ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

Anche per MSX

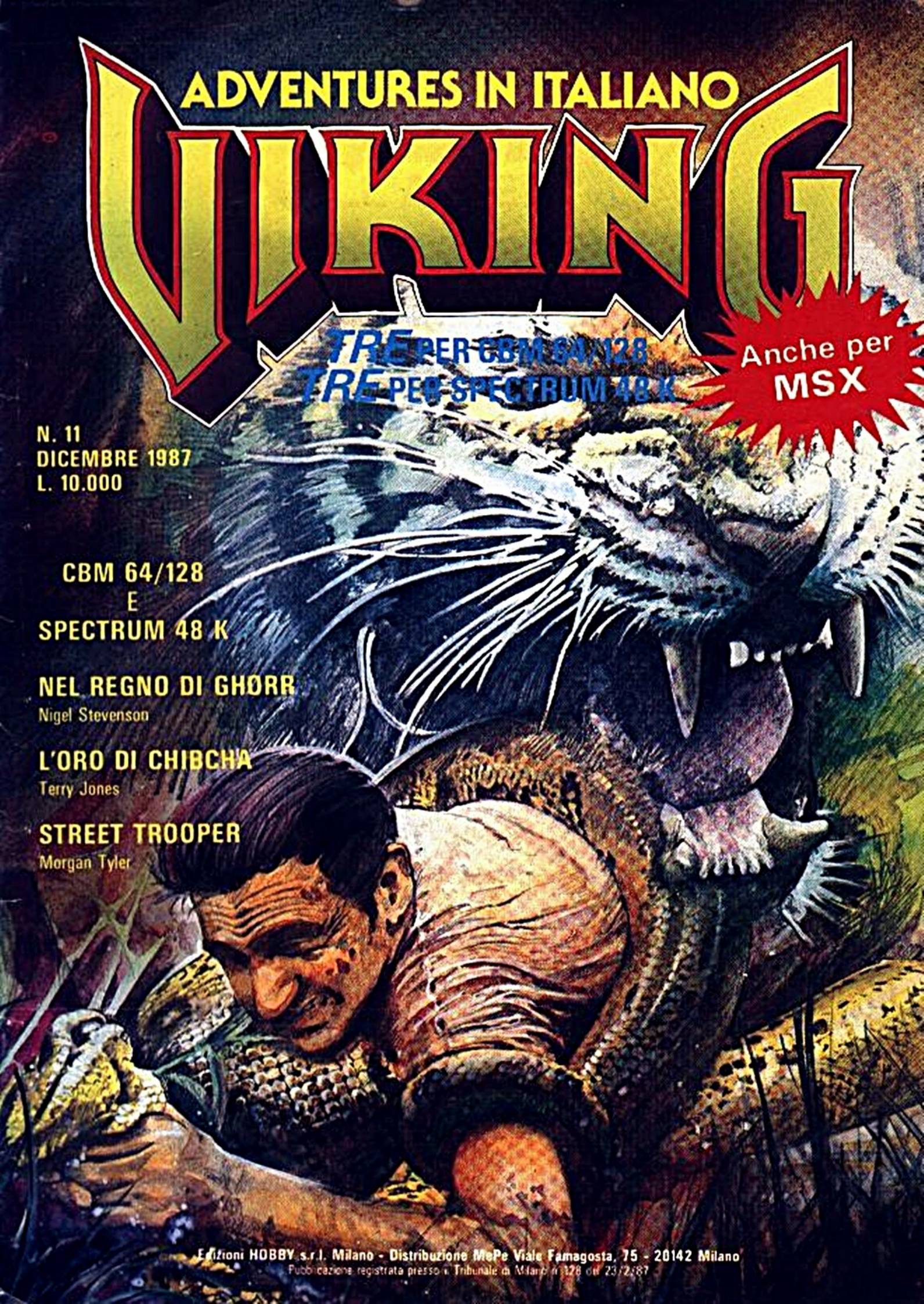
N. 11
DICEMBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

NEL REGNO DI GHORR
Nigel Stevenson

L'ORO DI CHIBCHA
Terry Jones

STREET TROOPER
Morgan Tyler



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

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!!!

UNITI NELL'AVVENTURA!

Quando, in occasione del numero dodici di Explorer, il Gran Consiglio al completo si è riunito per tirare le somme, c'era già aria di grandi decisioni.
Per diversi giorni e diverse notti i Saggi hanno discusso, vagliato, meditato, e alla fine il verdetto ha interrotto le lunghe ore di riflessione: "Riuniamo EXPLORER e VIKING!"
Scherzi a parte, la decisione di riunire in un'unica rivista tre diverse fascie di utenti di Home Computer avrà certo conseguenze positive, visto che in tal modo la qualità e la quantità delle Avventure saranno equamente distribuite.
Quindi, amici dello Spectrum e del Commodore, diamo il benvenuto ai colleghi dell'MSX, e prepariamoci tutti insieme a sfidare i pericoli di mondi inesplorati e misteriosi!
Certo questo primo numero sarà una novità per tutti, visto che per la prima volta in Italia viene pubblicata una cassetta di giochi per tre diversi standard: purtroppo, nonostante i nostri sforzi, ci è stato impossibile reperire cassette con tre lati, per cui gli amici dello Spectrum dovranno mandare avanti il nastro del lato A fino a raggiungere la metà della sua lunghezza, e a quel punto azzerare il contagiri del loro registratore: saranno aiutati anche dalla differenza di suono (sarebbe meglio dire di strillo) dei due computer (CBM e Spectrum) ed è un lavoro da fare solo la prima volta.
Inoltre, come già consigliammo una volta, è sempre utile crearsi una copia di back-up delle tre Avventure, dato che poi si dovrà caricarle spesso: comunque, per qualsiasi consiglio a riguardo potete rivolgervi all'ormai famigerata Hot Line.
Riguardo agli amici dell'MSX, per la lunghezza dei programmi è giustificata l'occupazione dell'intero lato B della cassetta, il nuovo comando per caricare le Avventure è: LOAD "CAS:",R oppure RUN "CAS:" (l'uno vale l'altro).
Molti di voi (quelli che hanno utilizzato la Hot Line nelle ultime settimane) sapevano già di questo cambiamento editoriale, ed alcuni hanno proposto delle modifiche alla rivista o delle aggiunte: abbiate pazienza, ragazzi, perchè il mercato del Software, qui in Italia, è abbastanza travagliato (soprattutto nel campo delle Avventure, che sembra incapace di trovare quella diffusione ormai stabile in altri Paesi), ed è per questo che una rivista come Viking ha bisogno di tempo per trovare una sua immagine ed una sua precisa collocazione.
Inoltre l'iniziativa degli Abbonamenti Speciali non sembra aver riscosso l'interesse che noi avevamo auspicato: strano, perchè è soprattutto un'iniziativa che va a vostro favore.
Comunque tralasciamo i problemi editoriali, che troveranno sicuramente la loro soluzione, e passiamo ai giochi di questo mese: il primo ha come protagonista il vecchio caro Nigel Stevenson, Principe del Regno di Aaren-Dor, alla ricerca di una cura per la malattia della sua giovane sposa.
Nel secondo gioco ritroverete il giovane esploratore Terry Jones ancora una volta sulle tracce di un antico tesoro.
La terza Avventura, invece, vi vedrà nei panni di Morgan Tyler, divenuto un Soldato dell'Impero Galattico delle Nove Lune.
Tre piccoli universi da esplorare e comprendere, ricchi di enigmi ed ostacoli da superare divertendosi, e questa volta vi sarà dato un piccolo "AIUTO" in più durante il gioco.

Buon Divertimento!
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) L'IRA DI ANUBI	• • • •	• •	• • • •	10
2) QUINTA DIMENSIONE	• • •	•	• • •	7
3) L'OMBRA DI GARMON	• • •	• • •	• • • •	10

HIT PARADE

NOME

COGNOME

INDIRIZZO

VOTO PER

EDIZIONI HOBBY - VIA DELLA SPIGA, 20
20121 MILANO

ISTRUZIONI PER COMMODORE 64/128 E SPECTRUM

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.
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.
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.

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.
Per caricare ogni gioco usate il solito RUN "CAS:" e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista.
Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.
Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.
I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.
Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e - qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.
La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).
Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).
Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).
L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.
Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.
In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.
Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista o nella HOT LINE.

Buon Divertimento!

SOLUZIONI

SOLUZIONI DEI GIOCHI PUBBLICATI NEL N. 10 DI VIKING

Argon - L'ORRORE DI PROVIDENCE

IMPOSSIBILE - ESAMINA SALONE - PRENDI SEDIA - E - ESAMINA CAMINETTO - SALI SEDIA - PRENDI QUADRO - SCENDI - POSA QUADRO - E - ESAMINA SCRIVANIA - PRENDI FOGLIO - E - ESAMINA CUCINA - PRENDI COLTELLO - O - S - PRENDI FLAUTO - N - O - O - S - E - ESAMINA VASCA - ESAMINA GIACCA - PRENDI CHIAVE - ESCI - N - E - RIFLETTI IL FOGLIO NELLO SPECCHIO - TOCCA LA NEBBIA - ESAMINA LA PARETE - INFILA LA CHIAVE NELLA SERRATURA - POSA LA CHIAVE - PRENDI IL GESSETTO - O - SUONA IL FLAUTO - UCCIDI IL SERPENTE - GUARDA - PRENDI IL CUBO - E - E - ESAMINA IL MURO - ROMPI IL FLAUTO - INFILA LA GEMMA NELLA SERRATURA - POSA IL FLAUTO - E - SU - E - ESAMINA TEMPIO - BEVI ACQUA - E - PREGA - GUARDA - PRENDI ELMO - INDOSSA ELMO - G - O - SU - O - SALTA GIU - O - SFREGA CUBO (4 VOLTE) - ESAMINA IL MURO - S - E - LANCIA IL CUBO VERSO IL MOSTRO - SQUARCIA IL MOSTRO - GUARDA - PRENDI OGGETTO - E - S - E - ESAMINA CASA - ESAMINA PORTA - APPENDI OGGETTO AL CHIODO - GRIDA POMBA GIRA - ENTRA - PRENDI SCUDO - ESCI - O - ESAMINA SEGNI - COMPLETA DISEGNI - O - LEGGI LA FRASE.

Antropos - HOMO SAPIENS

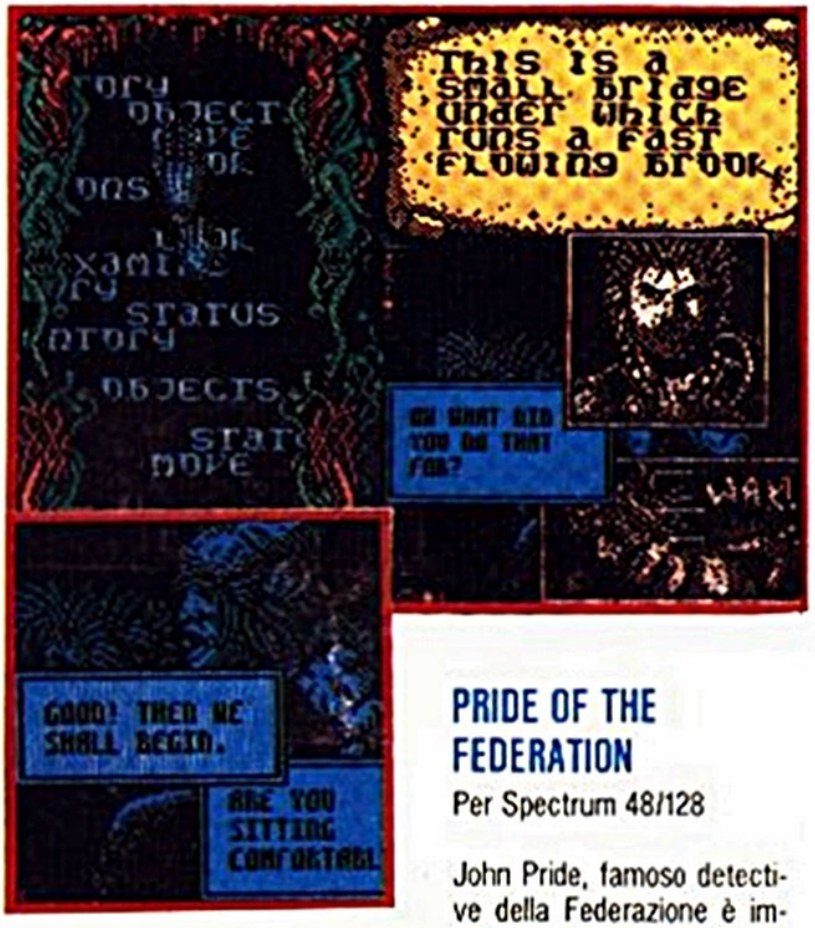
PLEISTOCENE - S - E - S - ESAMINA I FRUTTI - SPALMATI LA SOSTANZA SUL CORPO - N - E - PRENDI RAMO - O - N - O - SALI ALBERO - UCCIDI SERPENTE - PRENDI SERPENTE - SCENDI - S - E - S - PRENDI FRUTTI - N - N - N - E - N - POSA FRUTTI - PRENDI GUSCIO - SU - SU - S - GETTA IL GUSCIO - NELLA VORAGINE - N - G - G - S - O - S - E - E - N - SU - N - G - PRENDI GUSCIO - O - S - G - S - O - S - PRENDI ACQUA - N - E - N - SU - SU - ESAMINA TERRENO - ESAMINA SOLCHI - VERSA ACQUA SUL METALLO - PRENDI METALLO - G - G - S - O - N - O - SALI ALBERO - POSA METALLO - G - ASPETTA - ASPETTA - ACCENDI RAMO - POSA SERPENTE - POSA GUSCIO - RACCOGLI DELLE FELCI - S - E - S - RACCOGLI DEI FRUTTI - N - E - N - SU - N - G - S - ESAMINA PARETE - POSA FELCI - POSA FRUTTI - SPALMATI LA SOSTANZA SUL CORPO - ENTRA PASSAGGIO - POSA RAMO - N - PRENDI FELCI - S - PRENDI RAMO - O - BRUCIA FELCI.

Dick Ironside - BRONX II

MINACCIA - PRENDI CACCIAVITE - SALTA GIU - ESAMINA TETTO - ESAMINA ANTENNA - SVITA ANTENNA - PRENDI ANTENNA - E - SALTA - PRENDI ELMETTO - N - NASCONDITI DIETRO LE TRAVI - ALZA ELMETTO - LANCIA ELMETTO - ESCI - O - ESAMINA OPERAIO - PRENDI GUANTI - METTI GUANTI - E - PRENDI CHIAVE - S - AFFERRA CAVI - G - ESAMINA ASCENSORE - SVITA PIASTRA - G - ESCI - E - S - O - ENTRA DEPOSITO - VAI DIETRO ALLA CARTA - PICCHIA TEPPISTA - ESCI - ESCI - E - N - N - ENTRA ELICOTTERO - PRENDI FUCILE - PRENDI CASSETTA - ESCI - ESAMINA CASSETTA - POSA CASSETTA - PRENDI FIALA - (ESAMINA FIALA) - BEVI IL LIQUIDO - S - O - ENTRA ASCENSORE - PREMI PULSANTE - ESCI - SALTA - O - ESAMINA CORNICIONE - CALATI GIU - AFFERRA LE CORDE - SPACCA IL VETRO - ENTRA SPACCATURA - E - S - E - SPINGI LA PARETE.

ADVENTURE LAND...

Cari amici spectrumiani, molti di voi ci hanno scritto chiedendoci di riservare uno spazio maggiore alle recensioni di nuove adventure per lo Spectrum 48/128.
Bene, eccovi accontentati: la rubrica di questo mese è interamente dedicata a voi!
Speriamo così di farci perdonare se in passato vi abbiamo un po' trascurato.
Nei prossimi mesi faremo il possibile (e anche l'impossibile) per dividere equamente lo spazio fra Spectrum e Commodore.



SLAINE THE KING

Per Spectrum 48/128

Chi è questo eroe del 2000 AD? Un guerriero forte e coraggioso riconoscibile da una corazza speciale quasi indistruttibile.
Lo chiamano "Slaine the King" perchè egli è il Re delle Guerre, sempre coinvolto in battaglie sanguinose e pervaso da una forza quasi sovraumana.
Non ha una base fissa: la sua vita è un lungo viaggio fra mille posti diversi dove incontra i tipi più strani.
"Slaine the King" è un'avvincente ed innovativa pseudo-adventure da giocare con il fiato sospeso e con una forte dose di prontezza di riflessi.
Ciò che la rende innovativa è il particolare sistema di scelta delle azioni chiamato REFLEX, inventato dalla Creative Reality che funziona in questo modo: le schermate del gioco sono sempre divise in due parti, a sinistra compaiono 2 mani e una lista di pensieri del protagonista fra i quali dovete scegliere quello che preferite selezionandolo con il joystick, dopo averlo segnalato con la mano più grande; quella più piccola rappresenta Ukko, il vostro alterego pazzo che come tale dovete cercare di eliminare ma, non sarà così facile riuscirci.
Sulla metà a destra dello schermo appare la vostra locazione e un riquadro dove è descritta l'azione che state compiendo.
"Slaine the King" è un'adventure coinvolgente, originale come controlli e dalla grafica d'alta qualità: tutte caratteristiche che la rendono un best-seller del momento.

PRIDE OF THE FEDERATION

Per Spectrum 48/128

John Pride, famoso detective della Federazione è impegnato in una rocambolesca indagine. Egli sta seguendo la pista di pericolosissimi spacciatori di oppio e deve scoprire qual è la loro fonte di rifornimento.
Le sue indagini, che si svolgono in 4 parti, lo portano ad una fattoria-satellite dalla quale partono le spedizioni di oppio. Ma mentre Pride è impegnato a scoprire chi è il capo dell'organizzazione, un alieno malvagio occupa la sua astronave privandolo del suo unico mezzo di fuga in caso di pericolo.

La situazione si aggrava sempre di più: Pride è bloccato nella "tana del lupo" e non ha modo di comunicare con nessuno per chiedere aiuto.
Il suo primo problema è dunque, quello di riacquistare il controllo dell'astronave. Come affrontare ed eliminare un alieno?
Un sottile senso dell'umorismo, sorprese, e ostacoli di tutti i tipi ed una misteriosa atmosfera rendono questa incredibile adventure davvero divertente da giocare.

THE PROTECTOR

Per Spectrum 48/128

È dilagata la febbre dell'oro e migliaia di pionieri cercano di raggiungere il lontano e selvaggio West.
Il viaggio è lungo e duro, non esistono delle vere piste per carri e il cibo scarseggia. Inoltre, la minaccia degli indiani è sempre incombente.
Anche voi, come molti altri, partite per tentare la fortuna nel lontano West. Dovrete superare un'infinità di ostacoli alcuni dei quali anche legali: infatti molti degli oggetti che vi occorreranno non potranno essere ottenuti legalmente.
Fate attenzione quindi agli sceriffi e alle persone che incontrate perchè potrebbero rivendicare le loro proprietà.
Ma nessun uomo, nessuna montagna, nessuna legge potrà fermarvi: il mitico West vi attende con i cavalli, i fucili, i saloon e l'oro!
Anche se questa adventure può sembrare a prima vista poco originale, in realtà la trama è ben congegnata e il gioco è reso ancor più bello dalla grafica d'eccezione.



THE CALLING

Per Spectrum 48/128

È notte fonda e state attraversando in macchina una desolata campagna dello Yorkshire quando la vostra auto si spegne.
Ciò sembra proprio inspiegabile: non si è accesa nessuna spia eppure l'auto non vuole assolutamente ripartire.
Come se ciò non bastasse sulla strada non passa anima viva e sta per scoppiare un terribile temporale.
La tua amica Jenny si offre di andare a cercare una abitazione e un telefono per chiamare un carro-attrezzi mentre voi coraggiosamente (??) rimanete in macchina.
Ma dopo un'ora di vana attesa iniziate a preoccuparvi dove è finita Jenny?
Combattendo contro la pioggia che scroscia a catinelle, vi avviate nella direzione che ella aveva preso ed arrivate davanti ad uno spettrale maniero...
La trama ricorda un po' il film "Rocky Horror Picture Show" e, in effetti, il brivido non manca neanche in questa adventure che catturerà subito la vostra attenzione.

Arrivederci al prossimo numero!

SPECIALE SOLUZIONI EXPLORER N. 12

Zoram il Guerriero - LA PROVA

VIRTÙ - OVEST - SUD - OVEST - ESAMINA CESPUGLI - PRENDI BACCHE - EST - EST - SUD - PRENDI DEI CIOTTOLI - OVEST - PRENDI UNA CANNA - OVEST - NORD - (ESAMINA MONOLITO) - LANCIA I CIOTTOLI - EST - NORD - SALI - PRENDI DELLE SPINE - AVVELENA SPINE - INFILA UNA SPINA NELLA CANNA - POSA SPINE - SCENDI - SUD - EST - GRIDA - OVEST - OVEST - OVEST - NORD - PRENDI DEL COTONE - TAPPATI LE ORECCHIE - SUD - EST - EST - EST - SOFFIA NELLA CANNA - OVEST - NORD - SALI - AVVELENA SPINA - INFILA UNA SPINA NELLA CANNA - SCENDI - SUD - OVEST - PRENDI PERGAMENA - (ESAMINA PERGAMENA) - SUD - EST - EST - UCCIDI SACERDOTE - LEGGI INCANTESIMO - ESAMINA SACERDOTE - POSA CANNA - PRENDI TUNICA - INDOSSA TUNICA - OVEST - OVEST - NORD - EST - EST - AVVELENA LA LAMA DELLA SPADA - EST - ENTRA - UCCIDI IL MOSTRO - PRENDI LA MASCHERA - METTI LA MASCHERA - ESCI - OVEST - PRENDI UCCELLO - OVEST - OVEST - SUD - SUD - GETTA UCCELLO - EST - POSA SPADA - POSA PERGAMENA - SUD - PRENDI COLTELLO - BRUCIA BACCHE - LIBERA RAGAZZA - N.

Roy Norton - MISSIONE MISTERO

KABALA - OVEST - EST - SALI PIEDISTALLO - PRENDI CROCIFISSO - SCENDI OVEST - NORD - ESAMINA CORRIDOIO - GIRA ANELLO - TIRA ANELLO - EST - SALI - OVEST - CHIUDI FINESTRA - APRI FINESTRA - PRENDI MANTELLO - INDOSSA MANTELLO - POSA CROCIFISSO - ESCI PER LA FINESTRA - PRENDI UNA TEGOLA - RIENTRA - PRENDI IL CROCIFISSO - EST - UCCIDI IL TOPO - PRENDI IL TOPO - PRENDI LA TEGOLA - PRENDI IDOLO - SCENDI - OVEST - SUD - EST SALI PIEDISTALLO - POSA TEGOLA - POSA IDOLO - SCENDI - SUD - GETTA IL TOPO - EST - EST - MOSTRA IL CROCIFISSO - ESAMINA IL GIARDINO - PRENDI LE CESOIE - OVEST - OVEST - TAGLIA TENTACOLI - PRENDI LIANE - PRENDI PIANTA - NORD - SALI SUL PIEDISTALLO - POSA CESOIE - POSA PIANTA - SCENDI - SUD - EST - EST - PRENDI CHIAVE - NORD - ENTRA - PRENDI PICCONE - ESCI - SUD - OVEST - OVEST - NORD - SALI PIEDISTALLO - POSA CHIAVE - POSA CROCIFISSO - SCENDI - SUD - EST - EST - SUD - ENTRA CASA - SFONDA PORTA - PRENDI ASSI - ESCI - NORD - OVEST - OVEST - NORD - SALI PIEDISTALLO - POSA PICCONE - POSA ASSI - POSA LIANE - SCENDI - SUD - EST - EST - NORD - ENTRA - PRENDI SACCO - ESCI - SUD - OVEST - OVEST - NORD - SALI SUL PIEDISTALLO - SCENDI - SUD - EST - EST - SUD - ENTRA - POSA SACCO - ESCI - NORD - OVEST - OVEST - NORD - SALI PIEDISTALLO - PRENDI LIANA - PRENDI PICCONE - SCENDI OVEST - ESAMINA CORRIDOIO - SFONDA MURO - SUD - ESAMINA CORPO - POSA PICCONE - PRENDI FOGLIO - ESAMINA FOGLIO - ESCI - EST - SUD - EST - EST - SUD - UNISCI LE LIANE - CALATI NEL POZZO - ESAMINA CORPI - PRENDI FIAMMIFERI - RISALI - ENTRA - ACCENDI LA STUFA - ESCI - NORD - OVEST - OVEST - NORD - OVEST - OVEST - EST - EST - PRENDI BLOCCO - OVEST - OVEST - OVEST - EST - SUD - EST - EST - SUD - ENTRA - ESCI - NORD - OVEST - OVEST - NORD - SALI PIEDISTALLO - ESAMINA IDOLO - INCASTRA LA GEMMA SULLA TESTA - DICI WOKH.

Kenneth Johnson - DESPERADOS

SIERRA - NORD - OVEST - NORD - PRENDI SPECCHIO - GUARDA - PRENDI CHIODO - PRENDI CATINO - SUD - EST - NORD - NORD - NORD - VAI DIETRO ALTARE - ESAMINA LA PARETE - INCHIODA IL CHIODO NEL MURO - POSA IL CATINO - ESCI - SUD - SUD - SUD - OVEST - SUD - ESAMINA IL TAVOLO - PRENDI COLTELLO - SPOSTA IL TAVOLO - APRI LA BOTOLA - SCENDI - PRENDI LA TEQUILA - ESCI - NORD - EST - NORD - NORD - NORD - EST - TAGLIA LA CORDA - POSA IL COLTELLO - PRENDI CORDA - OVEST - VAI DIETRO ALTARE - INCASTRA LA LEVA - ESCI - SUD - EST - EST - ENTRA - ESAMINA SEDILE - CARICA FUCILE - ESCI - OVEST - OVEST - NORD - EST - SALI - POSA IL FUCILE - SALI - OFFRI LA TEQUILA AL RAGAZZO - CHIEDI AIUTO AL RAGAZZO - SCENDI - PRENDI IL FUCILE - SALI - ASPETTA - ASPETTA - UCCIDI IL BANDITO - SCENDI - SCENDI - OVEST - SUD - SUD - SUD - GUARDA - PRENDI BOTTIGLIA - POSA TEQUILA - PRENDI SOMBRERO - INDOSSA SOMBRERO - EST - SIEDITI SULLA SEDIA - ASPETTA - ASPETTA - ASPETTA - ACCECA I BANDITI CON LO SPECCHIO - LANCIA LA BOTTIGLIA - SPARA.

NEL REGNO DI GHORR

Nigel Stevenson

Quando Nigel Stevenson lasciò il suo villaggio per scoprire il mistero della Rosa Scarlatta (e questo accadde molto, moltissimo tempo fa) non immaginava nemmeno lontanamente ciò che gli sarebbe successo.
Poi, come tutti voi saprete, in seguito all'incantesimo di quel fiore magico lasciò per sempre il suo mondo, e rimase nel misterioso Regno di Aaren-Dor, di cui divenne il Principe.
Durante il periodo in cui regnò, il Principe Nigel compì molte gesta eroiche, e trovò anche il tempo per essere un buon marito e fare felice la bellissima principessa Tanya.
Ma ci fu un periodo della vita in cui Nigel desiderò di non esser mai finito in quel mondo di magia e di leggende.
Tutto era cominciato con un'improvvisa stagione di piogge e di nebbie, a causa delle quali i raccolti furono gravemente danneggiati: il gelo che ne seguì fece il resto del lavoro, e per il popolo di Aaren-Dor iniziò un periodo di carestia.
Ma una sorte malvagia sembrava accanirsi contro il pacifico Regno di Aaren-Dor: alla carestia si aggiunse una misteriosa pestilenza, che colpì dapprima gli animali e poi la gente, mietendo molte vittime.
Nigel convocò tutti gli Alchimisti e i Frati Erboristi per cercare di trovare una cura contro il misterioso e micidiale morbo che aveva colpito la sua gente, ma tutti i loro sforzi furono vani.
Il vecchio e saggio Re di Aaren-Dor, che da tanto tempo aveva ormai lascito il comando nelle forti e oneste mani del giovane Nigel, assisteva con tristezza a queste sventure, pregando affinchè tutto si risolvesse per il meglio, prima o poi.
E un giorno la sua preghiera venne esaudita: un messaggero giunse al castello, inviato da un lontano Re che aveva avuto notizia delle disgrazie toccate al popolo di Aaren-Dor, e che in passato aveva ricevuto aiuto dal giovane Principe nella sua lotta contro un'oscura minaccia.
Il messaggero dettò le parole che il sovrano aveva inviato al Principe Nigel: "O giovane sovrano, tu che salvasti le mie terre da un'oscura minaccia, lascia che sia io a ricambiare il soccorso affinchè la tua gente sia libera dal flagello che l'affligge. Ascolta le parole del sovrano di Thorus, mio giovane Nigel: al di là della vallata, dove iniziano le grandi Paludi e le pianure nebbiose, vive un potente Druido, la cui saggezza è pari alla sua magia. Egli soltanto può guarire le tue terre dalla pestilenza che le sta flagellando, per cui raggiungilo e pregalo di aiutarti.
Il Principe Nigel, che aveva ascoltato quelle parole d'amicizia con il cuore trepidante, comprese che quella era l'unica possibilità: preparò il suo cavallo, e vestì come un guerriero pronto alla battaglia.
Fu così che il viaggio del Principe di Aaren-Dor ebbe inizio, e con esso la ricerca del Druido che avrebbe salvato la sua gente.

Genere: FANTASY
Grado di Sfida: Medio-Difficile
Parola d'Ordine: THORUS

L'ORO DEI CHIBCHA

Terry Jones

Il nome di Terry Jones era ormai sulla bocca di tutti: le sue donazioni agli Enti di Beneficenza, agli Ospedali e agli Istituti di Ricerca avevano fatto scalpore.
Ma sebbene le notizie riportate sui gironali e le immancabili chiacchiere della gente lo dipingessero come un uomo ricchissimo, Terry aveva ormai dato fondo a tutte le ricchezze che gli anni di esplorazioni archeologiche gli avevano fruttato, e si preparava a trascorrere una vita tutt'altro che ricca.
Non che si fosse pentito della sua generosità: era orgoglioso di aver potuto aiutare tanta gente, edera pronto a rifarlo.

Ma non aveva calcolato quel margine di risparmio col quale condurre una vita non troppo disagiata.
La mattina che si recò in banca per ricontrollare l'ammontare delle sue finanze, quasi svenne: tutto ciò che gli rimaneva sarebbe bastato appena per tirare avanti qualche mese!
Ripensò a tutto ciò che aveva affrontato per scoprire tesori incredibili nelle terre del Messico, e si accorse di provare una certa nostalgia per quei giorni così movimentati.
Poi pensò che, tutto sommato, avrebbe potuto investire parte delle sue ultime finanze per cercare un altro tesoro, anche se non aveva nessun dato sicuro a riguardo.
L'unico tesoro di grande valore che fino ad allora nessuno aveva ritrovato era quello appartenuto al popolo messicano dei Chibcha.
A quel punto preparò tutte le carte e gli strumenti di cui aveva bisogno e si recò in volo a Città del Messico, dove nolleggiò una jeep per proseguire nel suo viaggio.
Il viaggio si dimostrò più lungo del previsto, e quando il territorio divenne impraticabile Terry dovette abbandonare la jeep e noleggiare un mulo nell'ultimo villaggio che incontrò sul cammino, sperando di ritrovare l'automezzo al suo ritorno.
Ma quando la vegetazione divenne più fitta ed il terreno più impervio, anche il povero animale fece fatica a proseguire: Terry lo lasciò in una radura ai piedi della montagna sopra la quale avrebbe dovuto trovare i resti del villaggio dei Chicha, meta principale del suo viaggio.
Portò con sè solo alcuni attrezzi, dato che la scalata sembrava alquanto critica, ed infatti fu costretto ad alleggerire ulteriormente il suo bagaglio lungo l'arrampicata.
Quando infine raggiunse l'altopiano, lo spettacolo che gli si presentò fu un gradito premio agli sforzi compiuti per arrivare fin lassù: stupende e misteriose rovine di pietra si estendevano lungo il vasto tavolato roccioso, coperte a tratti da una fitta vegetazione.

Genere: ESPLORAZIONE AVVENTURA
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine: MESSICO

STREET TROOPER

Morgan Tyler

Dopo la sua ultima disavventura spaziale, Morgan aveva progettato di fare una capatina sulla Terra, dove pensava di trovare meno pericoli e più soddisfazioni.
Aveva raccolto tutte le sue cose e si era recato alla Sezione d'Imbarco del Sistema Solare, sul Confine Stellare della Via Lattea, dove tutti i cittadini spaziali dovevano passare obbligatoriamente per ricevere i permessi di viaggio e gli speciali Segnalatori senza i quali sarebbero stati abbattuti prima di passare qualsiasi Confine Spaziale.
"Eh si", pensava Morgan, nel Trentesimo secolo lo Spazio ha i suoi confini, e bisogna rispettarli, se si vuole vivere.
Ma giunto alla Sezione d'Imbarco scoprì che tutti i voli diretti al Pianeta Terra erano stati soppressi.
Naturalmente non sarebbe andato via solo per questo, e si affrettò a chiedere spiegazioni.
L'Addetto allo Smistamento sorrise alle sue domande, e disse: "Sicuramente lei non ascolta i Notiziari da lungo tempo, cittadino Tyler, altrimenti avrebbe saputo che sul nostro pianeta d'origine le cose vanno alquanto male: su quasi tutta la superficie terrestre si combattono guerre, e dove non si combatte è rimasto ben poco da distruggere".
Morgan era letteralmente allibito, e chiese di visionare qualche Notiziario nella Sala Documenti, per saperne di più.
Scoprì che le cause delle guerre combattute sulla Terra erano ancora sconosciute: qualcuno parlava di controversie economiche sulla gestione dei satelliti e delle basi spaziali, altri mormoravano di complotti contro il Governo Stellare, altri ancora ipotizzavano un errpre umano che avrebbe generato un caos nei sistemi digitali a controllo degli

armamenti.
Morgan era completamente disgustato, ma nello stesso tempo aveva una grande nostalgia del suo pianeta d'origine, e degli spettacoli naturali che suo padre gli aveva descritto da bambino.
Sarebbe ad ogni costo tornato sulla Terra, anche a costo di trovare solo delle macerie fumanti, magari coperte di polvere radioattiva: l'unico modo per farlo, però, era l'arruolamento volontario.
Così scoprì alla fine di un Notiziario, chè il Governo Centrale permetteva a chiunque, purchè idoneo, di arruolarsi volontariamente e scegliere un punto della Terra per andare ad unirsi alle Forze Combattenti per l'Ordine e la Democrazia, un esercito in continua lotta contro le cause del disordine che aveva generato e seguito la guerra sul pianeta.
Gli fu assegnato un codice ed un'arma, e venne trasportato, a bordo di una navicella, nel punto che aveva scelto dopo essere stato dichiarato idoneo: l'antica e veneranda città di New York.

Genere: FANTASCIENZA/AZIONE
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine: GUERRA

TRUCCHI

IL FANTASTICO MONDO DELLE ADVENTURES

TRUCCHI DEL MESTIERE:

Carissimi amici, benvenuti nell'angolo della MAGIA!!
Qui troverete le chiavi segrete per risolvere i punti critici delle adventure più famose.
I trucchi di questi giochi sono il frutto di ore ed ore di prove di mille esperti gelosissimi dei loro segreti.
Siamo riusciti ad estorcere loro solo qualche consiglio: fatene buon uso!

IMAGINATION

Cercate di accelerare la fusione degli oggetti per guadagnare un giocattolo.

★★★★

THE HELM

Molte mani rendono più leggero il lavoro: 8 mani, per la precisione.
Per decifrare i simboli ricordatevi che A=Z, B=Y, ecc.
Usate la lente d'ingrandimento per incendiare il pagliaio.

★★★★

DRACULA

Cercate le coperte sotto i sedili della carrozza.
Tenendo in mano la croce, sollevate il sedile ed aprite la porta.
Poi, recatevi alla stazione e comprate un biglietto per Stratford. Il treno partirà dalla seconda piattaforma.

★★★★

WITCH'S CAULDRON

Indossate il cappello della strega prima di entrare nella stanza del cadavere per prendere il cucchiaio.

COLOUR OF MAGIC

Pronunciate il numero magico quando siete vicini all'altare e lanciate il cristallo al Bel Shamarath.
Non fate nulla mentre gli Dei cantano.
Per superare il gigante dovete dare, nella prima parte del gioco una tazza di latte al gatto, una moneta al mendicante e niente a Cripple WA.

★★★★

Arrivederci al prossimo numero!

TELEVISORE O MONITOR?

Televisore o monitor, questo è il dilemma!
Shakespeare a parte, vorrei presentarvi una piccola guida che spero possa esservi utile se state pensando di comprare questa utilissima periferica per il vostro computer e non sapete cosa scegliere.
Innanzi tutto, si deve considerare che un televisore riproduce le immagini su schermo ricevendo i segnali dal computer attraverso la presa dell'antenna ed usando lo stesso sistema che utilizza per ricevere e trasmettere i programmi televisivi, cioè la frequenza radio. Il monitor, invece, riproduce le immagini in modo più diretto, senza l'uso di un sintonizzatore ed eliminando l'interferenza della frequenza radio.
I segnali sono trasferiti direttamente sullo schermo e ciò offre immagini più nitide e precise. Ma, vi è un ulteriore vantaggio per i monitors: i personal computer necessitano di una banda di segnale in grado di riprodurre su schermo 80 caratteri e ciò è più di quanto possa fare un televisore normale.
Un altro fattore che determina la qualità dell'immagine, è la risoluzione di un monitor che si misura considerando la distanza sullo schermo, in millimetri, fra 2 punti di fosforo adiacenti.
In genere, i monitor con una distanza di 65 mm fra due punti sono definiti a risoluzione standard, quelli con 42 mm sono detti a media risoluzione mentre quelli con 31 mm sono ad alta risoluzione.

Vi è un'enorme gamma di monitor in commercio, soprattutto da quando il loro utilizzo sta diventando sempre più diffuso. Ma, a prescindere dalla forma e dalla grandezza, vi sono 5 gruppi di monitor su cui orientare la vostra scelta.

1) TV-MONITOR: è una via di mezzo fra un televisore ed un monitor a colori; è molto più economico di un monitor vero e proprio ma può offrire solo una risoluzione standard e, quindi, una qualità dell'immagine limitata.
Questo tipo di monitor trasmette 80 colonne in soli 8 colori.

2) MONITOR MONOCROMO: perfetto per essere utilizzato negli uffici, per il word-processing, ecc. è il tipo di monitor più economico, mancante però del colore.

3) COMPOSITE VIDEO MONITOR: offre una qualità dell'immagine migliore di un televisore normale anche se non ha uno schermo ad 80 colonne e costa meno dei monitor RGBI.

4) MONITOR RGBI: è decisamente il miglior tipo di monitor esistente (ma è anche il più caro!!). Un monitor RGBI vi permette di ottenere il meglio dal proprio computer soprattutto se si possiede un C128. Lo schermo è ad 80 colonne in 16 colori.

5) ADATTATORI: ce ne sono molti in vendita che consentono di usare il C128 con 80 colonne anche se si ha solo un semplice televisore o un composite video monitor. Si parte dal più economico che si limita ad uno schermo monocromo, per arrivare al migliore, il VIDCOM 1 della Trilogic che dà uno schermo ad 80 colonne e 16 colori per sole 150.000 lire.
Ovviamente la qualità dell'immagine non è al livello di quella di un vero monitor RGBI.

A questo punto, quando avrete deciso qual è il tipo di monitor che meglio soddisfa le vostre necessità, a seconda che siate accaniti giocatori in cerca di un colore di ottima qualità o vi limitiate ad un uso del computer per l'ufficio, si tratterà solo di scegliere fra ciò che è disponibile sul mercato, considerando anche quanto siete disposti a spendere.
Non mi resta che augurarvi "buona caccia"!!



Arrivederci al prossimo numero!



Carissima redazione di VIKING, mi chiamo Alicata Simone e sono un grande appassionato di avventure e, quindi, della vostra eccezionale rivista.
Innanzitutto volevo ringraziarvi per aver risposto alla mia prima lettera, inviandomi le soluzioni di VIKING 3.
Ma mi trovo un'altra volta in difficoltà.
Purtroppo mi sono lasciato sfuggire il numero 7 di Viking e vi sarei molto grato se poteste inviarmi le soluzioni inerenti al N. 6.
Inoltre volevo chiedervi se è possibile avere dei consigli per Adventures in inglese.
Possiedo, tra le altre, "REBEL PLANET" e vorrei degli aiuti:
1) Come si può evitare di far finire il livello di energia?
2) Come usare il N.ro telefonico "CEN 121" che ho trovato nell'albergo?
3) Cosa fare con la ragnatela ed il tombino?
Vi mando i più grandi complimenti ed i più sentiti auguri per le vostre sempre bellissime Adventures.
P.S.: Cercate di aiutarmi per "Rebel Planet".

Caro Simone,
innanzitutto vorremmo consigliarti di inviare, per avere le soluzioni di Viking che ti sono sfuggite, almeno un francobollo per la risposta: è la prassi.
Per quanto riguarda Rebel Planet eccoti qualche consiglio (il nostro Tecnico-Programmatore non è riuscito a fare di più!):
1) La perdita di energia a cui ti riferisci dovrebbe essere la mancanza di proteine per cui si muore dopo dieci minuti.
In questo caso devi prima di tutto trovare la tessera (CARD), in questo modo: vai a Sud dalla prima locazione e premi il pulsante per trattenere il cargo, dopodichè digita TAKE VALET affinchè ti venga data la tessera (ACCESS CARD).
Quando avrai la tessera trova il DISPENSER e inseriscila dentro di esso, poi mangia subito quello che vi troverai.
2) Riguardo al numero di telefono non sappiamo dirti molto, per ora (Qualcuno là fuori ne sa qualcosa? Fatevi vivi!)
3) Possiamo aiutarti, solo col tombino: per aprirlo avrai bisogno di un DELTRACTOR.
Grazie per i complimenti, e scrivici ancora o rivolgiti anche alla Hot Line per altri aiuti sulle Avventure inglesi.

Il mio nome è Tommaso Ichini ed ho una critica da esporre alla vostra Redazione. Prima di tutto congratulazioni per la rivista che è veramente fantastica, ma passiamo alla critica.
È più di un mese che telefono alla Redazione per avere alcuni aiuti TUTTI i Lunedì, Mercoledì e Venerdì, ininterrottamente (una telefonata dopo l'altra) dalle 18:30 alle 20:00 e non sono MAI riuscito a prendere la linea.
Ho contattato altri 20 amici miei (insieme abbiamo formato il Viking Club) ed hanno tutti lo stesso mio problema, quindi scrivo a nome di tutti.
Vi prego di non cestinare questa lettera perchè per noi è un serio problema e siamo in una situazione disperata.
Ancora congratulazioni per le riviste.
Tommaso Ichini - Roma

Caro Tommaso,
sebbene tutti, qui in Redazione, siamo coscienti del problema, cioè di non poter soddisfare tutti con la Hot Line, la tua lettera ci ha letteralmente lasciato di stucco!
Possibile che ventuno persone non siano ancora riuscite, neanche una volta, a beccare la linea?
Ci fa piacere che Viking vi abbia fatto organizzare fino a formare un Club, e che la rivista sia di vostro gradimento.
In ogni caso vi promettiamo, e insieme a voi lo promettiamo a tutti i lettori, che faremo qualcosa per ampliare la Hot Line, anche solo di un'ora.
Comunque vi facciamo i nostri auguri per il Club, e speriamo che intanto qualcuno di voi ce la faccia a contattare la Hot Line.
P.S.: Ti facciamo notare che dalle 19:30 in poi la Hot Line è chiusa, per cui sarebbe fatica sprecata provare a chiamare.



Ancora una volta eccovi la parata dei campionissimi, destinati ad aumentare considerevolmente di numero ora che VIKING ospita gli utenti MSX ed i "reduci" Commodoriani di EXPLORER.
A voi i nomi dei solutori delle tre Avventure apparse sul numero 9 di Viking, e cioè L'IRA DI ANUBI, QUINTA DIMENSIONE e L'OMBRA DI GARMON.
Innanzitutto un encomio ad **ALESSANDRO BALDINO** di SALERNO (supercampione del mese) e a **STEFANO LEIDI** di AREZZO per aver entrambi risolto per primi la famigerata "QUINTA DIMENSIONE".
Da citare anche **MARCO VALLARINO** di IMPERIA, **ALESSANDRO BALDINO, PIETRO MORA** di PARMA, **STEFANO MARONE** di TORINO, **MAURO DI LERNIA** di MILANO e i fedelissimi **FULVIO** e **MAURIZIO**da SALERNO.
Per questo mese basta così: ma aspettiamo una valanga di solutori per i prossimi numeri, per cui forza Vikinghi!

LO STAFF

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!

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

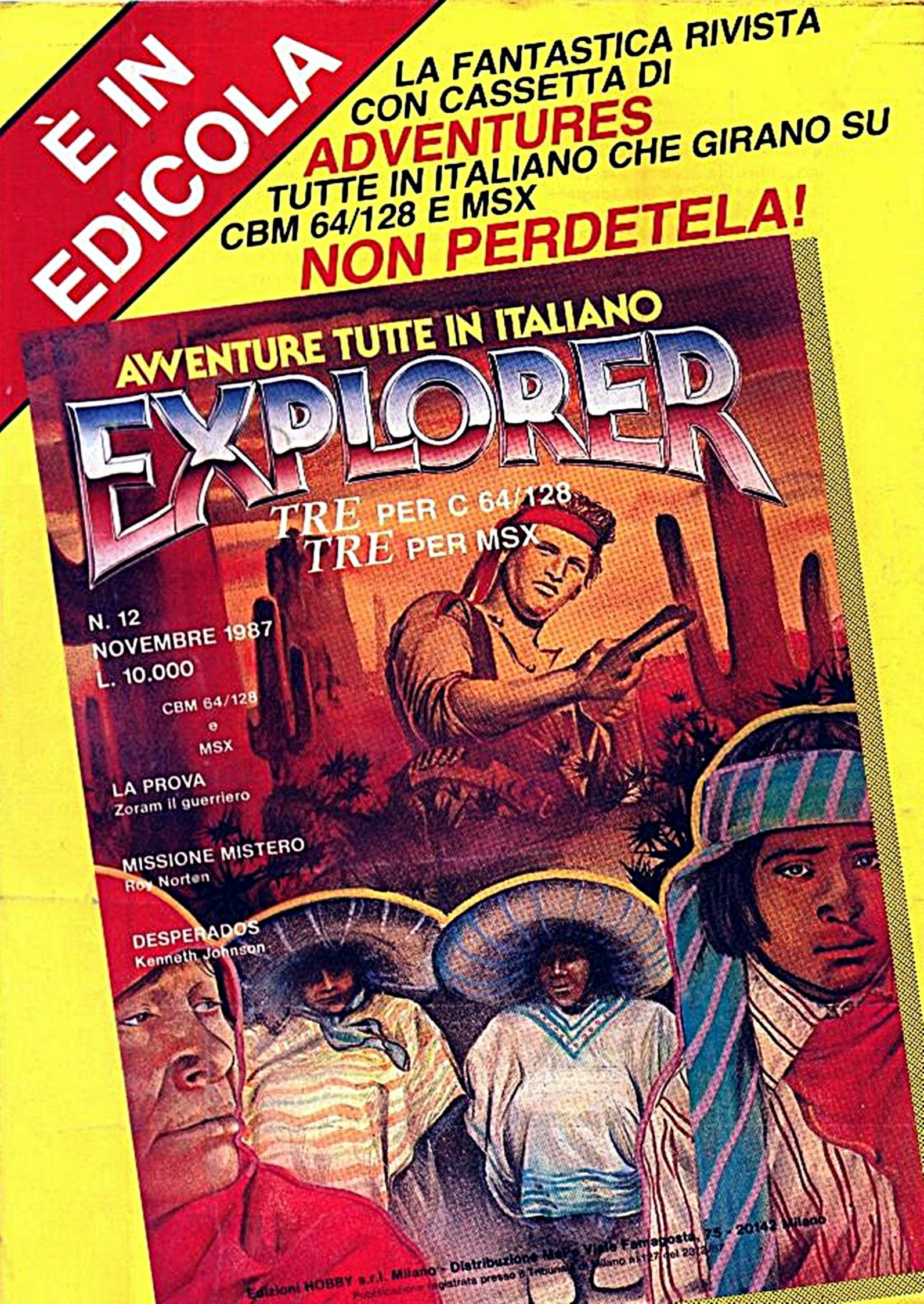
N. 12
NOVEMBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

LA PROVA
Zoram il guerriero

MISSIONE MISTERO
Roy Norton

DESPERADOS
Kenneth Johnson



Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione Mepe, Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano