO DI TRASPORTO) - ENTRA NEL TURBOTAXI - (INTERROGA OSCAR) - (DOCCIA E ABITI) - HOTEL JUPITER - ESCI - ENTRA HOTEL - (INTERROGA OSCAR) - (RIENTRANZA) - ENTRA IN ASCENSORE - MOSTRA LA CARTA DI CREDITO - ESCI - ENTRA IN CAMERA - (INTERROGA OSCAR) - (VIDEO) - ACCENDI IL VIDEOTERMINALE - ASPETTA - ASPETTA - ENTRA NELLA TOILETTE - ESCI - ASPETTA - ASPETTA - ESCI - ENTRA IN ASCENSORE - ESCI - ESCI - ENTRA NEL TURBOTAXI - STAZIONE TUBEWAY - ESCI - SCENDI IN STAZIONE - O - (INTERROGA OSCAR) - (DEPOSITO) - MOSTRA LA CARTA DI CREDITO - PRENDI IL SOUND TRACER - PRENDI GLI APPUNTI - (ESAMINA GLI APPUNTI) - (INTERROGA OSCAR) - (SOUNDTRACER) - E - SU - ENTRA NEL TURBOTAXI - BIOCHEM CORPORATION - ESCI - ENTRA NELLA BIOCHEM - ENTRA IN ASCENSORE - PREMI 2 - ESCI - ESAMINA LA FINESTRA - STRAPPA LA TENDA - ANNODA LE STRISCE - CALATI PER LA FINESTRA - PREMI REC - (PREMI PLAY) - ARRAMPICATI - ESCI - PERMI 1 - ESCI - ESAMINA LO SCHEDARIO - PRENDI IL DOSSIER - (ESAMINA IL DOSSIER) - ESCI - PREMI 0 - ESCI - ESCI - ENTRA NEL TURBOTAXI - UCSIC - ESCI.

ADVENTURE LAND...

Benvenuti al consueto appuntamento con il nostro fantastico pianeta della fantasia chiamato Adventureland! So che siete impazienti di sapere subito quali sono le ultime novità: allora, non indugiamo oltre ed andiamo immediatamente a scoprire cosa ci riserva questo mese la nostra vetrina dell'avventura.

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO?

Per Commodore 64/128

L'Interpool ha bisogno di te! Oggetti di inestimabile valore sono stati rubati e nascosti nei luoghi più strani e lontani.
Il tuo compito è quello di lanciarti nella caccia ai ladri per arrestarli e recuperare la refurtiva.
Inizierai la tua carriera come semplice recluta e ti sarà detto tutto sulla tua prima missione: quale opera d'arte é stata rubata e da quale città. Questa città sarà la tua base, da dove iniziare ad investigare.
Ogni caso inizia alle ore 9.00 del lunedì e deve essere risolto entro le ore 17.00 della domenica.
Innanzi tutto dovrai scegliere fra quattro opzioni: richiedere la lista delle possibili città di destinazione o gli orari delle partenze degli aerei; investigare o visitare la sede dell'Interpool.
L'opzione INVESTIGATE ti offrirà un'ulteriore scelta fra tre locazioni come la biblioteca, la banca, l'hotel, il mercato, ecc.
Potrai sceglierne una o visitarle tutte a turno: in ogni posto ci sarà sempre un personaggio-chiave che ti darà degli indizi utili.
Negli uffici dell'Interpool troverai delle notizie sui sospettati e potrai richiedere i mandati di cattura.
Con l'aumentare dei numeri di arresti fatti sarai promosso da recluta ad investigatore, e potrai aspirare a diventare Detective Capo.
I tuoi gradi ed il numero dei casi risolti sono salvabili su disco così che ogni volta che smetterai di giocare potrai ripartire dal punto in cui avevi interrotto le tue indagini.
Lo schermo è diviso in quattro parti: a sinistra appare una foto della città in cui ti trovi ed un riquadro con la data e l'ora; a destra ci sono le informazioni che hai scoperto nelle investigazioni fatte e una parte di animazione.
L'adventure non è molto difficile da giocare. Naturalmente, sarà indispensabile tutta la tua astuzia ed intelligenza per riuscire a risolvere gli scottanti casi che l'Interpool può assegnare solo al migliore dei suoi uomini: TU!

SPACE DETECTIVE

Per Spectrum 48/128

Sei stato convocato dal Gran Capo della Galactic Federation che ti ha affidato un'importantissima missione: scoprire che cosa è successo ad una navicella spaziale, partita dalla base per andare ad esplorare il Pianeta Krepten e misteriosamente sparita nel nulla.
Cosa è successo? Dov'è l'equipaggio? Perchè si sono interrotti i contatti radio?
Quando la navicella viene, finalmente, ritrovata si scopre che a bordo non c'è più nessuno.
Nella prima scena del gioco sei vicino allo sportello dell'astronave e da qui iniziano le tue indagini.
I primi problemi li avrai con due porte al titanio che non si vogliono assolutamente aprire; poi, ti basterà dare una rapida occhiata all'interno dell'astronave per capire subito che devono esserci stati gravi problemi. Ma,... quali e perchè?
Il reattore dell'astronave è esaurito e dovrai riattivarlo per poter riprendere i controlli della navicella ma, anche questo è niente in confronto al dilemma più grosso che resta sempre quello di ritrovare l'equipaggio: saranno ancora vivi? Qual è

stato il loro destino?
La grafica è stata ottenuta con l'Illustrator e i risultati non sono davvero niente male.
Space Detective è un'adventure molto avvincente e se lo spazio e il mistero ti appassionano, ne resterai senz'altro soddisfatto.

BUREAUCRACY

Per Commodore 128

Ti è mai capitato che la tua banca ti offra una carta di credito che hai già da 10 anni? Oppure, di aver ricevuto 10 volte la stessa fattura per un conto già regolarmente saldato? O di essere minacciato di avere i fili della luce tagliati per non aver pagato una bolletta che risulta, invece, già addebitata al tuo conto corrente?
Se hai già vissuto un'esperienza simile e l'hai superata mantenendo il tuo senso dell'umorismo intatto, Bureaucracy è allora l'adventure che fa per te.
Ispirandosi a fatti realmente accadutigli, Douglas Adams (autore di questa adventure) ti coinvolgerà in un trasloco di casa e contemporaneamente in un cambio di lavoro. Cosa c'è di strano in tutto ciò, ti chiederai...?
Prova a giocare e lo scoprirai subito.
La banca, alla quale hai comunicato il tuo nuovo indirizzo, invia il libretto di assegni e la carta di credito al vecchio recapito; il traslocatore, per un errore del computer, sbaglia la data del trasloco.
Questi sono solo i primi dei mille inconvenienti che dovrai affrontare. Il tuo compito sarà quello di tentare di riportare alla normalità la tua esistenza sconvolta dai più incredibili imprevisti.
Dovrai sempre scontrarti con il terribile muro della burocrazia e la tua vita non sarà certo facile. La tua unica speranza è quella di non perdere mai la calma e quel senso dell'umorismo che trasforma una disavventura in un buffo aneddoto da raccontare.

Arrivederci al prossimo numero!



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

JONATHAN THOMPSON

OREGON

Il mestiere di boscaiolo si era fatto più difficile per Jonathan Thompson, specialmente dopo la sua promozione a "guardaboschi": era una continua lotta contro i vandali, i cacciatori e i pescatori di frodo e persino contro i capricci del tempo.
Ma c'erano, dopotutto, anche delle giornate in cui poteva godersi indisturbato le bellezze di quei posti, e passeggiare o riposarsi ai piedi di qualche sequoia gigante, oppure in riva al fiume: tutte cose che davano un senso a quella vita di solitudine.
Purtroppo, come spesso accade, la routine di Jonathan venne stravolta dall'arrivo di un "elemento di disturbo".
Accadde in un pomeriggio di Settembre, quando le giornate cominciavano a farsi meno calde e i temporali estivi diminuivano di frequenza e di intensità.
Jonathan stava passeggiando fra i tronchi giganteschi delle sequoie, quando un rumore di macchinari lo fece sobbalzare: si diresse immediatamente verso la fonte di quel frastuono e rimase di stucco nel constatare che un gruppo di operai aveva spianato una zona boschiva e si accingeva a piantare delle tende.
Avvicinandosi lentamente scoprì che le tende portavano la scritta "A.C.M.E. Costruzioni", e bastò quella scoperta a fagli decidere che sarebbe stato molto più saggio andare subito ad avvertire i Rangers via radio.
Fece così dietrofront, e si diresse verso il suo capanno, ma ben presto dei rumori sospetti alle sue spalle lo convinsero che qualcuno lo stava seguendo.
Accelerò il passo quasi fino a correre, e giunse davanti alla porta del suo capanno sudato ed ansimante: nel momento in cui stava per aprire si voltò per vedere se i suoi inseguitori fossero in vista, e si ritrovò di fronte un gruppo di uomini robusti che senza dire una sola parola cominciarono a pestarlo.
Quando si risvegliò era per terra, davanti alla porta sfondata del suo capanno, e sentiva dei dolori terribili per tutto il corpo: cercò di alzarsi, e ci riuscì soffrendo terribilmente.
Doveva avvertire assolutamente i Rangers affinchè venissero inviate delle pattuglie armate per fermare quella gente: ormai era chiaro che si trattava di una società di costruzioni abusive venuta per distruggere la preziosa vegetazione e tirare su degli orribili appartamenti...

Genere: Azione
Grado di Sfida: Medio-Difficile
Parola d'Ordine: ECOLOGIA

HARRY O'HARA

SPECTRAL HOUSE

Mentre guidava verso casa dopo una stressante giornata di lavoro Harry O'Hara, rappresentante di attrezzature agricole, pensò che forse non conveniva fare tanti chilometri per sentirsi dire da un potenziale cliente che quelle preziose attrezzature non gli occorrevano.
Quell'agricoltore si era comportato da vero villano ed aveva dimostrato di non apprezzare minimamente le meraviglie che la moderna

tecnologia metteva a sua disposizione per il lavoro nei campi, e per Harry quella visita era stato solo uno spreco di carburante.
Ma la sua giornata nera non si era del tutto conclusa, e se ne accorse quando il motore della sua auto cominciò improvvisamente a fare i capricci, spegnendosi del tutto nel giro di pochi minuti.
Controllò il cruscotto, ma non c'era nulla di anormale, scese e andò a controllare il motore, per quanto ne sapeva di meccanica, ma non scoprì niente di utile.
Avrebbe dovuto trovare un telefono: sarebbe stata una pazzia cercare di tornare a casa a piedi, lasciando la macchina in una zona così fuori mano.
Percorse a piedi un lunghissimo pezzo di strada, e stava quasi per arrendersi quando scorse una desolata costruzione in mezzo alla landa nebbiosa: si avvicinò in fretta, sperando che gli inquilini di quella casa avessero un telefono.
Il portone era aperto, e siccome nessuno rispondeva quando lui chiese il permesso di entrare, lo superò, ritrovandosi in un ingresso semibuio.
Non ebbe il tempo di aprir bocca nuovamente che il pesante uscio si chiuse con uno schianto, facendogli saltare il cuore in gola: a nulla servirono i suoi tentativi di riaprirlo!
Fu così che Harry decise di girare la casa fino a trovare un qualsiasi essere umano che la abitasse oppure un apparecchio telefonico: dopotutto l'abitazione non sembrava abbandonata, e il portone era stato aperto di recente, dato che sul pavimento non c'era traccia di polvere.
Ma cosa lo aspettava dentro quelle mura? Gli ritornarono in mente tutti i film di orrore e di thrilling che aveva visto, e tutti i peli della sua nuca si rizzarono improvvisamente...

Genere: Thrilling
Grado di Sfida: Difficile
Parola d'Ordine: ECTOPLASMA

ALAN SIMMONS

BUCANEER

Quell'estate Alan aveva deciso di fare una vacanza diversa dal solito, e per questo aveva risparmiato come un dannato durante tutto l'anno in modo da poter noleggiare un modesto Yacht.
Infatti ci riuscì: l'imbarcazione si chiamava "Aida", ed era uno yacht davvero modesto.
Alan aveva comunque fatto per alcuni anni molta pratica di navigazione insieme a suo cugino e riuscì a guidare la sua imbarcazione fino ad una piccola isola tropicale lontana dalle rotte turistiche: quando scoprì che l'isola non era segnata nemmeno sulle carte nautiche si congratulò con sè stesso per aver scovato un atollo così invitante.
Ormeggiò lo yacht a pochi metri dalla riva e raggiunse a nuoto la spiaggia: la sabbia era bianchissima, e cominciò a passeggiare sotto il sole caldo affondandovi i piedi nudi.
Rimpianse di non aver portato con sè degli attrezzi per farsi strada fra gli arbusti: sarebbe stato divertente andare ad esplorare l'interno dell'isola.
Ma potevano anche esserci dei sentieri naturali, dopotutto, e così avrebbe potuto almeno raggiungere la cima delle scogliere che aveva visto da lontano prima di approdare.
Passeggiando raggiunse un punto dell'isola dove la spiaggia lasciava il posto ad una irta scogliera, e fu co-

stretto a rifare il percorso all'incontrario, raggiungendo la parte di spiaggia dove aveva ormeggiato lo yacht.
Fu così che si accorse delle orme che, partendo dalla vegetazione, raggiungevano l'acqua e poi tornavano indietro: erano impronte di piedi, anche se poco profonde (probabilmente il tipo che le aveva lasciate era molto leggero).
Poi lo assalì il dubbio che l'isola fosse abitata da selvaggi, e che essi avessero potuto entrare nello yacht e danneggiarlo.
Cosa doveva fare? Entrare in acqua e risalire sull'imbarcazione allontanandosi dall'isola, oppure inoltrarsi fra la vegetazione per seguire i passi dello sconosciuto? Il vento stava cancellando le orme sulla sabbia fine, e avrebbe dovuto affidarsi alla fortuna per cercare quel tizio, chiunque egli fosse.
Ma forse avrebbe fatto meglio a cambiare luogo di villeggiatura alla svelta: potevano esserci dei cannibali, sull'isola.
E poi non aveva ancora controllato lo yacht: magari la strumentazione era stata seriamente danneggiata e non avrebbe potuto ripartire... ma aveva un po' paura di tornare sullo yacht, perchè pensava che il tizio fosse nascosto magari dentro la cabina ad aspettarlo...

Genere: Avventura
Grado di Sfida: Facile
Parola d'Ordine: FLINT

SHOPPING

SHOPPING

Quando si voleva comprare un drive per il Commodore 64, la scelta era sempre tra il 1541 e... il 1541.
Ora, finalmente, non è più così!
È in commercio un drive che può validamente sostituire il vecchio (e più costoso!!) drive Commodore: il rivale si chiama EXCELERATOR PLUS.
Paragonandoli si nota subito la differenza di forma: l'Excelerator è alto 1/3 del 1541, è più corto ed è molto più leggero.
Il tutto si deve al "trucco" di aver spostato il trasformatore all'esterno del drive.
Le ridotte dimensioni dell'Excelerator non ne hanno compromesso la solidità e sono, invece, molto comode per l'utente in quanto l'Excelerator lascia più spazio sulla scrivania dove, fra computer, periferiche e dischetti, non ce n'è mai a sufficienza!
Fatto a Taiwan, è distribuito dalla Evesham Micros.
Sul davanti è posta la porta d'accesso per i dischi, che si chiude comodamente con una levetta.
A differenza del 1541, non ci sono 2 spie ma c'è un unico led che da verde diventa rosso all'inserimento di un dischetto nel computer.
Nella parte dietro del drive si trovano le 2 solite porte seriali, l'attacco per la corrente e il tasto d'accensione.
Sotto (ma comodamente raggiungibili) ci sono 2 interruttori che permettono di cambiare il numero di periferica del drive: 8, 9, 10 o 11.
Dentro non troverete una cinghia elastica come nel 1541: l'Excelerator usa un meccanismo diretto per caricare i dischetti.
Ecco, forse, perchè non ci gola e non fa tutti quegli strani rumoretti del drive Commodore.
Certo di ciò ne trarranno vantaggi anche i dischi che, con un miglior funzionamento del drive, saranno meno soggetti ad usura.
Come velocità di caricamento, l'Excelerator è uguale al 1541; solo nel formattare i dischetti impiega 25 secondi in meno.
Il particolare più interessante è che esso è assolutamente compatibile con un drive Commodore: non ci sono problemi per copiare i files di un disco su un altro, utilizzando un Excelerator e un 1541.
Anche se ciò può sembrare incredibile, vi assicuro che è proprio vero!
Finora nessun drive era compatibile al 1541 in quanto la Commodore ha un copyright sulla ROM del suo

drive.
L'Excelerator emula il format GCR del 1541: 174K di capacità formattata, 256 bytes/sector, 35 tracce, ecc. Inoltre, consente di adoperare tutti i comandi del drive Commodore.
E infine considerando anche che costa 80.000 L. meno del nuovo 1541, l'Excelerator è certamente degno di uno sguardo!



Adesso, passiamo a 2 "curiosità" per gli amici Spectrumiani.
VIDEOFACE.
È un digitalizzatore che consente di trasferire delle immagini da una televisione, da una telecamera o da un video-registratore sullo schermo dello Spectrum.
Queste immagini possono essere utilizzate come si vuole: per caricarle in un programma di grafica, per riprodurle su carta con la stampante o in mille altri modi suggeriti dalla fantasia!
Con Videoface si può persino usare un altro computer come trasmettitore: che ne direste di vedere lo schermo di un gioco Commodore sul vostro Spectrum?
Videoface trasmette ininterrottamente le immagini che riceve da qualsiasi altra fonte e grazie alla sua velocità (un'immagine viene riprodotta in soli 0,27 secondi!) gli schermi si susseguono come in un film.

Le immagini visibili su Spectrum sono ad alta risoluzione: 256x194x4 bit.
Il software utilizzato è completamente guidato da un menu di opzioni, fra cui poter comodamente scegliere premendo i tasti del computer, ed è assolutamente compatibile con il microdrive.
Videoface è comodissimo per lavori di grafica su schermi, per usi professionali ma, è anche eccezionale da usare per divertimento.

SEIKO RC 1000.
È terminata l'era dei vecchi orologi da polso che si limitavano ad indicarci l'ora (e non sempre esatta!).
Ormai questo nostro indispensabile compagno di vita è diventato anche un micro-computer quale è, ad esempio, il SEIKO RC 1000.
Si tratta di un "terminale da polso" con 2K di memoria libera, pronta per immagazzinare dati come indirizzi, numeri telefonici o appuntamenti.
Questo orologio è completamente programmabile utilizzando lo Spectrum ed è fornito completo di cavo per il collegamento e del software per l'immissione dei dati.
Grazie ad una serie di allarmi che potrete regolare sull'ora, il giorno, il mese e persino l'anno che vorrete, non dimenticherete più nessuna data importante, nessun appuntamento preso perchè potrete sempre far affidamento su quest'efficientissima "segretaria da polso"!

Arrivederci al prossimo numero!

LA POSTA

TORINO 28 giugno 1987

Carissima redazione,
sono un ragazzo di 18 anni e da poco sono venuto a conoscenza del divertimento proposto dagli 'adventures', ma sebbene sia un novellino riesco abbastanza bene a risolvere i vostri giochi, a volte anche complicati.
In questa lettera vi esprimo innanzitutto i miei complimenti per:

1) la grafica e la giocabilità delle avventure da voi proposte.
2) La complicata ma indubbiamente interessante trama dei giochi.
3) Il vostro lavoro circa le recensioni di altre avventure e la corretta e utilissima spiegazione dei giochi contenuti nella cassetta.
4) La brillantissima idea di salvare un momento del gioco nella RAM del computer facilitando di molto le nostre ricerche.

Peròdevo anche farvi delle critiche, riguardo a:

1) ritengo personalmente inutile e solo una rottura di scatole per noi avventurieri la presenza della 'parola d'ordine'!
2) Preferirei che nella rivista aiutaste un po' di più e lasciaste meno spazio alla descrizione della storia molto poco inerente con lo sviluppo del gioco, o forse se così fosse sarebbe poi troppo facile risolvere gli intrighi?

Come potete vedere le vostre iniziative hanno avuto molto successo sia perchè le critiche a voi fatte sono molto limitate e meno influenti rispetto ai complimenti e anche perchè tutti coloro che conosco possedere un CBM 64 o un MSX nutrono benevolenza e ammirazione verso la vostra rivista!!!

Sperando di non esservi stato antipatico per ciò che ho scritto vi faccio tanti auguri per la vostra rivista e intanto aspetto l'inizio del mese per poter acquistare l'ultimo numero.

cordiali saluti Lombardo Luca

Carissimo Luca,
innanzitutto benvenuto fra gli Avventurieri: siamo davvero felici quando ci giunge notizia di coloro che, come te, si avvicinano al magico mondo della Avventure e ne colgono appieno la bellezza e la preziosità.
La nostra speranza è che anche in Italia i giovani (ma non solo giovani) possessori di Computer si avvicinino positivamente a questo tipo di giochi come è accaduto in altre parti d'Europa, ed apprezzino tutti i lati positivi di un simile passatempo.
Dobbiamo dire che stiamo ricevendo molti segnali positivi a riguardo, e siamo doppiamente felici quando, come nel tuo caso, le critiche sono in numero minore rispetto agli elogi.
Ecco subito le risposte (speriamo soddisfacenti) alle tue critiche ed alle tue domande.
1) Il problema della Parola d'Ordine è strettamente legato ad esigenze di carattere editoriale e legale, per cui l'esistenza di una tale "rottura di scatole" deve, almeno per il momento, essere sopportata per il bene della rivista (dopotutto anche il nostro programmatore nutre gli stessi sentimenti verso l'argomento).
2) Sperando di aver capito bene la tua proposta, possiamo dirti che le cose si stanno muovendo in questo senso, ma più che sulla carta i cambiamenti saranno sul... nastro: per cui alle richiesta di AIUTO durante il gioco si cercherà di dare dei consigli specifici. Da questo punto di vista gli Avventurieri più "incalliti" evitino di chiedere aiuto troppo spesso al Computer, se vogliono risolvere il gioco "da soli" OK?
Infine, per quanto concerne il Software di tipo "avventuroso" abbiamo già accertato da tempo la difficoltà di reperimento: a parte la cronica lentezza e di-

sorganizzazione degli importatori, qui si tratta di una vera "fobia" nei confronti delle Avventure, che dai negozianti sono viste come "merce scomoda".
Il modo migliore per procurarti delle Avventure originali in lingua inglese sarebbe quello di richiederlo con vaglia alle case di Software, oppure iscriverti all'Adventurers' Club di Londra o abbonarti a qualche altra rivista inglese magari dedicata esclusivamente alle Avventure (anche per chiarimenti su argomenti come questi puoi servirti della nostra linea telefonica trisettimanale (vedi a sinistra dell'Editoriale).
Infine, se qualcuno dei lettori possiede un considerevole numero di Adventures e desiderasse scambiarle con i suoi colleghi basta lasciare il proprio indirizzo e l'elenco dei titoli alla "voce" della Hot-Line.
A questo punto, caro Luca, speriamo di aver soddisfatto i tuoi interrogativi, e ti invitiamo ancora a scrivere o telefonare nel caso sorgano altri "problemi" o difficoltà di gioco.

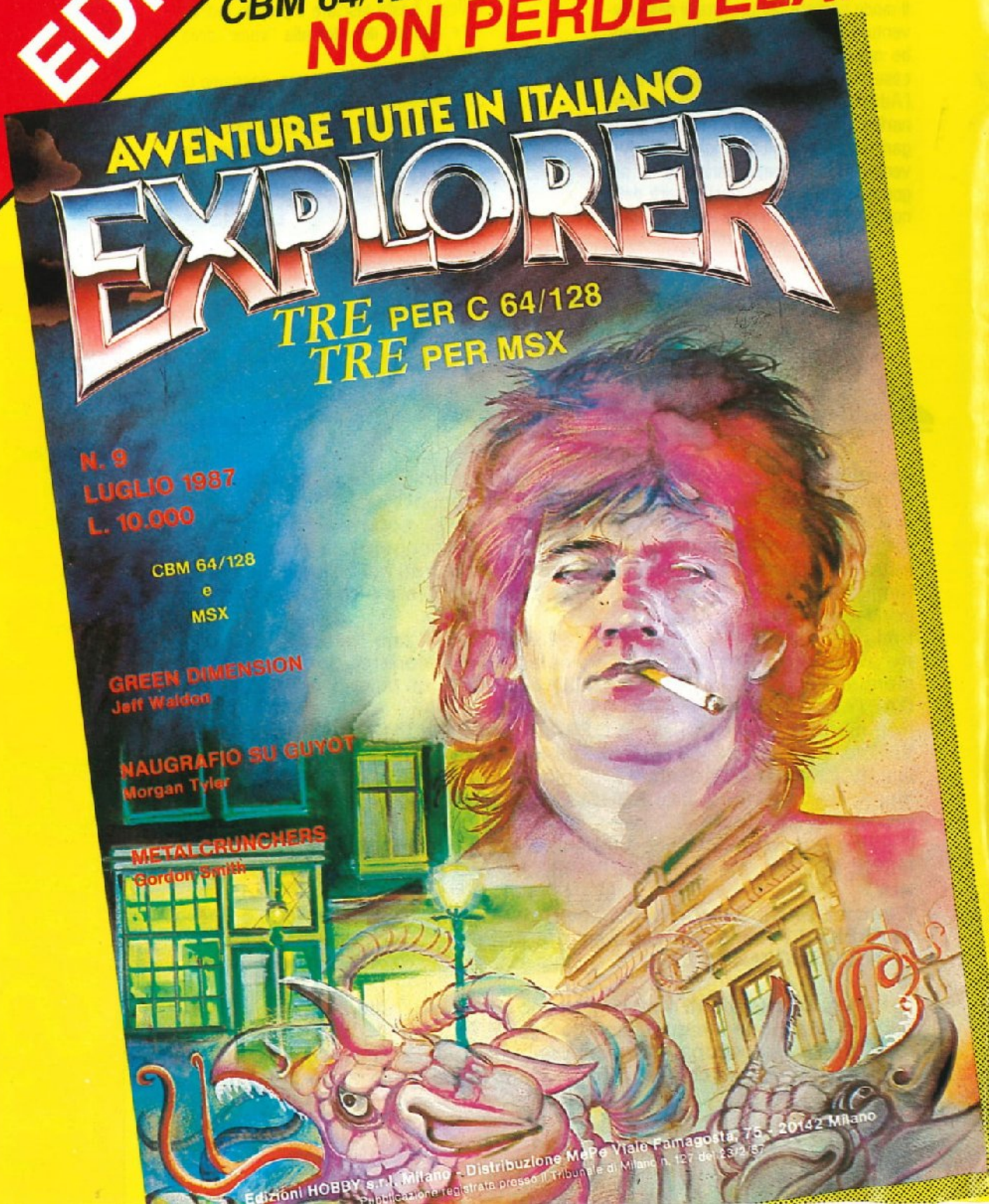
La Redazione



Bentornati dalle vacanze ragazzi!!! Vi siete divertiti?! Bene, perchè è ora di ricominciare a lavorare e a studiare... purtroppo!
Anche noi siamo da poco tornati in redazione e... sorpresa tra le sorprese, le nostre scrivanie erano completamente ricoperte da montagne di lettere e appunti telefonici pazientemente registrati nel corso della ormai famigerata HOT LINE per cui, bando alle chiacchiere e cominciamo sbito con i complimenti.
I migliori vanno chiaramente ai "SUPER-BEST" che hanno risolto ben tre avventure e che sono stati velocissimi a telefonarci, per cui, complimentissimi a **SAVARESE FRANCO** e **BACINI** di Milano e **BURLETTA GAETANO** di Roma.
Non meno complimenti al trio **GERACI MASSIMILIANO, FABIANA** e **DAVIDE** di Palermo BRAVI RAGAZZI!!! Ma anche il "nostro" affezionatissimo **PICCINI MARCO** l'infermiere più "avventuroso" di Torino non è da meno, per non dire poi di **BONELLI ALESSANDRO** di Roma, che hanno risolto due Avventure.
E infine, complimenti ancora anche a **MAURIZIO DISCEPOLO** e **MAMMONE FULVIO**, al romano **CERBARA MARIO** e il noto **MAURO DI LERNIA.**
E ancora, **MORISI LUCA** di Mantova, **LILLO EMANUELE** di Napoli e **PARRI FABIO** di Rimini, ma non è ancora finita, mancano all'appello **FRANCESCO** e **GIOVANNI DIANA** di Isernia, che hanno risolto una sola avventura!
OH!!! Ma quante menti geniali abbiamo tra i nostri lettori; Olivier, il computer di redazione sta quasi andando in TILT con tutti i dati che voi ci fornite, ma non preoccupatevi e continuate così, siete davvero in gamba!!!
E adesso un grosso ciao ed un arrivederci al prossimo numero!!!

È IN EDICOLA

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



Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 127 del 3/2/57