ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

N. 9
OTTOBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

L'IRA DI ANUBI
Ken Richards

QUINTA DIMENSIONE
Tony Parker

L'OMBRA DI GARMON
Zoran il guerriero

Edizioni HOBBY - Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Registrazione 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

ARRETRATI: per ogni numero L. 10.000 più L. 3.000, per rimborso spese spedizione, solo con versamento su c/c postale n° 54562202 intestato a: **Edizioni Hobby S.r.l.** Via della Spiga n° 20 - 20121 Milano.

IMPORTANTISSIMO!!!

A tutti gli avventurieri: nei giorni di LUNEDÌ, MERCOLEDÌ e VENERDÌ potrete telefonare dalle ore 18,30 alle ore 19,30 al numero 6453775/6 e il nostro SUPERTECNICO risponderà ad ogni vostra richiesta!!!

Una ventata fresca!

Una fresca ventata di novità ha segnato la fine dell'Estate 87, sempre avara di notizie come quelle precedenti, giungendo in Redazione assieme alle nuove grida di disperazione degli Avventurieri impantanati nei giochi pubblicati due mesi fa.
A proposito della Hot-Line, dobbiamo innanzitutto scusarci con coloro (troppi, ahimè!) che non sono stati avvertiti in tempo della chiusura estiva (leggi mese di Agosto), e poi invitare tutti ad essere brevi nelle loro telefonate in modo da dare spazio anche agli altri "derelitti" che si consumano i polpastrelli cercando di prendere la linea.
Dal canto nostro tenteremo di ovviare a questo inconveniente in qualche modo, ma dateci il tempo (considerando che siamo i primi in Italia ad offrire un simile servizio)!
Abbiamo delle buone nuove dall'Adventurers Club Ltd di Londra, il più autorevole Club del settore, che a tutt'oggi ha raggiunto la ragguardevole quota di 1600 (milleseicento) iscritti. Da parte nostra abbiamo suggerito ai nostri amici d'oltremanica di istituire una "sezione italiana" del Club, dando in questo modo la possibilità, a tutti coloro che non potrebbero leggersi un Dossier in Inglese, di avere a portata di mano un bollettino in lingua italiana tradotto integralmente da quello originale: la risposta, da cui traspare il senso di praticità degli inglesi, è stata che il Club non avrebbe niente in contrario ad istituire un simile servizio, a patto che vi fosse, da parte nostra, la certezza di avere almeno un migliaio di iscritti... a questo punto noi abbiamo lanciato i semi al vento... speriamo che attecchiscano!
E torniamo al nostro Viking, prima di esaudire lo spazio a disposizione: le tre Adventures di questo mese sono ancora una volta un gradevole cambiamento di genere ed ambientazione, e vi permetteranno di conoscere (e guidare) tre nuovi personaggi davvero in gamba. Il primo, Ken Richards, è un archeologo alle prese con i misteri dell'Antico Egitto; il secondo, Johnny Parker, potrebbe davvero essere uno chiunque di voi, e scoprirete presto il perchè; il terzo, Zoran il Guerriero, sarà colui che vi trasporterà fra le meraviglie ed i pericoli del genere Fantasy: non perdete questi tre favolosi appuntamenti nelle prossime pagine e sulla cassetta di VIKING!

Fatevi Onore!

NOVITÀ!!!

ABBONAMENTO A RATE MENSILI

Vedere istruzioni a pagina 9

EDITORIALE

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	GIOCABILITA	ORIGINALITÀ	TOT.
1) LIBERTADOR	• • •	• •	• • •	8
2) LAGER	• •	•	• • •	6
3) VUOTO MENTALE	• •	• • •	• • • •	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 DEI GIOCHI PUBBLICATI SU VIKING N. 8

Jonathan Thompson - OREGON

ECOLOGIA - S - O - N - N - E - E - ESAMINA LE CASSE - PRENDI LA FIALA - ESCI - S - PRENDI LA TANICA - SALI SUL BULLDOZER -NASCONDI LA NITROGLICERINA - ESAMINA IL BULLDOZER - PRENDI LA TORCIA - SCENDI - N - O - O - S - E - PRENDI LA STOFFA - O - O -S - ENTRA - PRENDI IL FUCILE - PRENDI ACCIARINO - ESCI - E - N - N - ACCENDI LA TORCIA - ENTRA - SPARA - S - O - ACCENDI LA STOFFA - O - VERSA IL CARBURANTE - BUTTA IL PEZZO DI STOFFA -ESCI - G - SPINGI IL TRONCO IN ACQUA - TUFFATI - AFFERRA IL TRONCO.

Harry O'Hara - SPECTRAL HOUSE

ECTOPLASMA - E - E - PRENDI IL CERO - ESCI - O - SU - E - E -SALI SULLA SCRIVANIA - ESAMINA LA SCRIVANIA - PRENDI IL TAGLIACARTE - G - ENTRA NEL PASSAGGIO - S - PRENDI LA BOCCETTA -(ESAMINA LA BOCCETTA) - ESCI - N - O - N - SMONTA UN PANNELLO -(V) - ENTRA APERTURA - PRENDI SPADA - ESCI - E - ESAMINA TENDA -PRENDI CORDONE - ESCI - S - O - G - E - E - (ESAMINA BARA) -(ESAMINA CORPO) - SQUARCIAGLI IL PETTO - ESAMINA IL PETTO - POSA IL TAGLIACARTE - PRENDI LO ZAFFIRO - ESCI - O - S - E - ESAMINA I VASI - SRADICA I CRISANTEMI - SVUOTA IL VASO - PRENDI LE CHIAVI -ESCI - O - COLPISCI IL LAMPADARIO - ENTRA NEL CAMINETTO - SU -ESAMINA IL CAMINO - TIRA LA LEVA - G - ESAMINA IL CAMINETTO -RIMUOVI LE LASTRE - POSA LO ZAFFIRO - ESCI - PRENDI IL PEZZO DI VETRO - ENTRA NEL CAMINETTO - ENTRA NEL PASSAGGIO - E - CONFICCA LA SPADA NEL TERRENO - LEGA IL CORDONE ALLA SPADA - CALATI NEL POZZO - G - ENTRA NELLA CELLA - PRENDI LA BOTTIGLIA - ESCI -RISALI - SU - O - O - PRENDI LO ZAFFIRO - (ESAMINA LA BOTTIGLIA) - BEVI IL LIQUIDO - ENTRA APERTURA - E.

Alan Simmons - BUCANEER

FLINT - RAGGIUNGI LO YACHT - SALI A BORDO - SCENDI IN CABINA -ESAMINA LA CABINA - PRENDI GLI OCCHIALI - ESCI - TUFFATI - TORNA A RIVA - S - ESAMINA ASSE - PRENDI UNCINO - E - ESAMINA ANCORA -PRENDI LA FUNE - UNISCI IL GANCIO E LA FUNE - PRENDI LA FUNE - O - N - N - N - E - SU - PRENDI IL SASSO - G - O - N - E - LANCIA LA FUNE - ARRAMPICATI - ENTRA NELLA GROTTA - ROMPI IL LUCCHETTO -ESAMINA IL BAULE - POSA IL SASSO - PRENDI LA LANTERNA - ESCI -ACCENDI LA LANTERNA - POSA GLI OCCHIALI - ARRAMPICATI - O - S - S - E - ENTRA - SPOGLIA IL PIRATA - PRENDI IL VESTITO - INDOSSA IL VESTITO - ASPETTA (finchè l'alta marea non ti porta sotto il soffitto della grotta) - ESAMINA IL SOFFITTO - INFILA LA MANO NEL FORO - ESCI - (ESAMINA LA PERGAMENA) - O - N - N - N - S - E -ENTRA - POSA LA LANTERNA - PRENDI LE PINNE - PRENDI LA BOMBOLA -PRENDI IL BOCCAGLIO - ESCI - O - N - E - SU - SU - INDOSSA LE PINNE - METTITI IL BOCCAGLIO - TUFFATI - IMMERGITI - ENTRA NEL RELITTO.

ADVENTURE LAND...

Carissimi amici, bentornati al nostro consueto appuntamento con l'avventura!
Siete curiosi di sapere quali sono le "top adventures" del momento? Bene, eccovi accontentati.

THE BIG SLEAZE

Per Commodore 64



Un investigatore privato, una bionda vertiginosa e un padre misteriosamente scomparso: sono questi gli ingredienti principali dell'ultima nata a Delta 4, la famosa Casa di software.
Le vostre peripezie iniziano quando piomba nel vostro ufficio un'affascinante donna in lacrime, che vi implora di cercarle il padre scomparso.
Per la parcella non ci sono problemi e vi firma subito un assegno come anticipo. Come rifiutarsi di aiutarla, soprattutto dopo aver letto la cifra sull'assegno?!
La donna racconta di aver organizzato una cena con il padre un famoso miliardario, che non vedeva ormai da alcuni anni: ma, dopo molte ore di vana attesa, il padre non era venuto all'appuntamento.
La povera ragazza aveva allora cominciato ad avere dei sospetti sulla sorte del padre, che non era più riuscita a rintracciare.
Iniziano quindi le ricerche dello scomparso genitore, subito intralciate da alcuni gangster implicati in un racket di... buoni-mensa di una scuola.
Cosa centra tutto ciò con la scomparsa di un uomo?
Provate a cimentarvi in "Big Sleaze" e lo saprete.
Il gioco è diviso in 3 parti, ognuna delle quali deve essere completata per poter accedere alla successiva.
Nel corso di questa adventure non mancano le battute umoristiche che, unite ad una buona grafica con molte locazioni, rendono 'Big Sleaze" un gioco davvero divertente.

AUTODUEL

Per Commodore 64

Immaginate un mondo dove l'unica forma di impiego è quella di trasportare da una città all'altra delle armi, stipate fino all'inverosimile su macchine blindate.
Il compito non è facile perchè si devono percorrere delle strade piene di banditi che cercano in tutti i modi di rubare il prezioso carico.
All'inizio avete solo 200 $ a disposizione e le vostre gambe come "mezzo di trasporto".
Dovete quindi procurarvi del denaro per poter acquistare una macchina.
L'occasione l'avete da un combattimento a corpo libero contro altri 5 aspiranti ad un premio di 1500 $: se riuscirete a battere tutti gli avversari, vincerete il premio e potrete comprare una macchina per iniziare i vostri viaggi.
Naturalmente quanti più viaggi porterete a termine, tanto più guadagnerete in fama e fortuna.
Dovrete visitare varie città, con molte locazioni e potrete anche scegliere di diventare un agente dell'FBI incaricato di tenere le strade vuote dai banditi.
La trama è originale e il gioco non manca certo d'azione.

MURDER ON THE ATLANTIC

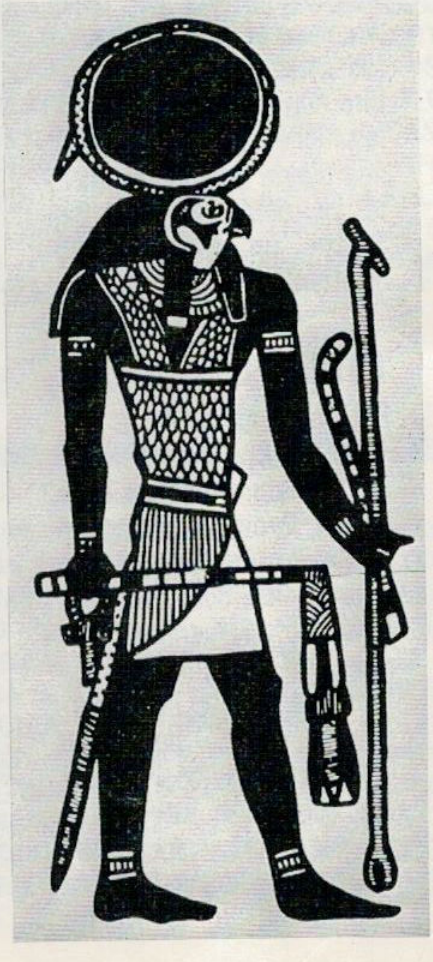
Per Commodore 64

"Murder on the Atlantic" è un grande thriller, grande in tutti i sensi a cominciare dalla sua confezione.....
Si tratta infatti di una scatola piena di documentazione utile per svolgere il gioco, comprendente: un set di business cards, una foto strappata, un pezzo di corda, un fiammifero, un bossolo, la lista dei passeggeri di una nave, un telegramma, 7 lettere, 2 foto, un giornale, un messaggio in brail, un codice segreto ed infine, un pacco riservatissimo contenente la mappa della nave e le foto tessera dei 40 passeggeri a bordo di essa al momento del delitto.
Come inizio non è niente male, vero?!
Per degli appassionati investigatori tutto questo materiale è già fonte di notevole curiosità.
Ma per quanto riguarda il gioco in sè, di che cosa si tratta?
Avrete già capito che c'è di mezzo un omicidio, avvenuto su una lussuosa nave da crociera.
L'assassino deve essere ancora a bordo e il capitano richiede il vostro aiuto per risolvere questo intricato giallo.
Chi è il colpevole? Solo voi, abilissimi detectives, potrete scoprirlo.
Mettete al lavoro le vostre diaboliche menti e buona fortuna!

BOOK OF THE DEAD

Per Spectrum 48

I faraoni, le piramidi, l'antico Egitto, gli Dei; è questa l'atmosfera affascinante e misteriosa di "Book of the Dead", una delle più originali adventure della CRL.
Farete la parte di Kteth, una divinità minore egiziana dal corpo umano e dalla testa di falcone (come vi sentite ad essere "divini"?!?!).
Purtroppo come divinità siete caduti un po' in disgrazia: vostro padre Set ha ucciso Osiris, il Grande Dio dell'Olimpo per prendere il suo posto. Ma ciò non gli è riuscito e l'ira degli altri Dei si è scatenata su di lui le sue colpe si sono riversate poi su di voi e siete stati cacciati dal Regno degli Dei.
La vostra unica possibilità di tornare ad essere "divini" è quella di riuscire a risolvere vari problemi che vi si presenteranno nel corso del gioco; se fallirete, sarete condannati ad essere dei mortali per tutta la vita. E si sà che i mortali non vivono molto a lungo!
L'adventure è divisa in due parti: al termine della prima metà, scoprirete la parola chiave che vi permetterà di proseguire nel gioco.
La vostra meta finale è Ma'at: che cosa sia Ma'at sta a voi scoprirlo, posso solo dirvi che è una specie di "forza magico-mistica" assai difficile da raggiungere.
D'altra parte l'ingresso all'Olimpo non è per tutti.



Arrivederci al prissimo numero!

MODALITÀ DI ABBONAMENTO

1) Per essere iscritti allo "**ufficio abbonamenti**", spedite l'apposito tagliando, che troverete in fondo a questa pagina, inoltre compilandolo in stampatello in ogni sua parte.

2) È necessario effettuare, entro fine Novembre 1987, il versamento di L. 10.000 sul C/C postale n. 54562202 intestato a EDIZIONI HOBBY S.r.l. Via della Spiga, 20 - 20121 Milano. Vi assicurerete così che vi sia spedita una copia del numero di Gennaio 1988 che riceverete per posta direttamente a casa vostra.

3) Per assicurarsi il numero successivo, bastèrà procedere nello stesso modo, versando cioè entro la fine di Dicembre 1987 L. 10.000 sul C/C postale n. 54562202 intestato a EDIZIONI HOBBY S.r.l., Via della Spiga, 20 - 20121 Milano. Riceverete a casa vostra il numero di Febbraio 1988 e così via ogni mese per gli altri otto mesi.

4) Ricordatevi che la rivista in Agosto non esce, quindi il versamento della fine di Giugno 1988 riguarderà il mese di Settembre 1988.

5) Se avrete ordinato e pagato tutti i numeri, da Gennaio a Novembre compreso, il numero di Dicembre 1988 vi verrà inviato gratuitamente a casa vostra.

Spett.le Redazione di Viking
Via della Spiga, 20
20121 - MILANO

Il sottoscritto:

cognome ..... nome .....

via ..... n° ..... cap .....

città ..... tel. .....

si abbona a n° 11 numeri della Vs. rivista con un pagamento a rate mensili di 10 numeri, ottenendo così in regalo il numero d Dicembre 1988.

Allega fotocopia del

versamento su c/c postale n° .....

intestato a .....

Riceverà la copia della rivista direttamente a casa a stretto giro di posta.

Data ..... Firma .....

ABBONAMENTO

KEN RICHARDS

L'IRA DI ANUBI

Dopo una settimana di studi e conferenze al Cairo e tre giorni di ricerche nella Valle dei Re, Ken Richards considerava la visita allo sperduto villaggio di El Rajid come un piacevole e rilassante diversivo.
A parlargli del posto era stato il suo ex insegnante di Egittologia, Samuel Rahani, che considerava il villaggio una vera e propria miniera d'oro dal punto di vista archeologico.
Ken riuscì subito, a simpatizzare con una famiglia del luogo, e fu loro ospite per alcuni giorni, così ebbe modo di conoscere, fra le leggende raccontategli da un ragazzo di nome Simhel, quella che parlava dello schiavo Sinhuè.
La storia era più o meno questa: un giovane schiavo, che aveva partecipato alla costruzione di una favolosa piramide, nutriva per il Faraone un odio incontrollabile a causa delle sofferenze che esso infliggeva al suo popolo, e per anni coltivò il desiderio di ucciderlo con le proprie mani.
Fu durante la Festa del Sole, festa che coincideva con il Solstizio d'Estate, che il giovane Sinhuè riuscì, all'età di ventisei anni, a penetrare nel Palazzo del Faraone per ucciderlo, ma fu tragicamente gettato in pasto ai coccodrilli.
Da allora si dice che il suo spirito gridi vendetta contro i discendenti del Faraone e tutti coloro che abitano nella valle intorno a El Rajid.
Tale leggenda era così radicata nella storia del villaggio che ogni anno, al ricorrere di quell'evento, tutti gli abitanti lasciavano le loro abitazioni per andare a visitare i resti del Palazzo, alla ricerca del medaglione che, secondo la leggenda, il giovane schiavo indossava, e che avrebbe dovuto, una volta fuso e trasformato nella figura del dio Anubi, placare l'ira dello spirito.
Ma il giovane Simhel confidò a Ken un particolare abbastanza curioso: secondo lui i resti dello schiavo non si trovavano nelle rovine del Palazzo, bensì dentro la misteriosa Piramide Nera che nessuno aveva mai trovato, e che si pensava fosse sprofondata sotto il deserto.
Tutte queste storie affascinavano Ken, ma gli provocavano anche impressionanti incubi notturni, e spesso lo facevano svegliare sudato e tremante, come quella mattina della Festa del Sole, in cui, svegliandosi di soprassalto mentre fuori ancora albeggiava, scoprì che gli abitanti del villaggio erano già partiti alla ricerca del medaglione di Sinhuè, lasciandolo solo.....

Genere: Avventura/Mistero
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine: GIZA

JOHNNY PARKER

QUINTA DIMENSIONE

Johnny Parker era un ragazzo come tutti gli altri, come te, anzi potresti essere tu stesso: aveva un Home Computer, e passava gran parte del suo tempo libero a giocare le Avventure.
Perciò figuratevi l'entusiasmo di Johnny quando scoprì, fra le pagine di una rivista, la pubblicità di una Compagnia di Distribuzione Softzare specializzata in Adventures.
Il testo della pubblicità diceva: la Strategic Software Inc vi dà la possibilità di ricevere a casa vostra tutto il software del tipo Adventures semplicemente iscrivendovi al nostro Club ed acquistando il volume "Come giocare e risolvere le Adventures": Johnny spedì immediatamente il tagliando!
Passarono due settimane, durante le quali il nostro giovane Avventuriero si dilettò a risolvere, quando poteva, le Avventure di sempre finchè un giorno il postino bussò alla sua porta, consegnandogli un voluminoso pacco postale.
Johnny però, affascinato dal misterioso e pesante

pacco, non fece molto caso al postino, il cui volto non aveva niente di ordinario: se solo il ragazzo lo avesse osservato, avrebbe passato molte notti senza dormire, e non avrebbe aperto il pacco per nessuna ragione, dato che negli occhi di quell'uomo brillava una luce così sinistra da far accapponare la pelle. Ma Johnny era troppo affascinato dal pacco e dal suo misterioso contenuto, e richiuse velocemente l'uscio in faccia allo sconosciuto.
Con le mani rese tremanti dall'emozione aprì il pacco, e fu subito colpito dal grosso volume che scoprì al suo interno, completamente diverso da quello che si era aspettato.
Il libro era praticamente antichissimo, con la copertina di cuoio consunto e le pagine di pergamena ingiallita: sulla copertina erano incise delle parole in una lingua sconosciuta.
Johnny dimenticò ogni cosa: tutta la sua attenzione era concentrata sul libro, che stringeva fra le mani sudate e tremanti senza riuscire a posarlo... aprì le pagine a caso, curioso di vedere cosa vi fosse scritto, aspettandosi di trovare altre frasi scritte nella stessa, incomprensibile lingua, ed infatti ogni pagina ne era piena: come spinto da una forza misteriosa il ragazzo provò a leggerne una, e nella stanza esplose un vortice di energia e di colori: Johnny aveva appena letto un incantesimo, ed erano tutti incantesimi quelli che riempivano le pagine ingiallite del misterioso volume.
La forza magica che aveva appena scatenato lo trasportò nello Spazio e nel Tempo, attraverso la Quinta Dimensione, fino a che, sfinito e frastornato, si ritrovò in un luogo che non aveva mai visto... o meglio, quel luogo aveva un che di familiare... si, sembrava proprio uno di quei posti descritti nelle Avventure, ma così reale da escludere l'ipotesi di un sogno!

Genere: Mistero/Avventura
Grado di Sfida: Medio/Facile
Parola d'Ordine: AVVENTURA

ZORAM IL GUERRIERO

L'OMBRA DI GARMON

Nelle inaccessibili Montagne del Nord viveva, nel Culto dell'onore e della giustizia, un popolo di guerrieri e di maghi che nessun altro popolo aveva mai osato sfidare.
Garmon era un nobile guerriero nato e cresciuto in quei luoghi, addestrato al combattimento ma anche alla lealtà, alla forza ma anche alla giustizia, e dotato di una nobiltà d'animo unica.
Garmon amava perdutamente una fanciulla del suo villaggio, Helda, e trascorreva con lei giornate meravigliose, in attesa delle nozze che avrebbero sancito la loro unione agli occhi del popolo.
Ma quelle nozze erano destinate a non realizzarsi mai: uno straniero giunse al villaggio dalle lontane terre dell'Ovest, e provocò l'ira di Garmon insidiando la sua amata Helda.
Garmon, in principio, seppure ferito nell'animo ordinò allo straniero di lasciare il villaggio, ma il giovane guerriero non sapeva che quello sconosciuto dall'aria così malvagia era il temuto ed odiato Grenhor, Principe del Male, terrore di tutti i popoli dell'Ovest.
Grenhor si era spinto fino alle terre del Nord per cercare una fanciulla da tenere nel suo palazzo, e per la sfortuna di Garmon la sua scelta cadde su Helda.
Quando Garmon capì che quell'individuo non avrebbe mai desistito dall'insidiare la sua amata, lo sfidò in duello.
Ma le forze malvage che Grenhor scatenò erano troppo potenti perchè la semplice abilità nelle armi che Garmon aveva acquisito potesse avere la meglio, e per il giovane guerriero fu la fine.
Il malvagio Grenhor prese con sè la bellissima Helda dopo aver ucciso il suo amato, e la trascinò con sè nelle terre dell'Ovest, fino al suo palazzo, dove ella fu resa schiava di un incantesimo per il quale non sarebbe mai invecchiata e morta come tutte le altre donne.
Ma lo spirito di Garmon gri-

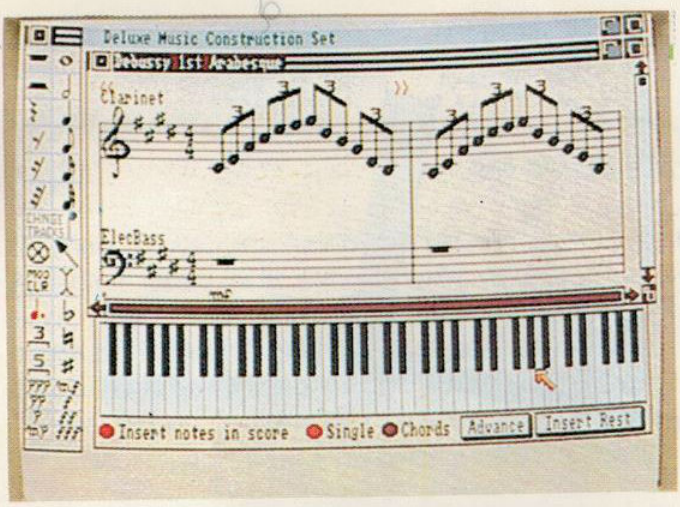
dava vendetta, e soffriva, perchè il Principe del Male gli aveva negato persino la possibilità di poter incontrare ancora la sua amata nel Regno dei Morti.
Fu per questo che, molti secoli dopo, un giovane dello stesso villaggio, chiamato Zoran il Guerriero, lasciò la sua terra ed il suo popolo per spingersi fino alle terre dell'Ovest, per penetrare nel regno di Grenhor e spezzare l'incantesimo che teneva prigioniera la dolce Helda.
Terribili insidie attendevano Zoran in quelle terre, ma egli era un discendente del nobile Garmon, e nel suo cuore sentiva le grida del suo valoroso e sfortunato antenato.....

Genere: Fantasy
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine: SPADA

SHOPPING

DAL SIM HI-FI: A TUTTO COMMODORE!

Anche quest'anno si è svolto a Milano il favoloso salone del Sim Hi-Fi, la grande mostra su tutto ciò che c'è di più bello, originale e sofisticato nel campo della musica e degli home-computers.
Questo nostro appuntamento non può che essere dedicato quindi, a questo avvenimento e in particolare, a tutto ciò che al Sim Hi-Fi era esposto dell'universo Commodore.
Posso assicurarvi che non mancavano certo le cose da vedere: gli stands della Commodore erano addirittura 3 e in essi era in visione tutto l'hardware della famosa Casa inglese; inoltre, a questi stands se ne aggiungevano vari altri con il software e gli accessori più svariati compatibili Commodore.
Iniziamo subito a parlare dell'hardware esposto in fiera.
La gamma Commodore era presente al gran completo: il vecchio, ma ancor glorioso CBM 64 in versione telematica; il sempre più diffuso 128 con il "fratello" 128 D dotato di unità a dischi incorporata; il favoloso AMIGA 2000; ed i personal computer nei modelli PC 1, PC 10, PC 20, PC 40AT.
Lo slogan Commodore per il 64 era: "Commodore-Sip-Seat: una finestra sul mondo".
Questa famosa macchina è ora in vendita in una scatola che contiene una grande novità completamente gratuita: l'Adattatore Telematico.
Questo, collegato al telefono e al computer, consente di entrare in contatto con servizi di estremo interesse per gli appassionati di computer, quali Videotel, le Pagine Gialle Elettroniche e Lasernet 800.
Ciò vuol dire potersi collegare a ben 250 Banche Dati, ricevere video-giochi, programmi, informazioni anagrafiche e tecnico-commerciali, servizi inerenti il tempo libero, il turismo, la scuola ecc.
Insomma, il CBM 64 si è trasformato in un terminale telematico, aprendo "una grande finestra sul mondo".
Troneggiava negli stands Commodore l'Amiga 2000, con le sue infinite capacità e la sua grafica d'eccezione.
Programmi bellissimi erano stati caricati sui vari Amiga disponibili al pubblico per poterci giocare.
Ma, ciò che più attirava l'attenzione era un dimostratore che aveva collegato un mini impianto stereo ad un Amiga, e quando suonava un disco, comparivano sullo schermo del computer i pentagrammi con le note suonate dai vari strumenti.
La cosa era davvero affascinante: l'Amiga era in grado di riconoscere perfettamente i suoni e le concatenazioni sonore che corrispondevano alle tonalità di tutti gli strumenti musicali conosciuti.
Pensate quanto ciò possa essere utile per un musicista che ha, così a disposizione lo spartito di qualsiasi musica per riprodurla perfettamente (e non più solo ad orecchio!!) o per modificarla a proprio piacimento!
Per quanto riguarda infine, i personal computer, essi



erano presentati in 4 modelli dalle diverse capacità.
Ad esempio, si andava dai 512 Kb di memoria RAM del PC1 ad 1 Mb del PC 40AT, da 1 o 2 floppy disk di 360 Kb ad un'unità a disco mobile di 1,2 Mb e a un disco rigido di 40 Mb.
Naturalmente, questi personal sono stati studiati per applicazioni esclusivamente professionali ad alto livello e sono adatti, sia come prestazioni che come prezzi, ad utenti adulti.
Passando ora alle periferiche Commodore vediamo cosa c'era in visione.
Innanzi tutto 3 modelli di drive: oltre al classico 1541, su cui sapete ormai già tutto, era esposto il 1571 dalle prestazioni decisamente più potenti.
La memoria di massa con capacità di ben 340 Kb è doppia rispetto a quella del 1541.
La velocità di trasmissione dati è selezionabile fra 3 modi operativi: normale per il C64; veloce per il 128 (2000 cps); ancora più veloce per il CP/M (3500 cps).
Anche per capacità su disco le differenze fra 1541 e 1571sono notevoli:

1541	1571
numero piste	
35	70
blocchi disponibili	
664	1328

Inoltre, le dimensioni e il peso del 1571 sono inferiori a quelle del 1541, rendendolo meno ingombrante e più maneggevole.
Il terzo modello di floppy disk era il 1581, un'unità per dischi da 3,5.
Si tratta di un drive molto versatile che può essere adattato a diversi computer: C128, C64, Plus 4, C16, VIC 20.
Il 1581 oltre al vantaggio di utilizzare dischi da 3,5 ha anche delle caratteristiche tecniche molto interessanti come la capacità di memorizzare più di 800 K formattati per disco e la disponibilità di comandi speciali di alta velocità di trasferimento dati.
Come monitors, per il C64/128 c'erano il 1802 e il 1901 rispettivamente a 40 e ad 80 colonne per 25 righe, entrambi a colori.
Sempre per il C64/128 veniva presentata anche la stampante ad aghi MPS 1200, bidirezionale, dalle seguenti caratteristiche:
- avanzamento della carta a rullo e a trattore
- testina di stampa a 9 aghi
- velocità
  normale 120 cps
  NQL 24 cps
- tipi di carattere:
  modo testo
  modo grafico
  caratteri internazionali (ASCII)
- stili di battuta:
  pica, elite, compresso, italico, indici superiori ed inferiori, inverso, proporzionale.

Per quanto riguarda gli accessori per il Commodore, c'era solo l'imbarazzo della scelta su che cosa guardare nei vari stands in cui essi erano esposti.
Ve ne elenco alcuni con le loro funzioni principali.

NEW ISEPIC 128 = speciale cartuccia per proteggere il 75% dei programmi su cassetta, anche quelli in autoturbo, con la possibilità di compattarli su disco in pochi minuti. E per i più esperti la possibilità di lavorare all'interno dei file.

ES 9 (16/32/64 K) = è un ottimo velocizzatore per Commodore 64 con caricamento in turbo plus: per caricare un file basterà posizionarsi su di esso e battere RETURN (basta con il noioso: LOAD" nome ",8,1:).
Inoltre sono comprese nella cartuccia moltre altre utility come: FAST FORMAT, TURBO COPY, 1.5 COPY (copia un dischetto in 2 minuti), MONITOR L.M., TURBO TAPE, ZOOM, EASY SCRIPT, ecc.
Le versioni 32K-64K si differenziano solo per il maggior numero di utility comprese nella cartuccia.

THE NEW FINAL CARTRIDGE III = ecco l'ultima versione della famosissima cartuccia FINAL 3 (compatibile 64, 128 e 128D in modo 64). Ancora più potente.

Arrivederci al prossimo numero!



Caro Viking,
a scriverti sono gli Avventurieri pazzi Cristian Maccaferri e Marcella Cavicchi della città di Ferrara.
Vi assicuriamo che Viking è arrivato proprio oggi alla nostra edicola e noi abbiamo risolto l'Avventura VUOTO MENTALE in non più di 1 oretta e ci piacerebbe vedere pubblicati i nostri nomi per la seconda volta nella storia di VIKING il grande.
Oltre ai soliti complimenti volevamo inserire un amichevolissimo consiglio: noi abbiamo già risolto 6 Avventure e vi abbiamo spedito la lettera ma solo una volta ci avete segnalato fra i THE BEST. Ecco, sappiamo che ci sono delle persone molto più brave di noi che meritano di precederci però non vi sembra di utilizzare male lo spazio della pagina dedicata al THE BEST?
Non si potrebbe usare caratteri tipografici più piccoli e quindi accontentare più gente che riceverebbe una maggior soddisfazione? Non si potrebbe ridurre qualche fiocchettino e magari qualche scritta preliminare?
Non dico di scrivere solo nomi e cognomi a caratteri visibili con una lente di ingrandimento ma, pur rispettando un certo ordine di arrivo dei nominativi, si potrebbero accontentare più persone.
Non prendetevela per questo consiglio che se anche verrà cestinato siamo felici di aver espresso.
Comunque VIKING è una rivista più che ottima, eccellentissima e noi vi siamo sempre affezionati e soprattutto FEDELISSIMI.
Un bacione da risucchiare la segretaria by Cristian Maccaferri & Marcella Cavicchi.

Carissimi Cristian e Marcella, come potete vedere il vostro consiglio non è stato cestinato, anzi!
Perchè, carissimi Avventurieri, nessun consiglio o messaggio viene cestinato, e sono questi malintesi che ci fanno davvero rattristare, credeteci: lo staff redazionale non dà la precedenza a nessuno, perchè tutti i lettori sono importanti, e la pubblicazione dei nomi nel THE BEST è influenzata da un solo fattore, e cioè il ritardo nelle segnalazioni da parte vostra!
Chi telefona o scrive in tempo utile, in modo da farci ricevere la segnalazione prima che i testi di Viking vadano in stampa, avrà sicuramente il suo nome nel THE BEST, che sia o meno un campione di quelli che risolvono tutte le Avventure in poco tempo... chiaro?
Quindi, carissimi amici di penna, più nomi abbiamo, più nomi pubblichiamo, senza risparmio di spazio!
Un salutone affettuoso e grazie per i complimenti da parte di tutto lo staff e soprattutto della segretaria.

IN BREVE

Lucchesi Davide, ultra-fedelissimo lettore (ci segue dai tempi di Epic 3000) desidera inviare un Adventure ideato da lui e vuole sapere se deve usare per forza The Quill nella realizzazione del gioco: caro Davide, non è strettamente obbligatorio, ma sarebbe preferibile. In ogni caso l'elemento più importante è che il gioco sia accompagnato da una mappa dettagliata, una buona documentazione ed una soluzione passo-passo. Intesi?
P.S. Grazie per i complimenti.
P.P.S.S. Complimenti per il tuo gatto: è davvero carino!

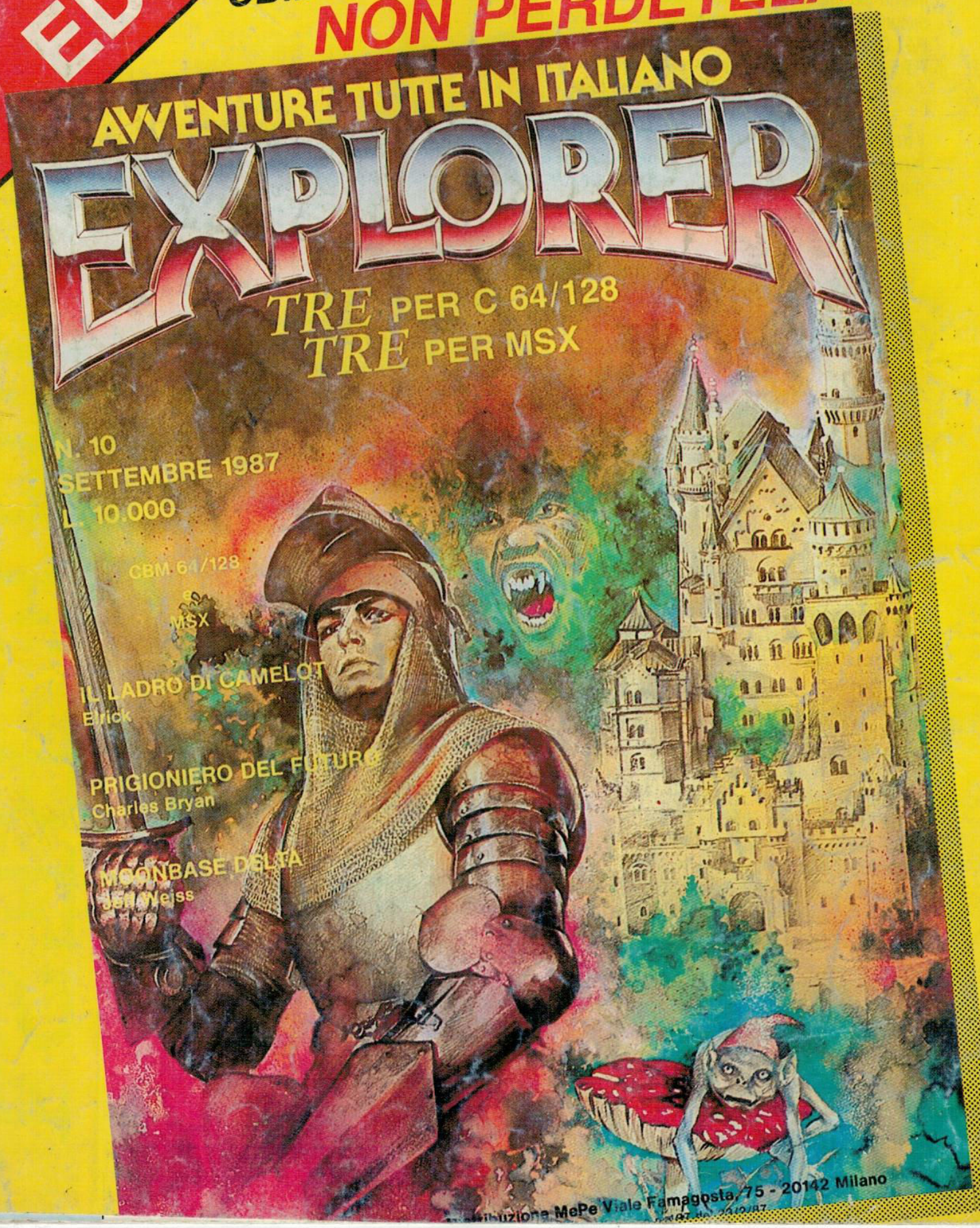
I fratelli Paolo e Marco di Ventimiglia (IM) chiedono in quanto tempo vengono realizzate le nostre Avventure: per saperlo basta telefonare alla Hot-Line, durante la quale il nostro Programmatore è all'altro capo del filo per soddisfare qualsiasi curiosità riguardo ai giochi.



L'inizio dell'anno scolastico anche stavolta ha fiaccato l'animo dei nostri valorosi guerrieri, indebolendo il loro cuore e sottraendo loro, per una buona causa, s'intende, il tempo finora dedicato esclusivamente alle Avventure.
Tuttavia qualche grido di vittoria è giunto in Redazione, per cui anche stavolta, con grande squillo di tromba, annunciamo i valorosi del mese.
Dalla cornetta del telefono di Viking hanno annunciato le loro gesta vittoriose **PAOLO PANCINI** da Ponte dell'Oglio (PIACENZA), **THOMAS BELTRAMI** da Scandicci (FI), **CHRISTIAN MACCAFERRI** & **MARCELLA CAVICCHI** da Ferrara (vedete pagina della POSTA), i fratelli **PAOLO** e **MARCO** da Ventimiglia (IM), **PIETRO MORA** da Parma, i famigerati **MAURIZIO DISCEPOLO** e **FULVIO MAMMONE** da Salerno, il lontanissimo ma fedelissimo lettore **MARCO TAGLIAFERRI** da Catania, e poi **EMANUELE LILLO** da Napoli, **CINGOLANI ALESSANDRO** da Bari e **SALARI EMILIO** da Oleggio (NOVARA).
Per tutti gli altri che hanno annunciato la loro gloriosa vittoria ma non in tempo (cioè prima che i testi venissero inviati alle stampe) un saluto caloroso da parte di tutto lo Staff di VIKING e un augurio di Buona Fortuna per la prossima edizione di THE BEST!

È IN EDICOLA

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



Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano