

ADVENTURE POSTEN #3

incl. m.o.s.

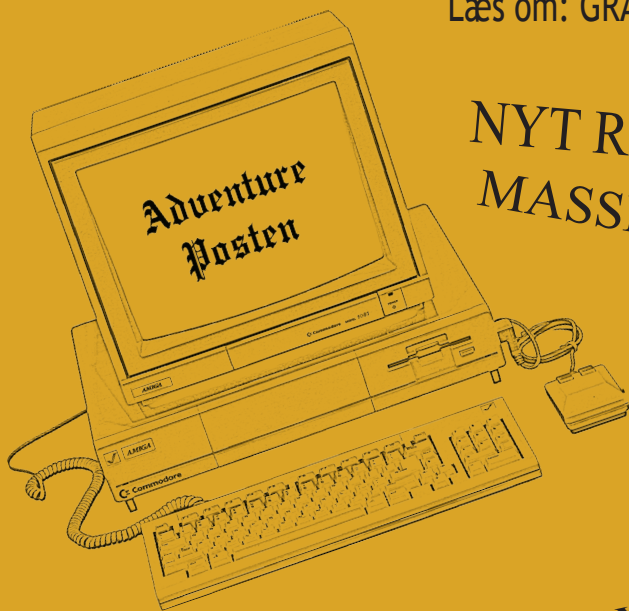
Vol. 3. September 1989. Pris kr. 15,95

Læs om: GRAMMATIKKEN I EVENTYR!!!

NYT RPG-HJØRNE!!
MASSER AF TIPS!!!

Flip-debatten
ruller!

ESSAYS ESSAYS ESSAYS!!!



NY
H
E
D



NY
H
E
D

Nu kan Posten bruges på alle mulige måder på toilettet,
takket være dette omslag. NYX er en idiot!!!!!!!!!!!!!!

Editorial

To numre af Adventure Posten på knap 14 dage!

Denne gang med hele 20 sider tips, ja nogle vil umiddelbart sige 18 sider for mange, men som lovet så gjort.

Forlydener vil vide, at der er godt salg i "Katastrofe på Titan" allerede. På Den Gamles vegne er vi glade for, at i har taget så godt imod hans adventure.

Denne gang er A-MOC tilbage fra en velfortjent ferie på Korsika, der som nævnt i sidste nummer trak lidt ud pga. nogle sort vekslede penge. Han har dog fået lavet en god gang "Corner" snyd ikke dig selv for den.

Det er minimalt med breve og spørgsmål vi har fået ind, da deadline for dette nummer faktisk var overskredet da vi sendte augustnummeret ud, men de få, der er, er bragt i bladet.

Zaz har med dette nummer startet en artikelserie om RPG. Forslag og materiale til disse sider bedes sendt til hans privatadresse som findes inde i bladet.

Vi ses, keep on adventuring.

NYX.

ISSN 0904-5309

ANSV. UDGIVER
Adventure-Klubben.

CHEFREDATØR

Claus Nygaard.

RED. MEDARB.

D.D. Dennis.

REDAKTION:

Vestergade 25A.

4930 Maribo.

Tlf. 53 88 47 17

Torsdag 16:00 - 19:00

ADV. POSTEN:

Adventure Posten bliver produceret på dels en Commodore 64 med Seikos-ha SP 1000-VC printer samt en Amiga 2000 med Star LC 24-10 printer. Der bruges forskellige Utilities.

LAYOUT:

Claus (NYX) Nygaard.

PRODUKTION:

Peter (Mr Coke) Normann.

SAMLING/

UDSENDELSE:

Claus Mathiesen.

FREE-LANCE:

Aage (Hook) Krogh Christoffersen, Jørn (A-MOC) Jensen, Peter (Mr Coke) Normann, Jens-Erik (Den Gamle) Kjeldsen, Casper (Zaz) Kvan Clasen.

COPYRIGHT:

Alt materiale indeholdt i Adventure Posten, som ikke bærer navn, er copyright Adventure Posten og må ifølge gældende dansk lov om ophavsret ikke gengives nogle steder uden forudgående skriftlig tilladelse.

2 — Leder/Fakta om AP
 Chefredaktøren knytter et par kommentarer til dette nummer af Adventure Posten. Adresse og telefonnummer samt oversigt over medarbejderne findes også her.

3 — Indhold
 Skal det skæres ud i pap?

4 — Beginner's Hints
 Den Gamle fortæller denne gang om, hvor vigtigt det er at forstå grammatikken i et adventure. NYX knytter en kommentar efter artiklen.

6 — Telefonsjov?
 Et referat af nogle telefonsamtaler alle foretaget udenfor telefontiden! Her får du en ide om, hvad der sker ved telefonerne.

9 — Zas RPG — Hjørne
 NYHED! Fra nu af og fremover vil Zaz alias Casper Kvan Clausen fast skrive om D&D. Læs denne artikel før du læser noget andet.

11 — A-MOC's Corner
 Siderne med skud i er tilbage igen. Denne gang løftes sløret for Warps'ne i Fish fra Magnetic Scrolls ligesom et Maze-kort til Zak McKraken leveres til læserne. Her snyder du ikke dig selv!!

14 — Tryk på trykkeriet!
 Læserne får et lille indblik i, hvad der foregår på redaktionen, når der foregår noget! Læs hvordan Aage, Coke og Claus Mathiesen tilsammen rejste godt 1.200 km en søndag i august!

15 — Essayliste
 Liste over essay-løsninger bragt i Posten.

16 — 9 x tips
 Vi tager hul på de første 9 af de 20 sider tips i dette nummer.

25 — Hooked on Adventure
 Coke vrider hjernen for at levere 12 siders adventurestof. heriblandt 2 sider tips. De nye telefonnumre og tider er også med her.

37 — Grow up + tips!

43 — The Hardcore Helpline
 Der blev alligevel plads til lidt Hardcore!

47 — Get Rid of Your S***!
 Her sælges denne gang kun nyt software fra AK.

49 — Seabase Delta-Essay
 Sidste del af Claus Mathiesens mesterværk.

Så er der endnu en håndfuld hints fra Den Gamle til begynderne. Læs denne gang hvordan du gennemskuer parseren i et adventure og hvor vigtigt det er at skrive sig eventyrets ordforråd bag øreret. Kun i Adventure Posten!

BEGINNER'S HINTS

Adventure-grammatik.

90% af samtalen med et adventurespil består af et udsagnsord efterfulgt af et navneord, f.eks. "kys frøen". Enkelte kommandoer består kun af et ord, f.eks. "ap", "spring" eller blot "n" (for 'gå nord'). I de tilfælde, hvor du kan bruge længere sætninger, f.eks. "giv brødet til pigen", er det stadig udsagnsordet 'giv' og navneordet 'brødet', der er det væsentlige, mens forholdsordsleddet 'til pigen' (hovsa - jeg lovede engang ikke at spille lærer mere!) skal tilføjes for at få det rigtige resultat. Du vil opleve på ældre spil, at du må dele en sådan kommando i to: "giv brødet" - 'til hvem?', spørger spillet - "til pigen", skriver du så i anden omgang.

Du tegner selvfølgelig et kort, når du løser et adventure (her mener, jeg et 'rigtigt' adventure og ikke de halvvejs-actionspil, som der jo kommer flere og flere af). Men er du blot forholdsvis ny indenfor 'faget', vil det være klogt af dig også at notere de udsagnsord og navneord, som parseren reagerer positivt på. Og her gælder det om at gennemskue de negative svar: "You can't" eller "Det kan du ikke". De betyder som oftest, at du har brugt nogle ord, der findes i parseren, men det er ikke lige her og nu, du skal bruge dem. Derimod betyder "Pardon?" eller "Try something else!" eller "Prøv noget andet!", at du er helt og aldeles på vildspor. Du vil med lidt træning hurtigt kunne gennemskue standardsvarene i de enkelte adventures.

Du tror sikkert, at du sagtens kan huske de ord, du har truffet på, og det kan da også være, at det er rigtigt - nogle har jo i højere grad klæbehjerne end andre. Men det er, i hvert fald i en del adventures, vigtigt, at du gennemfører spillet med 'forbrug' af så få træk som muligt

(oftest fordi din lyskilde ellers brænder ud, før du har løst din opgave), og så er det rart ikke af skulle sidde og forsøge sig med en række ord, som overhovedet ikke findes i spillets parser.

Men som sagt, dette gælder kun i en (stor) del af adventures. I mere avancerede spil dækker forfatteren over disse 'svagheder' ved f.eks. at anvende en randomisering (= computerens evne til at 'spille terning') til at vælge tilfældigt mellem en række forskellige svar. Eller han kan, hvis det drejer sig om et link'et spil (= flere sammenlænkede dele, som det kan laves med GAC+) benytte sig af forskellige udsagnsord i de forskellige dele (hæ-hæ!). Og så er du noget på den, spillet bliver vanskeligere at gennemføre, og til gengæld også betydeligt mindre 'maskinagtigt' - men hvad, du selv bliver jo også bare bedre og bedre, ikke?

- den gamle

Til Beginner's Hints vil jeg lige knytte et par kommentarer omkring de professionelle programmer. Den eneste forskel, der tilsyneladende er at finde på nyere programmer fra Magnetic Scrolls og Level 9, for at nævne nogle eksempler er, at de oplyser hvilke ord de ikke forstår. Jeg oplevede det sådan med de første spil fra Magnetic Scrolls, at de havde et kolosalt ordforråd. Med Jinxter og Fish synes jeg dog, at de er faldet en del i standard. Fish indeholder ikke så mange billeder som de forrige og her er ordforrådet begrænset en del. F.eks. forståes almindelige ord som "scream", "jump", "sing" osv. ikke. Det er alle de sjove, der burde give et ordenligt og hurtigt svar, der er set bort fra. Heller ikke parseren ser ud til at være så genial. Ved f.eks. "play cassette on cassette player" svares: "The ferric oxide cassette or the head cleaner cassette?". Jeg svarer selvfølgelig "Ferric oxide" og får stukket i snuden: "I see no such ferric oxide!" Nå, har jeg putten den i lommen? Ligeledes passer grafikken i Fish ikke med teksten. Der er i Loungen et billede af en sofa, et bord og et tv "Examine table" giver "I don't understand table". Jo selv de store kan lave fejl! Mere om det senere.

For at understrege at telefonhelplinen ikke bare er dårlige oplevelser med ikke-medlemmer, der konstant prøver at "snyde" sig igennem, bringes her et referat af en samtale chefredaktøren havde en tilfældig lørdag aften klokken 19:55. Godt nok har han kun telefontid om torsdagen, godt nok varer den også kun den aften til klokken 19:30 og godt nok var personen i den anden ende ikke medlem...

"Kan det så være værre?", spørger nogle af de mest trofaste læsere, der altid overholder tiderne. Ja, for hør blot her!

NYX: Det er Claus!

NN: Må jeg tale med ham der har computer?

NYX: Ha-ha-ha... Det har jeg!

NN: øh... så har jeg vist drejet forkert. . .

NYX: Må jeg være så fræk at spørge, hvem jeg taler med?

NN: Jeg har vist drejet forkert. . .

NYX. Hvem skulle du da ringe til?

NN: Hm... Jeg er vist kommet til at ringe til den der Adventure-Klub...

NYX. Ja. hvem taler ieg med?

NN: Nårh, jeg hedder Thomas.

NYX: Nå, så du har drejet forkert?

TH: Ja, farvel! Duut-duut-duut...

NYX: Farv....

Så pudsigt lød det på Adventure-Klubbens telefon. Aftenen før. fredag henad klokken 21:40 kom flg. opringning, der for tiden er ret typisk.

NYX: Det er Claus!

NN: Du skal hjælpe mig i Space Quest II.

NYX. Ha! Hvem siger det?

NN: Det siger een, der hedder Mr. Coke.

NYX: Må jeg være så fræk at spørge, hvad du hedder?

NN: Det er ligemeget!

NYX. Nå, men så er det også ligemeget med din hjælp i Space Quest II!

NN: Jeg hedder Christian.

NYX: Har du et medlemsnummer Christian?

CHR: Øh. . . lige et øjeblik. . . Claaaang pause).

NYX: Nå, fandt du det?

CHR: Jamen, jamen, øh.. det er een af mine kammerater, der er medlem.

NYX: Hvad hedder han?

CHR: Klik - Duut, duut, duut....

NYX: Idiot!

(Genau 15 sekunder senere ringer telefonen igen).

NYX: Ja, det er Claus!

NN: Dav, mit navn er Jesper, jeg ville spørge, om du kunne hjælpe mig i Space Quest II?

NYX: Ja, det kan jeg da Jesper, hvad er dit medlemsnummer?

JES: Det er, jeg har det lige her... 0100789. NYX: Tak skal du have. Hvad er så dit problem? JES: Ja, jeg skulle spørge hvordan man kommer igennem de mørke huler.

NYX: Mener du de huler nedenfor rebet?

JES: Øh... lige et øjeblik... (snakken i baggrunden). Ja, så er jeg her igen.

NYX: (Tænker "Jubiiii") Nå. hvad fandt du ud af?

JES: Jo, det er dem.

NYX: Du var måske lige henne på skærmen og kigge?

JES: Øh, jaaah. . .

NYX: Du har måske spillet inde?

JES: Hvor inde? Indenfor?

NYX: Inde i computeren!

JES: Nej, den er slukket, for den kan ikke tåle at være tændt så længe af gangen.

NYX: Hvordan kunne du så se på skærmen, om det var de huler, der var nedenfor rebet?

JES: Nå, men jeg havde tegnet det. . . sådan altså... jeg tegner jo altid et kort, for det har jeg læst at man skal...

NYX: Det er ikke noget man skal, men blot en god ide.

JES: Nå, så skal jeg huske det til en anden gang, farvel!

NYX; Ha - husk at tage Gem i munden, når du skal gennem hulerne.

JES: Jo.. ja.. (Hvisker i baggrunden: "Har vi den?").

NYX: Det ved jeg da ikke, Jesper!

JES: Øh, det var heller ikke til dig.

NYX: Hvem var det så til?

JES: Jamen, jeg har den, farvel.

NYX: Farvel!!! Klik - Duut, duut, duut. Jeg nåede ham, jeg nåede ham.... (Benene op på bordet!).

Og så beder vi alle ~~ikke~~ medlemmer om at holde sig ~~langt væk~~ fra telefonhelplinen hvis det da ikke lige er for at blive meldt ind, de ringer!

Adventure-Klubben.

APROPOS! APROPOS! APROPOS!

Som et supplement til de refererede telefonsamtaler lige dette forslag. Christian "Madman" Madsen ringede til chefredaktøren og foreslog, at de nuværende telefonhjælpere blev aflastet af nye mennesker. Mr. Coke har som sagt tilbudt sin hjælp 5 dage om ugen, og som "Madman" så rigtigt nævnte, er det umuligt at være fast hjemme disse 5 dage, hvor meget man end gerne vil forsøge at overholde det.

Derfor har Claus Mathiesen nu overtaget telefonhelplinen fra fredag til søndag, hvor han skal forsøge at være til stede.

Det skal dog siges at det, for mit eget vedkommende drejer telefontiden sig om torsdage mellem 16:00 og 19:00, kan være svært at være til rådighed alle torsdage året rundt! Der er højtider, ferier, fødselsdage, arbejde og indkøb, der ydermere skal passes og sådan er situationen faktisk for alle hjælperne.

Derfor: Betragt telefonhelplinen som en service, hvor hjælperne sidder uden løn netop for at tale med dig. Ødelæg så ikke stemningen ved at ringe udenfor telefontiden og slet ikke ved at bruge undskyldningen: "Jeg ringer her før midnat, for du var jo ikke hjemme i eftermiddags, vel?". Har du i øvrigt kommentarer omkring telefonlinjerne så ring eller skriv ind til redaktionen.

NYX.

Zaz Says ~ RPG!!!

I starten var der kedsomheden, men så kom D&D, det første rollespil. Et vagt lys, men mange tusinder så det, og nu sidder vi med flere hundrede forskellige rollespil at vælge imellem. Men hvad er et rollespil egentlig (bortset fra lyset)?

Jo, det er et fantasikrævende spil, hvor man render rundt i en fiktiv eventyrverden i skikkelse af en fiktiv person (fighter, magic-user (troldmand) eller andet sjovt) og får afløb for sine aggressioner ved at HERGE fiktive (er det ren fiktion eller er det bare noget, du finder på? -red.) monstre og tage på eventyr. Lige noget for den fortravlede 80'er-type (gør-det-selv-ledertræning) .

Men der er mange, der spiller deres penge ved at købe færdiglavede eventyr. Hvorfor ikke lave dem selv? "Det tager aaaalt for lang tid!" siger nogle. Så bør du ikke spille rollespil (herefter RPG - RolePlayingGame). siger jeg! Okay, hvis man pludselig kommer ud for at skulle rigge et spil til i en fart er det meget godt, men det er sjældent, at man ikke har de par dage. som en lille labyrint kræver. Jeg ved godt, at mange vil sige, at de færdigkøbte moduler er meget mere detaljerede og omfattende, end man selv kan lave det på mange uger, men til gengæld kan man - hvis man selv laver det - BÅDE have det sjovt med at spille OG med at designe! Og man får brugt fantasien til at udtænke monstre, fælder, labyrinter med meget, meget mere. Det synes JEG er en god ting, jeg har brugt mange timer på at designe dungeons, og de har ABSOLUT ikke været spildt. Faktisk er det lige så sjovt som at spille, hvis man er i det rigtige humør til at lave det (zany og volde-ligt!). Så prøv at lave dem selv, de bliver personlige, passer bedre til spillerne, man har lettere ved som DM at spille monstrene og man skal heller ikke lede rundt efter beskrivelser af rum o.lign.

Hvis du vil lave dine dungeons selv, så brug følgende metode:

1: Start med at tegne din dungeon, på ternet papir, 1 tern - 10'.

2: Indsæt herefter monstre, afpasset efter spillernes level (hvis der er 4 første-levelspillere, og et 4. level monster, så er chancerne for at vinde ca. 50/50, og er det højeste, man bør indsatte, medmindre, at man bevidst vil forhindre spillerne i at komme forbi).

3: Lav fælder, skatte, NPC's, specielle rum og alt det andet, der gør RPG så spændende.

4: Enjoy, og få lyst til at lave større ting næste gang!

En helt anden ting er figurer. Det er en dyr spøg, men hjælper med til atmosfæren og fremfor alt er det utroligt spændende at male dem og se en lille blyklump langsomt blive til en eventyrer med blodplettet sværd. Man kan sagtens klare sig uden - indtil for kort tid siden spillede jeg selv med smølfer - men det ER afgjort et festligt moment i spillet, hvis man har pengene (een figur koster ca. 15 kr. + maling, så det er ikke billigt). De er oxo vigtige for at bestemme spillernes placering ved specielle fælder, kamp o.lign.

Det var alt for denne gang i Zaz' RPG-hjørne. Hvis der er interesse er jeg SIKKER på, at den gode redacteur (jammendog! -red.) vil lave det til en fast spalte med læserindlæg og det hele. Skriv ihvertfald ind med kommentarer, det er altid spændende at høre andres meninger. Casper - 42 95 83 07.

PS: Hvis du er interesseret i at spille MERP, og bor nær Farum, så ring, oxo hvis du har lyst til PBM-RPG.

Casper Zaz.

Vi takker Zaz for denne lille introduktion til D&D og giver ham hermed 4 sider til brug i næste nummer. Har du kommentarer, ideer osv. så send dem til Casper Zaz Kvan Clausen, Lillevangsvej 27, 3520 Farum.

Personligt, ved jeg ikke. hvad PMB-RPG & NCP er!

velkommen igen til A-MOC's CORNER siderne med skud i.

11

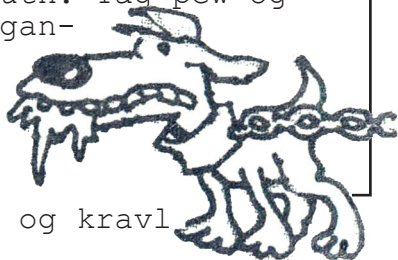
Hej alle sammen og velkommen igen til A-MOC's CORNER. Håber I alle sammen har haft en god sommerferie, hvis ikke har jeg en god brugt billigt til salg. Nu til det væsentlige: Jeg har siddet lidt med FISH, som godt nok ikke er helt nyt, men dog heller ikke ret gammelt! Der sidder måske nogle og tumler med dette skrupskøre adv., der er ikke helt almindeligt og godt kan være lidt vanskeligt at binde an med. Det vil jeg prøve at råde bod på her ved at tipse SMALL VARP, SMOOTH WARP og JAGGED WARP. Så må i selv prøve at klare LARGE WARP.

Først SMALL VARP: Bed en om at lave kaffe. Tag nu cassetten og åbn døren, gå west et par gange og tryk på switch og åbn trædøren. Gå South og tag alt fra bin, nordpå igen og åbn den dør. Gå nord og smæk (shut) døren og pres knappen ind, åbn skabet og tag rensebåndet (cleaner). Stil nu styrken (fader) til en, to, fem, mange?? Læg rensebåndet i og spil det. Tag det ud igen og læg nu cassette båndene i og vær opmærksom på numrene, du kan nu stille talkoden i låsen og lukke cabinet op og tage det, der er inden i!!!

SMOOTH WARP: Den er den sværeste, svnes jeg!! Gå SE et par gange og tag cage og luk det op. Gå west og smid cage. Gå nu NW et par gange og tag disc, gå east og south et par gange hver, og tag mould. East og åbn skabet, tag handskerne og tag dem på. Tag crucible, tongs og hammer, stop disc ned i crucible. Hold den med tangen og hold den ind over ilden, put nu guldet i mould og gå west et par gange, NW, E, Wait, Wait, Wait slå nu på mould med hammeren og tag R...

JAGGED VARP: Tag bukserne på, gå south og flyt skidtet. Tag faklen og tænd den. Gå east et par gange eller fire og south. Tag pew og sluk faklen, nu nord et par gange, smid pew og tænd faklen.

Gå nu ned og syd flyt skidtet og lidt til, nu længere ned og tag cord, nu helt op igen og stil dig oven på pew og kravl



op (arch), bind nu cord til gargoyle. Ned igen og træk i cord og tag gargoyle. Nu ned igen og south og sæt lid fast i døren. Længere ned endnu og løsne cord ok stop gargoyle ind i hullet: kik nu ind i chalice og tag chalice og grommet.

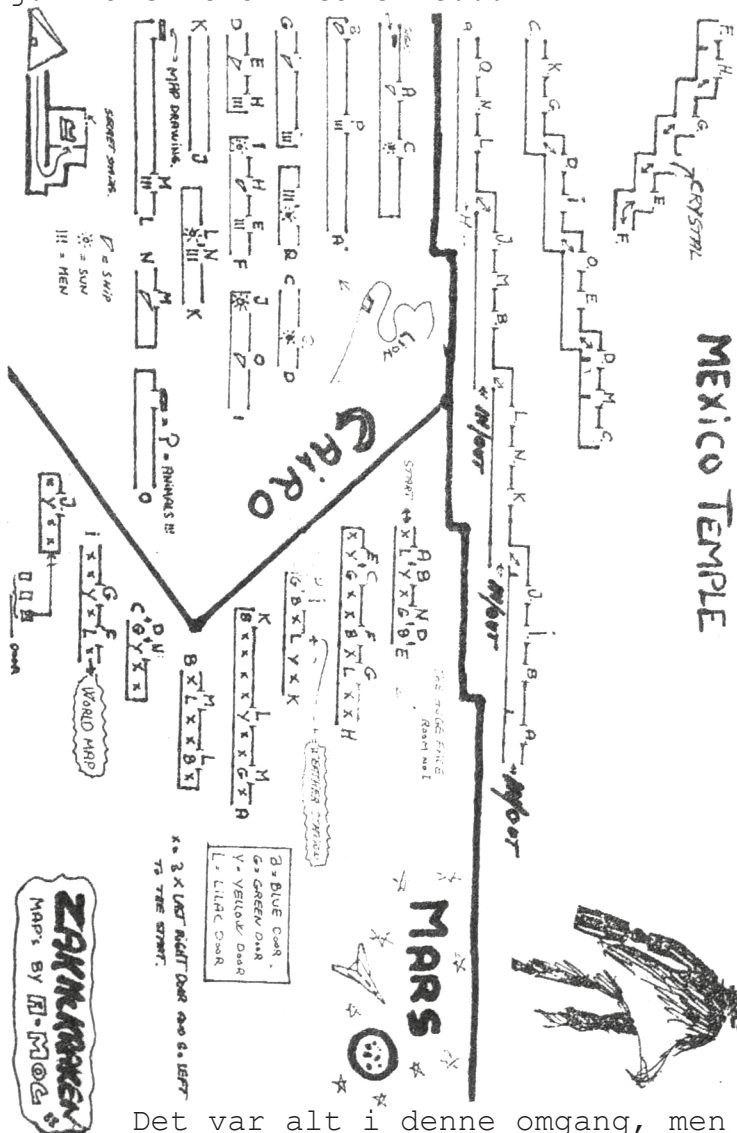
LARGE WARP: (Han kunne ikke lade være. Red.) Kik under fishton og tag passet, tag også fishofax og tryk på knappen (switch). Sæt nu din hånd ovenpå på håndprinter, og du kan komme med toget!!!!.

Ja jeg ved det godt. Måske lige lovlig "lige på og hårdt", men jeg tror, at der er mange, der har siddet med dette adv. og ikke har kunnet finde ud af det og så har givet det et spark. Men bare rolig, der er ikke ødelagt noget ved det, idet det nok skal blive sværere, endog meget sværere! Så bare gå i krig, for det er nu, det bliver spændende? Snyd ikke jer selv for dette noget særprægede adventure fra Magnetic Scrolls. Iøvrigt et af deres bedste, synes ieg. men OK. Alt er jo relativt, som en nok så bekendt engang sagde! (Hvor kender du min familie fra?, NYX.)

Jeg forventer også at gå igang med det nye Deja Vu II (Lost in LAS VEGAS). som jeg allerede har bestilt og glæder mig meget til. Hvis det bare er halvt så sjovt som det forrige, så ved jeg at jeg vil have noget at glæde mig til. Jeg havde utrolig mange hyggelige og sjove stunder, medens jeg spillede Deja Vu, men nok om det! I vil nok komme til af høre om det senere, måske er der endda allerede en anmeldelse af det i dette nummer af Adventure Posten? Lige til slut. hvis der sidder nogle, der har spillet The Mars Saga og ikke rigtigt ved, hvordan de skal takle det, ja så bare ring til mig, da jeg har løst ca 95% af dette adventure. som jeg mener er et af de bedste inden for denne "sjangre", men igen: "Alt er jo osv., osv., osv...."

Apropos Zak McKraken, så synes jeg. der er tørsket langhalm nok på den nu. så her er et map over de mest drilske labyrinter. Værsgo de er til fri afbenyttelse! Jeg ved, at der er mange, der

har haft problemer netop om disse, så endnu engang: "Take it or Leave it..."



Det var alt i denne omgang, men jeg vil prøve at vende frygteligt tilbage i næste måned. Og se så at få det kagedel rullet ud af øi-nene og komme igang med at skrive ind til AP for Claus mangler arbejde. Det er jo som bekendt i er selv, der er med til at gøre AP til det. det nu engang er. "So get the pencil and prick it down!"

See Ya' in the next century, A-MOC.

Sidste måneds uheld, der mandede ud i manglende trykssvæte, satte virkelig medarbejderne på en prøve. Coke og Claus Mathiesen rejste søndag den 20. august de 150 km til Maribo for at aflevere deres artikler personligt til chefredaktøren og om aftenen klokken 18:00 (selvfølgelig til spisetid) ankom Hook for at sige, at hans nyskabelse til Adventure Posten, "Den 5. kolonne", ikke kunne leveres før til oktobernummeret. Ærgerligt, da det var en ny artikelserie, der ventes meget af.

NYX var ved at trykke augustnummeret af AP, havde først fået trykssvæte den 18. , og Coke blev hurtigt sat ind i maskineriet. Mathiesen samlede 200 eksemplarer af Adventure Posten og puttede dem i kuverter, efter at Coke og HYX havde vendt de 2.800 stykker papir i hånden for at se, om der var tryk på begge sider og ydermere lagt dem i brinker med 12 i hver!

Som sagt kom Aage først til spisetid og kunne efter den gang høns i asparges ikke rokke sig ud af flækken, så ham blev der ikke meget glæde af. Dog tilbød han at køre de andre den 3-timer lange vej hjem (målt i Citroen 2CV-tid), så lidt fik han da alligevel præsteret.

Mathiesen ville dog hellere tage toget, af en eller anden uforklarlig grund. Aage fik dog overbevist ham om, at det var et sammentræf af tilfældigheder, at han havde smadret håndbremsen og bulet kofangeren på bilen et par dage i forvejen. Således drog de tre afsted igen henad kl. 21 med en bil, der var 100 kilo tungere end normalt.

Coke havde nemlig hele trykkeriet med, da han fremover står for den "produktive" side af Adventure Posten. Dvs. at han skal bruge 8 timer ved trykvalsen efter at chefredaktøren har slidt i 14 dage med at klargøre og layout'e den færdige Adventure Posten.

Sådan er arbejdet altså fordelt - det var kun luksus, at der denne gang var tre på redaktionen, da det virkelig brændte på. Og så var der spørgeskemaerne... De kom ikke med, da Coke ikke gad at lægge dem i kuverter. Derfor er de ude denne gang. Så husk at returnere dit eksemplar!

Som lovet i sidste nummer bringer vi her en oversigt over alle de adventures vi har bragt essays til. Ligeledes også forfatteren til dem.

ESSAY-LISTE

Valkyrie 17,
af A-MOC 1987,
Robin of Sherwood,
af A-MOC 1988.
Deja Vu I,
af A-MOC 1988.
Zzzz,
af A-MOC 1988.
Murder on the Miss.,
af A-MOC 1988.
Plundered Hearts,
af Mandy Rodriguez 1988. I)
Dodgy Geezers,
af A-MOC 1988.
Perseus & Andromeda,
af A-MOC 1988.
Seas of Blood,
af A-MOC 1989.
Zim Sala Bim,
af A-MOC 1989.
Mindshadow,
af Claus Mathiesen 1989.
Zak McKraken,
af A-MOC 1989.
Lords of Time,
af Claus Mathiesen 1989.
Black Knight,
af Henrik Egern Jensen 1989.
Escape from Pulsar 7,
af A-MOC 1989.
Gremlins (tegneserie),
af Brian Lassen 1989.
The Dallas Quest,
af Jacob Gunnes 1989.
Atalan,
af Casper Zaz Kvan Clausen 1989.
Seabase Delta,
af Claus Mathiesen 1989.

TIPS — TIPS — TIPS — TIPS

Som lovet har vi på grund af det famøse kiks med sidste nummer valgt, at erstatte The Hardcore Help-line og Brevkassen med ikke mindre end (hold fast) 20 sider tips! Vi lægger for med lidt lækkerier for PC- og Amiga-ejerne, "Let's go Sierra-mad!".

TIPS

Police Quest II

*Det er ikke en dårlig ide at tjekke storage bin og locker.

*Okay, måske er det nemmere at komme ind i locker bagfra, men mon ikke business card kan hjælpe?

*Hvis alt brænder på, så sørg for beskyttelse! - Og luk nu ikke ørerne for dette "hint"!

*Navngivent materiale kan sætte skub i handlingen.

*Penge er ikke noget problem, eller burde i hvert tilfælde ikke være det fra starten!

Larry II

*Hvis du har problemer med at komme ind i musikbutikken så giv ikke op! (Har du iøvrigt prøvet alt?)

*Penge skal du ikke kigge i skoven efter, men garagen.

*Ærlighed bringer dig længst, også overfor Barbara.

*Selvom det lyder lovende, især for dig, skal du ikke drikke dig fuld på skibet!

*(Pa)ryk barberen i skægget for en vask og forklædning.

*Left og Right er vigtige kommandoer i spillet.

Hold left i drug store og right på bridge!

*Pigen i svømmepølen skal du lade være i fred ligesom Mama heller ikke er værd at komme for tæt på.

Gold Rush

*Brooklyn er et beskidt sted. Slet alle spor både på finans- som på hjemmefronten.

*Frugten af en tur på havet, vil du hurtigt sande!

*I midten af det 19. århundrede var der ikke folkekøkkener i staterne, men der var forladte vogne.

*Det vil hjælpe dig gevaldigt senere i spillet, hvis du spiller skindhellig overfor manden med biblen.

TIPS — TIPS — TIPS — TIPS

Deja Vu II (Lost in Las Vegas).

*Er der noget værre end at være fortabt i Las Vegas uden en trævl på kroppen? Nej, vel? Derfor råder jeg dig til at være hurtig, for når døren låser sig bag dig, kan du ikke komme ind igen!

*Selv en hård negl som dig er ikke hård nok til at modstå slangebids. Hold dig derfor fra Las Vegas ørken.

*Det eneste sted togpersonalet behandler folk venligt er i Chicago. (Tror du ikke, hvad jeg siger, så rejs blot hvorsomhelst).

*Når du kommer til Chicago er det nødvendigt, at du har de korrekte adresser skrevet ned, for alle taxachaufførerne i byen er døde.

*Morgue kræver polititøj. Og kun Morgue!

Så skal vi over til nogle spil. der fåes til såvel 8- som 16 bitterne, og hvad er mere korrekt end at starte med lidt Infocom-tips?

Trinity

*Hvis du vil have fat i paraplyen så kast med soccer ball.

*Sølvøksen har ikke just magiske kræfter, men den kan lægge nye veje for dine fødder. Dog skal du ikke tro, at træerne gror ind i himlen.

*Hvis du ikke kan få mælken ud af kokosnødden, vil jeg have lov til at titulere dig "dum som en spade."!

*Den kan forøvrigt bruges til at åbne crypt med.

ZORK I

*Når dæmningen er tom, er der nye områder at udforske. Kig i Boyd og grav i hulen.

*Det er ikke bare Dracula, der ikke kan lide hvidløg. Flagermus kan heller ikke.

*Maskinen er ingen hindring, blot du har skrue-trækkeren med dig.

*Som sagt så mange gange tidligere, så skal skatene gemmes... (Nej, fand'me!)

PS - TIPS - TIPS - TIPS -

Enchanter

*Hatten hos barberen er ikke helt uinteressant.

*Et knust spejl plejer at betyde ulykke, men hvordan mon landet ligger, hvis man pakker det ind i tape først?

*En lukket fængselsdør behøver ikke at være tegn på forhindring. Dog har den bare den ulempe, at den tiltrækker "visse" folk som en magnet gør et søm.

*Der er ikke noget værre end en musiker, der ikke får bifald nok!

Planetfall

*laser er ikke meget værd med gamle batterier.

*Hængelåsen hører til blandt de vanskeligere puzzles. i hvert fald efter min målestok. Men holder du metal barren over crevice, skulle en del af pro-blemet være løst.

*Flovds er en nyttig kammerat. Har du undersøgt drawers? Han indeholder det samme.

*Selvom dette spil er væsentlig ældre end Lurking Horror, anbefales det at have samme beklædning på. når man entrer "Room of horror", som når man spiller LH. En gasmaske!

Nok om Infocom. Hvad siger I til at tage en tur til England og besøge de gode gamle Austin-brødre? Stadig ikke på sporet? Hvad så med Level 9!?

Erik the Viking

*Den gyldne drage skal bare have en kærlig hånd af hammeren.

*Findune og whetstone er to vigtige ingredienser, hvis du vil brænde hytten af.

*For at komme ind i kirken skal du opføre dig udenfor, som du ville gøre indenfor. DEB GO LÆNK.

*Hornet kan du roligt blæse på!



TIPS — TIPS —CHIPS — TIPS

Snowball

*Vent ikke forgæves, men gør det med omhu. Han gør det, hun gør det. Scruffy robot gør det - du bør også gøre det.

*Det er ikke altid, man kan se, hvad der ligger på bordet foran een. Måske en examination ville hjælpe??

*Random, my friend! Når du går igennem døren, (press button + press yellow button) er vejen herefter random. Gå nord og ved hver nedgang undersøg bracelet. Fortsæt indtil den 4. farve på bracelet er den samme som 2. farve på crewmember's code. Gå nu ned.

*Uden briller duer helten ikke!

*En opera-fløjte kan knuse glas. Husk det. når det endelige opgør skal stå.

The Worm In Paradise

*I dit Habihome er der plakater på TV.

*Det er ikke en dårlig ide, hvis du vil betjenes af Droiderne, at tage et bad, mens du er hjemme

* Apropos TV så er "Mosesvins vejviser" med i en specialudsendelse.

*YTS' er nogle af de dårligst betalte. Se dig derfor om efter et andet job.

*Vi har tipsx20, Level 9 har waitx10. Husk det!

*Medallion og valve er gode at have med når du til sidst kaster dig ud i nye eventyr. Gør det samme med dem.

Så er vi klar med lidt tips til rollespillerne fra Origin Systems. Eller som de selv siger: Episke fantasi rollespils erfaringer.

Ultima III

*Det er vigtigt at du er en god gammel kaptajn, før du kommer til Ambrosia.

*Ved Yew får du svaret, der gør dig i stand til at passere slangen.

*Uden "Mark of Kings" bliver du aldrig god nok i Level.

*Ambrosia er for cards

*Der er 10 byer at lede efter, Fortress of Exodus samt Lord British' slot.

IPS - CHIPS - SNACKS - TI

Ultima IV

*I Yew er de denne gang villige til at levere informationer om skull.

*Lord British giver gerne en hjælpende hånd, hvis du tager til Britannia Castle.

*Magincia er et nyttigt sted at visitere, hvis du Vil have Rune & Shrine. Ja, for den sags skyld også silver horn.

*3 part-nøglen får du ved at benytte de farvede sten i forbindelse med kærlighed, mod og ærlighed.

*Hvis jeg var dig, ville jeg tegne et kort over hver lokation, købe nøgler til de låste rum i Guild og ellers være flink ved healere og tigere.

Hvad siger I til at besøge det gamle firma grundlagt af Scott Adams?

Du har selvfølgelig gættet, at det er Adventure International, vi taler om!

Adventureland

*Bjørnen er et skræmmende uhvre. Selv var jeg nær kommet til at skrike.

*Dragen er ikke så glad for bier og bierne er ikke glade for flasker.

*Den nemmeste måde at fange en fisk på er vel med et net?

*Er der mere at sige? Nårh jo, glem ikke Alladin og lampen.

The Count

*Den stumme tjener er slet ikke så stum igen. Faktisk er han heller ikke nogen tjener!

*Stake er livsvigtig for dig og ditto med modsat fortegn for Dracula. Paperclip vil hjælpe dig med at få den af vejen til nødvendig.

*Du kan måske ikke bære Dracula, men et full-size-portrait af ham skulle du kunne klare uden problemer.

CLIPS — NIPS — TIPS — TI

Midt i det hele kommer så Henrik Egern, der blev så begejstret over vores ide med 20xtips, så han straks sendte følgende ind:

Zodiac (Incentive)

- *Kæmpen er et kildent problem.
- *Vis terroristen, hvem der bestemmer.
- *Åbn kisten og se nye horisonter.
- *En pisk og en stol i et cirkus kan være tamt, men også dyrbar....
- *Har du problemer med at komme forbi slangen så vis dine musiske talenter.
- *En faldskærm ved en skrænt.... spring ud i problemet.

Secret of Life

- *Ved klaveret er der nodepapir, hvorfor ikke prøve om du kan fløjte den melodi?
- *Mursten er et trykkende problem.
- *Lad ikke lemmen stige dig til hovedet!

The Big Sleaze

- *Hos Joe er der et "WC". Hvis der ikke er andet at lave, kan du jo sætte dig derud dg "læse skriften på væggen".
- *Gadens unger kan give dig en sprængende oplevelse i bilen.
- *Din bankbog trænger til en penge. (Har du aflyttet min telefon, NYX).
- *Gennemrod Ben's møbler og han vil give dig informationer.

Hunchback Pt.1

- *Biskoppen mangler bøger i sit bibliotek.
- *Få en lys ide inden du går ned i mørket...

Hunchback pt.2

- *Giv spøgelse et "langt hoved"...
- *Hvorfor ikke nyde vinen og brødet?

TIPS - TIPS - TIPS - TIPS

Hunchback Pt. 3

*En trylledrik kan være gulv værd.

*Og guld får djævle til at sige magiske ord.

6xtips fra Egern.

Lad os så se lidt på Hit-listen fra august nummeret. Vi lægger ud med tips til nogle af disse adventures.

Black Knight Pt. 1

*Spillet behersker en vidunderlig help-routine, så brug den før du læser disse tips.

*Don' rush! - Forhast dig ikke med hensyn til ri-ven. Alt til sin tid.

*Du har ikke nøde at give den "hammer" i dette adventure.

*Alle gode gange to siger vi også med hensyn til lansen. Den åbner nye veje for dig både i den ene og den anden retning,

*Har du griller så gennemsøg debris og slå til.

*Hesten mangler noget at lægge hovedet på, når den sover. Blot skal det skæres op først!

Black Knight Pt. 2

*Ovenpå Per Nielsens tips i vol. 2, nr. 8, side 34 er det svært at konstruere nye og geniale. Døm selv!

*Staven ikke at forveksle med broom får norden-vinden til at lægge sig. Et problem, der må cirk- le rundt i mange hoveder.

*Vagten ved broen skal "sables" ned!

*De andre vagter er imidlertid ikke sådan at nar- re. Måske lykkes det for dig, hvis du kaster den første for fødderne af dig?

*Køkkendøren giver ikke efter for en skulder. Nøglen til problemet finder du på broen.

*Slutteligt vil jeg gentage den gamle regel fra Arrow of Death I. "Alle gode gange tre"

Jamen, er det ikke fantastisk? Der er flere tips endnu, læs blot videre på de kommende sider!

Flere tips —————→

CLIPS — TIPS — CLIPS — TI

Corruption

*Et magazine er værd at have i tasken, hvis det skulle trække op til uoverensstemmelser.

*Stol ikke på din Time-Scare-Manager. Ikke engang i søvne kan du stave rigtigt. Nej, giv konen den kolde skulder.

*Forbinder du dig selv med den anden patient, vil du have en mulighed for at komme ud af hospitalet.

*Boris hjælper dig også godt på vej, så lyt til ham!

Ingrid's Ryg pt.1

*Onkel Dusty skal lokkes med lidt før han vil underskrive. Få Flopsy og Mrs. Farthings til hjælp.

*Ringeklokken virker og busken er et godt gemmested hos Dusty.

*Rook giver dig en flyvende start. Dunrollin lighthouse er ikke mange mil væk nu.

*Som sagt før skal du bakke vognen for at komme over floden.

Tass Times in Tonetown

*Guitarspillere har bedre ved at klare sig i Tonetown end andre. I hvert tilfælde økonomisk.

*The Daglets er på vej mod bunden, så et interview her ville vel være passende, sådan for at skabe lidt ståhej omkring dem igen.

*Det tager kun Kort tid for Blobo at få noget ud af en tur i det naturskønne område.

*Kan du ikke finde Snarl så åbn dine øjne. Der står champignoner for dine fødder!

S.M.A.S.H.E.D.

*Nøglen til kattens problem finder du i helikopteren. Et røntgenfotoграфи kan også hjælpe dig på sporet, og bliv nu ikke luftsyg.

T — I — P — S — T — I — P

Lancelot (Dance a lot)

*Kæmp ikke alene mod kæmpen. Han kan ikke se det logiske i, at nogen tager hans sæk.

*Level 9 har sådan en dejlig tradition med dukkenikker i deres adventures. Denne gang er de dog brugbare og venter du til det rette tidspunkt, vil din kompagnon sande at han ikke er på dybt vand, når du fortæller ham, at pigen ikke er nogen Harpe!

ANNONCE!!!

Der netop kommet et nyt essayhæfte. Hæftet er skrevet af ingen ringere end selveste...

HENRIK - DEN STORE ESSAYSKRIBENT!!!(!!!!!!!!!!!!)

Henrik, eller 'Egern' som han også bliver kaldt, har før lavet et hæfte med bl. a. Zodiac fra incentive. Dette store flotte essay-hæfte indeholder blandt andet The Big Sleaze!!!

Hvis da er interesseret skal du blot sende kr. 15.00. samt en frankeret svarkuvert (A5) til:

Henrik 'Egern' Jensen
Hedevej 7
9575 Terndrup

ILLUSTRERET



HOOKED ON ADVENTURE

Hooked, on Adventure er tilbage igen etter Mr. Coke har faret forvildet rundt i Europa ('s sprut). Efter utallige Tequila Slammere er han ladet op til en god gang tumlen rundt i eventyrverdenen. Men lad ham hellere selv komme til ordet inden hans sidste hjernecelle går til.

Jo. der er sket meget i den forgangne måned Claus Mathiesen, Bolle-Åge og jeg måtte tage til Maribo, for at udbedre nogle af de kvajere NYX havde formået at præstere. NYX løb tør for tryksvæerte og nu gad han altså bare ikke at trykke Posten mere. Og hvem skal nu trykke den...? Det skal jeg. Så fra og med dette nummer er det Mr. Coke der står for trykningen af Posten. Da jeg ikke har nogen erfaring i at trykke, må i bære over med mig hvis Kvaliteten ikke er i top (det plejer den jo heller ikke at være, hvis det er NYX der trykker Posten). Spørgeskemaerne er også først kommet med i dette nummer, fordi NYX ikke gad at lægge dem i kuverterne. HUSK, at det er meget vigtigt, at I besvarer dem og returnerer dem til os.

Flipdebatten er fuldt kørende og nogle har indsendt deres syn på sagen. Jeg har kåret en vinder af eventyret Deja Vu fra Mindscape, men det er ikke eensbetydende med at debatten er slut. I er meget velkomne til at sende mig et par ord om jeres holdning. Adressen står nedenfor. Husk at mærke kuverten "debat".

Flipkonkurrencen er blevet udsat, men det kan I læse lidt mere om senere.

Da jeg var færdig med at skrive mit stof fandt jeg ud at at der var en side for lidt. Derfor har jeg fyldt ud med en moderat udgave af Posten's berygtede kanindåb.

Her er min adresse, hvis i skulle få lyst til at sende nogle indlæg til Hooked, debatten eller flipkonkurrencen:

Peter "Mr. Coke" Normann
Baunebjergvej 367
3030 Humlebæk

DEBAT

KONKURRENCE

Jeg har modtaget nogle debatindlæg for hvilke jeg er meget taknemlig. Jeg har med kårningen af vinderbrevet prøvet at være så objektiv som muligt.

Jeg har bedømt ud fra hvilket brev der var mest selvstændigt og velargumenteret. Udfra de forudsætninger har jeg trukket lod mellem to breve. Vinderen af Deja Vu blev ingen ringere end selvste

FINN BOLDING!!!

Tillykke Finn. Jeg vil gerne markere at jeg ikke har valgt hans brev bare for at vise, at jeg er objektiv eller ikke bærer nag til ham (pga diverse verbale Konfrontationer).

Jeg har valgt, at bringe nogle af de breve som belyser begge sider. Men jeg håber ikke, at denne debat er afsluttet. Folk er mere end velkomne til at indsende deres meninger, Adressen kan I finde tilsidst i denne Hook.

Jeg har tilladt migselv at kommentere brevene individuelt. Jeg vil dog (igen) pointere, at det kun er min personlige holfning der gengives.

For at holde samling på debatten vil jeg lige gentage de vigtigste punkter jeg fremlagde i sidste nummer. De var som følgende.

- Jeg synes, at der skal være mere flip i Posten i form af provokationer. Ikke nedrakninger!
- Jeg mener, at Posten er for løsningspræget. Altså færre løsninger!
- Jeg mener, at tipsene skal være kryptiske.

MR HOLDING MENER:

Okay, jeg er på det rene med. at jeg i denne sammenhæng kommer til at gentage mig selv. Jeg er ikke enig med dig i, at AP har taget en uheldig drejning. Som et specielt blad for adventure-freaks må fanen holdes højt, hvad angår adventures (det er jo derfor vi er medlemmer).

Har jeg givet udtryk tor at fanen ikke skal holdes højt hvad angår adventures? Det er selvfølgelig også min mening.

Tipsene SKAL være der (jeg har brokket mig over, at I adskillige gange har droppet Hardcore Helpline) ligeledes anmeldelser af nye eventyr, interviews og hvad der ellers sker inden for fronten.

Enig! Angående The hardcore Helpline tror jeg ikke at det nogensinde har været meningen, at den skal udgå. Det har været tekniske vanskeligheder (med Claus' hjerne) der har forhindret den i at komme i nogle numre.

Essay-løsningerne er jeg ikke den store modstander af. Det er immervæk op til en selv om man vil anvende dem eller ej. De er glimrende til at hjælpe eventyrlystne nybegyndere i gang med spilleriet.

Essay-løsmngerne er jeg principielt modstander af. Dog ikke i moderate mængder. Du siger, at det er op til én selv, om man vil anvende dem eller ej. Det kræver dog en enorm viljestyrke hvilket jeg tror det er de færreste der har. De absolutte nybegyndere kan helt sikkert have glæde af dem da de kan se hvordan et eventyr principielt er opbygget. Det forhindrer dog folk i at prøve at se på et eventyr med selvstændige øjne. Man giver hurtigt fortabt. Jeg har tit været ude for folk, der spiller direkte efter en essay-løsning, hvis den bliver fortsat i et kommende nummer, ringer til

mig for at hjælpe dem videre fra, hvor den sidst publicerede del slap. Det er iogforsig okay for mig, men hvad med dem?

At tipsene skal være kryptiske er jeg fuldstændig enig med dig i, men de må knageme ikke være decideret vildledende (verbalt hug til NYX... THE FROCK).

Jeg tror NYX er meget ked af fejlen, men der er ingen grund til at træde i det (medmindre jeg må være med).

Nu til provokationerne! Det er helt i orden, at de forefindes, bare de ikke går over stregen. Jeg tænker her på Åge's og dine kalamiteter med HAK. og Per. Det kan lynhurtigt ende som "skruen uden ende". HAK valgte at melde sig ud - SÅDAN SKAL, DET IKKE VÆRE!

Absolut enig: vi skal selvfølgelig ikke gå over stregen. Jeg indrømmer, at jeg har været slem til at komme med ekstreme indlæg. hvor splatning af Per og børnehaven var den eneste ingrediens i Hook'en. Undskyld. Der er dog noget du har misforstået. angående HAK's udmeldelse. En ømtålelig sag. HAK valgte at melde sig ud, men ikke på grund af provokationerne. Han meldte sig ud, fordi han så at et af bestyrelsesmedlemmerne ville have ham ekskluderet på grund af Manowar-sagen.

Nuvel, vi er en klub, men vi må ikke gå hen og blive esoteriske (Hej NYX - intet K her). Jeg vil særdeles nødigt opleve AP som en samling af indviede og indspiste maniacs. Derimod som åbent og udadvendt for at få endnu flere medlemmer og for at hjælpe "opkomlinger" udi adventure'iet.

Enig, igen! At være esoterisk kommer af det græske esoterikos, betyder oprindeligt 'indadvendt.', men bruges som (indadvendt) strengt videnskabeligt. 'Eksoterisk' (med K er det stik modsatte, dvs. almenfattelig eller populær. Selvfølgelig skal Klubben ikke være esoterisk men netop eksoterisk.

Dog mener jeg, at Posten også skal lave noget sjov. Vi er en klub der ikke kun har til formål at hjælpe 'opkomlinger' udi adventure'iet, men også have det sjovt med medlemmerne, øhh.. det synes jeg ihvertfald.

Lad mig afslutte med et Karen Blixen citat: "Den allerførste betingelse for at bære sig ad som et fornuftigt menneske - det er fantasi. Kan man forestille sig noget værre end fantasiløse/forladte mennesker??"

Næppe!

Med venlig hilsen Finn Bolding, Odense.

Tak, Finn. Det næste brev var det der tabte lodtrækningen. Brevet er fra Klaus Melvin Jensen, og han skriver følgende:

KLAUS: HELLO COKE!

Du skriver at du syntes, at Posten er ved at blive kedelig, beklageligvis må jeg give dig ret!! Det er ikke som i de gode gamle dage, jeg mindes endnu julenummeret fra 87, for ikke at tale om Per Nielsen's sindsyge breve (og jeres svar pa dem). Dengang havde Posten nosser! Jeg hylede ofte af grin når jeg læste den. Men nu? Ak, hvor forandret. Pæne og høflige svar, (nu syntes jeg altså ikks at I skal svine folk til I jeres svar) men nogle kvikke bemærkninger hist og her. Jeg husker fx. dengang I skrev at I håbede at jeg ville brække benet!!! Nu skal det ikke forstås sådan at jeg synes at Posten er blevet dårlig, ingenlunde! Men det var efter min mening de sjove bemærkninger & kommentarer, de skøre billeder og provokationerne som var krydderiet der hævede Posten højt over alle andre computerblade. Det eneste der efterhånden stadig er rigtigt sjovt er Hooked (smiske, smiske). Til Coke vil jeg sige: Bliv ved med at provokere; hvis folk bliver sure over det så er det netop fordi de har godt af at blive provokeret!

Og så lige en anden ting... alle de essays!
Det er næsten for meget af det gode lidt fætte af
dem tak!

Med venlig hilsen Klaus Melvin Jensen, Vestervig.

*Jeg støtter de fleste af dine synspunkter bortset
fra en enkelt ting. Hvis folk bliver sure over at
blive provokeret, mener jeg det ville være fork-
ert, at provokere dem. Jeg har altid kun provok-
eret dem jeg har regnet med kunne tage det hu-
moristisk. Og det vil jeg altid gøre. Hvis nogle
bliver provokeret vil jeg gerne pointere, at det
kun er for sjov! Jeg mener ikke noget ondt med
mine provokationer. Det er kun fordi jeg tror, at
folk synes det er morsomt (som du). Det kan også
være med til, at få folk til at reagere og skrive
ind. Jeg har tænkt mig, at til tider "håndpluk-
ke" et eller flere medlemmer som bliver ofre for
provokation. Hvis der er nogle af jer læsere, der
ikke vil være offer for provokationer, må I ende-
lig fortælle mig det.*

Det næste brev kommer fra Kristian 'MADMAN' Madsen.

You know ^{sfroing} I'm MAD, I'm MAD!

hej Coke.

Nå-så du vil have debat - og pjat?? AHA - men
lad os lige få en ting på det rene din dumme...
dumme.... LÆSKEDRIK, ja.

Jeg støtter dig (chock - så er vi af med
halvdelen af bestyrelsen - NYX i brummen og Coke:
Hjerteslag).

Nå, men lidt alvor (hold op med at klimke på
den harpe!!):

Jeg støtter dine synspunkter om løsninger
fuldt ud (det er vist første gang du prøver det,
hva??)

Mere debat:

Bør paragraf 268 stk. 4 ændres?? Skal Dober-
mans på Jamaica ha' mundkurv på?? Skal der afgift
på økologiske artiskokker??

So put that in your coke'n drink it.

Yours truly, sincerely hopefully og altmuligt andet: Kristian "MADMAN" Madsen, Middelfart.

Tak for dit brev MADMAN! Jeg kunne dog have ønsket mig, at du uddybbede dine synspunkter lidt mere. Forresten, kunne det ikke tænkes at det ville hjælpe på Jamaica, hvis vi stoppede en økologisk artiskok i gabet på deres hunde?

Det sidste brev er fra Henrik "Egern" Jensen. Det nævner kun lidt om essays, Ellers er det ikke særligt relevant i denne debat og burde måske derfor have været sendt til NYX. Men ikke desto mindre har jeg tænkt mig at offentliggøre det i min spalte og besvare det. Jeg tror brevet skal forstås som en dialog mellem en skribent fra Posten og Egernet. Egernet skriver:

The Return from the Forest

- Vi står her ved en jysk skov. Vi venter kun på et, nemlig at... HOV, hvad er nu dét? Er det ikke. . . Jo. det er..... EGERN og vi giver ordet til skovens adventurespiller og essay-skribent.

- Først vil jeg sige at det jo ikke er nogen tale jeg skal afgive, men et interview.. (egernet børster sine hår).

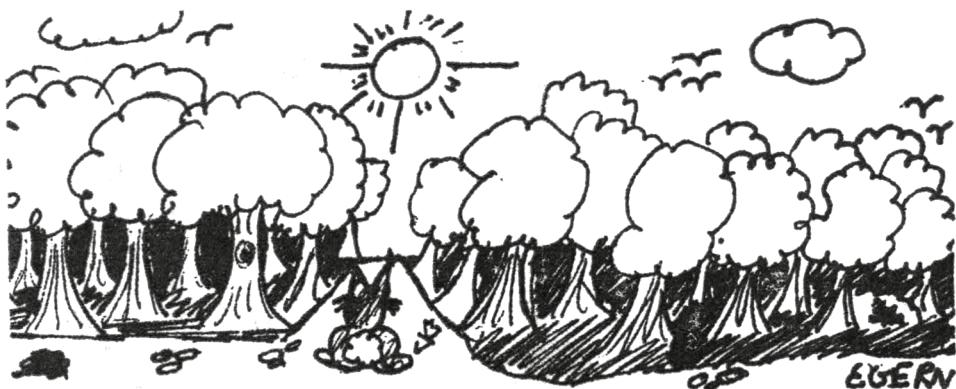
Jeg vil starte med at sige, at de som ikke udleverer deres 40 50-ører hver måned til adventurespilleriets tidsskrift, skulle.. (egernet hiver en dolk op fra jorden..).. have fingrene skåret af, have dem udhulet og brugt til arbejdshandsker.. (dyret sender dolken i en af mine assistenter).

Efter, denne udtalelse vil jeg gerne fremhæve essayenes danske stamfader... A-MOC. Jeg kan stadig huske den første essay jeg læste. (Egernet, fælder en tåre). Det var Doodgy Geezers, en perle blandt essays. For ikke at nævne Valkyrie 17, som jeg læste i compilationen for et par dage siden, jeg venter spændt på slutningen... (skovdyret logrer med næsetippen).

Et interview i ny og næ med adventurespillere i Danmark kunne være et eventuelt læsestof i AP, ikke sandt???

- Det kunne være.. (en slange slynger sig rundt om min hals. og gør klar til at kvæle mig).. udmærket vi ser på sagen.

- Godt! Dernæst et par bevingede ord om illustrationer. Jeg synes at et par små illustrationer i artiklerne er ingen skade til, ej heller i essayene.. (han smider en tegning til denne artikel). Tegningerne skal selvfølgelig være veludført og have et eventyrligt præg over sig.. (han viser et maleri på et nærliggende træ, som forestiller et familie-billede af skovens beboere). Så som Jonas suur Sinding's kort over jordrystelser på scisilien, disse hører ikke hjemme i et så kult-richt blad.



(Egernet: Tegningerne skal selvfølgelig være veludført og have et eventyrligt præg over sig!)

Til "Over-krydderen"..øøh.."Camp-ingsvognen".. æh.. "krydder-vognen".. aah.. til en fra Horsens. Jeg er klar til DM'et, mine dyrevenner skal bare have opkrævet skovskatterne.. (i det samme kommer to bjørne samt en hær af ulve og ræve.) Hvad er der! (Den ene af bjørnene smider en sæk fyldt med penge foran egernet.) Nu da pengene er indsamlet går vi til DM, med krigslyst og kampiver. Han skal fa noget at bruge "lego-klodserne" til samt hans kugleramme med to kugler. - Nu må vi jo se!

FLIPKONKURRENCEN UDSAT!!!

Med lidt modvilje har jeg set mig nødsaget til at udsætte flipkonkurrencen. Grunden til dette er simpel. For det første har jeg ikke fået indlæg nok til at kunne kalde det en konkurrence. Helt ærligt, jeg har udlovet tre præmier og jeg har fået tre indlæg. Det kan man ikke kalde skarp konkurrence. Den anden grund er, at vi lige har fået en masse nye medlemmer, som jeg også mener skal have en chance for at deltage i konkurrencen.

Derfor vil jeg udskyde konkurrence-deadlinen med to måneder mere. Sidste frist for indsendelse af indlæg er den 15. november 1989. Lad mig for en ordens skyld lige gentage hvad det drejer sig om.

Det gælder om at sende det mest crazy flippe, sjove, fantasifulde og gakkede indlæg til Hooked on adventure. Der er ingen regler om hvordan eller hvad indholdet skal være. Det står fuldstændigt op til jer selv. Der må gerne indgå slagtning af diverse skribenter fra Posten eller hvad I nu kan finde på.

Der er heller ingen regler for hvor mange indlæg I må sende til mig. I kan godt komme med flere bud på vinderindlægget.

Førstepremien er Lurking Horror! fra Infocom til Commodore 64. Det er ikke ensbetydende med at alle ikke-64-ejere kan deltage. Om ikke andet hvis du ikke har en 64'er kan du jo altid sælge det i 'Get Rid of your Shit'. Derudover er der jo også berømmelsen...

Når I sender jeres indlæg (kan også læses som flertal) til mig er det en god ide at mærke kuverten med noget skørt. Det betyder også noget for helhedsindtrykket. Altså, alt skal skørt og det skal bare sendes til mig i en fart (adressen finder I i starten af denne hook)!

Jeg vil gerne takke de få der allerede har sendt deres indlæg til mig. I kan også også sende flere hvis I har lyst.

Kom nu, vær ikke så sløv og firkantet. SEND NU, or bli' død!! Enormt. Faktisk virkelig meget!!!

WOLFMANN TIPS!!!

Første del:

- * I starten skal du se anstændig ud, før du går ud på gaden.
- * I krypten skal du åbne panel, men det kan være lidt af et problem. Den afsluttende kommando er "remove key".
- * En bog har godt af, at blive læst flere gange.
- * Small flint er et godt kasteskyts.
- * Når du har dræbt creature skal du ind i galleriet, for at komme videre. Men for at Komme videre skal du lege den lille berømte leg "guess the word". Svaret er "put xxxxxx upright".
- * Munke er meget litterære.

Anden del:

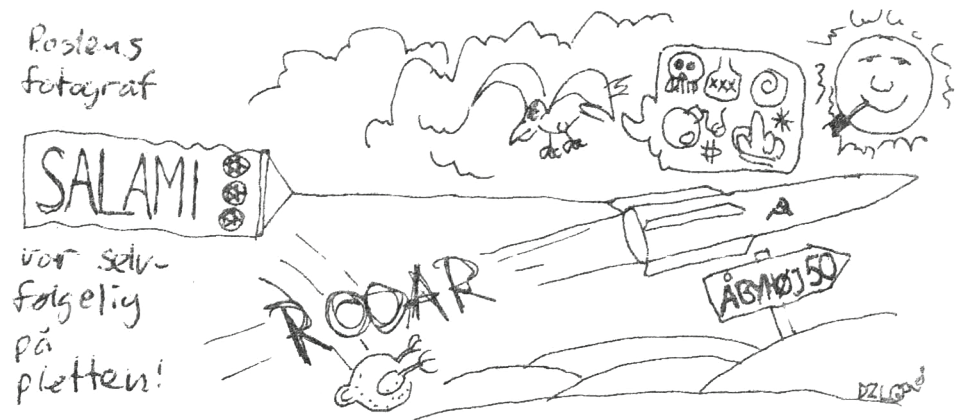
- * Manden du møder har lyst til at snakke. interesser dig for ham, 'og stil ham 12 spørgsmål om ham selv.
- * I hytten skal du give etter for dine ønsker, men pas på ingen kan se jer!!!
- * Vagterne kan godt lide skuespil.
- * Leg stepdanser i skoven.

Tredie del:

- * I museet skal du se godt efter på loftet... to gange.
- * I templet skal du lave et lille alarmsystem, inden du lægger dig til at sove på alteret.
- * hvis du mangler kræfter, skal du blot lade dine blikke bestige himlen.
- * Den store trædør skal, som det hedder i kemien, oxideres.
- * Sig det med blomster, eller rettere... lad blomsterne sige det for dig.

APROPOS! APROPOS! APROPOS!

Et at de nyere medlemmer. Jonas 'Picasso' Buur Sinding har vist sig meget aktiv... he-he RADIO-aktiv. Dumt for ham gav han nemlig Coke koordinaterne til sit stamværdhus i Åbyhøj. Coke skulle ikke ofre mere end nogle få minutters telefonsamtale med een af sine ydmyge tjenere Gadhaffi, før mågerne på vej nord fra Middelnævnet blev overhålet af en boret flyvemaskine uden vinger.



Jonas kan ikke gøre for, at han er dum. Det har han jo fra hans fader, Tom, som jeg tilfældigvis har i geografi. Det er Tom ikke særlig glad for. Han ser nemlig med gru frem til eksamen. Det ser jo ikke særlig smart ud når eleven sidder og gør læreren til grin, fordi eleven ved meget mere end, læreren. Men nok om det, som i alle nok ved har Jonas 'Piceaso' et udpræget tegnetalent. Det sidder han og imponerer pigerne med på sit stamværdshus når klokken er blevet mange, En af pigerne fik ham til at sende en del af hans kollektion til Posten, hvilket i kunne se i forrige nummer af Adventure Posten. Hva' siger du Jonas? Skal jeg holde kæft? Okay, jeg slutter af for denne måned. Hej!



STOP!!!

LÆS DETTE FØR DU BARE RINGER FOR AT SIGE DU ELSKER OS.

Yes, så gælder det om at slå brillerne til, for vores allesammens Kære telefonhelpline undergår nu drastiske ændringer. Mr. Coke har ikke mere tid til at snakke med Per Nielsens lille hund klokken tre om natten, og har derfor fået et tilbud af Claus Mathiesen om, at han overtager en del af tjans'en.

Bemærk, at der gives en GRATIS uges Karantæne, hvis der skulle være nogle af jer der 'glemte at overnolde tiderne! Kun fordi vi nu engang er så flinke her på Posten.

Og vi har flere pakker i sækken. I skal ved opkald til telefonhelpline'n opgive jeres medlemsnummer, ellers INGEN hjælp! Forstået? DIXI! PRONTO! BASTA! MARMELADEMAD!;!

I skal ikke få knuste hjerter over, at Mr. Coke ikke kan underholde jeres barnesind i så høj grad som før. Claus Mathiesen glæder sig tit at synge sange og spille guitar i telefonen.

Som du nok kan
se, elsker vi
også jer!!!



De nye tider er:

MANDAG	kl. 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ :	42 19 02 17	(Mr. Coke)
TIRSDAG	kl. 19 ⁰⁰ -20 ³⁰ :	02 99 87 62	(Kirsten)
ONSDAG	kl. 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ :	42 19 02 17	(Mr. CoKe;
TORSDAG	kl. 16 ⁰⁰ -19 ⁰⁰ :	03 88 47 17	(NYX)
FREDAG	kl. 18 ³⁰ -22 ⁰⁰ :	31 21 69 79	(Claus M.)
LØRDAG	kl. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ :	31 21 69 79	(Claus M.)
SØNDAG	kl. 10 ⁰⁰ -18 ⁰⁰ :	21 21 69 79	(Claus M.)

En hel del læsere har over telefonen spurgt, hvad Grow Up'en egentlig er for noget. Der står jo bare nogle spørgsmål uden svar! - Rigtigt, det er de spørgsmål vi enten ikke kan svare på. eller har kunnet nå at svare på. Grow Up'en er altid det allersidste, der laves i Adventure Posten. På den måde får vi spørgsmål med, der indsendes lige efter deadline (for der er nogle, der ikke når at få lettet r.... inden den 20.)

Har du derfor løst eet af de spil, der er med her i Grow Up'en, er du velkommen til at ringe eller skrive svaret, så vi kan få hjulpet staklerne videre i en fart.

Tænk derfor på, at det ikke blot er spildt arbejde at svare, En dag er det dig selv. der sidder fast!

GROW UP

Rasmus Bolding:

***THE BARD'S TALE II: Hvordan kommer jeg igennem double-doors i dungeon'en i Tangramayne? Hvordan vækker man stone man? Sidst, hvordan kommer man ned i The Crypt?

Claus Chr. Beyer:

***CRITICAL MASS (SIRIUS): Ved forretningen "Ajax Security System" i New York skal der bruges et password til at åbne døren, hvilket? I Paris dør man hele tiden af lungebetændelse pga. ophold i en kloak. At drikke varm suppe hjælper åbenbart ikke. Gode råd?

***S.M.A.S.H.E.D.: Hvorledes får man Clingon vågnet igen efter at have bedøvet ham? Hvordan får man fremskaffet en "split" til at sikre håndgranaten i patientens mave? (NB: Adventurespillet bygger over serien om militærhospitalet M.A.S.H. under Korea-krigen).

Søren fra Karup:

***BARD'S TALE III: Level II, dimension II, Di-lidia. The Wand of Power samt Manetier fphare til den gamle mand, black, smokey og crystal lenses volder kvaler. Det samme var gældende i sidste måned. Kan det virkelig være rigtigt, at ingen af jer kan hjælpe Søren?

Svein Olav Bve:

***RUNAWAY: Hvordan får i eg fat i nøkkelen i akvariet (tank)? Hva skal jeg med wrench? Er han virkelig det eneste medlem, der spiller RUNAWAY?

Mikkel (HAK) Jakobsen:

***ARAZOK'S TOMB: Hvordan teleporterer jeg med projector? Hvis ikke for Mikkels skyld, så da for andre, der måtte sitde fast også her...

Kenneth Schwencke:

***MORTEVILLE MANOR: Jeg kan ikke komme ned i brønden uden at nogle skubber mig bagfra. Hjælp!

***LEGEND OF THE SWORD: Hvordan får jeg brukt robåten?

Chris Pedersen:

***NEUROMANCER: Jeg har fået codepass, men kender ikke koden. Skal han også være i denne situation næste gang?

***POOL, OF RADIANCE: Hvordan kommer man ind i Mendors Library?

TIPS

Fordi Jan Jørgensen spiller Zork I + II og gerne vil have lidt tips til dem, kommer de her:

Zork II (Den er go')

*Nøglen til skattene er at finde ved prinsessen, der stolt som en statue, der også er værd at tage med. er så smuk som et maleri selv en chairman ville anskaffe sig!

*Selv et unikum kan ikke få nøglen fra unicorn - alene i hvert tilfælde! Lad andre om at "redde" den for dig.

*Appelsiner har aldrig været din smag. Heller ikke deres farve. Derimod er du alttædende, trods det faktum, at du er grøn indenfor adventuregenren. Blåøjede som du er æder du vel det tip, som du ville gøre det med en kage? Okay, bliv ikke rød i hovedet af raseri, hvis du falder i vandet. Alle kan kage i det!

*Du skal ikke slide forgæves min ven. Placemat hører hjemme under døren. Det var et "lillebitte" hint.

Zork III (God ide)

*Forry Room og Creepy Crawl er lige så vigtige lokationer som Royal Hall og Western shore. Ja for ikke at tale om West corridor og Machine room! Du, Svend... vi må sgu' hellere lade dem være?! *Du slår ikke for stort brød op ved at være venlig overfor den gamle mand, der af og til tager sig en Engraved time på øjet.

*Selv med mange jern i ilden kan du godt glemme den dør, for alene klarer du den ikke. Der skal flere kræfter til end du formår!

*Med lidt held i "sprøjten" (grue repellent) behøver du ikke at komme ud på dybt vand. Lad blot dette ske inden tiden, er blevet for gammel, da jorden ellers vil skælve!

*Mon ikke Dungeon Master har bedst af at blive ved Parapet? (Ja, altså ikke Christian Martensen). Hvis det trykker ham så giv ham en 4'er!

Det var det. Lad os nu hoppe tilbage, hvor vi startede tips-sektionen. Andreas J. Dirksen har sendt os et par tips til Manhunter.

Manhunter (Going under)

*Den labyrint du kommer til, efter at du er blevet skyllet gennem kloaken har du set før. Det er den fra videospillet. Find alle 12 keycards, de ligger samme steder som boldene i videospillet. *Ved Coney Island skal du spille det spil, hvor dukkerne skal skydes ned. Ram de samme dukker i samme rækkefølge, som de blev ramt i videospillet, idet du skal gå den vej, hvor du skyder færrest mulige dukker ned.

*Når det er gjort, giv manden bag disken amuletten og du vil modtage din præmie. Løs ordgåden. *I natklubben er der een person, der er forskellig fra de andre. Find den person og bliv belønnet med et extra keycard.

Andreas J. Dirksen.

Bare rolig, søster!

Der er mange flere tips at hente inden dette nummer af Adventure Posten er læst. Har du tips til et adventure, eller måske en løsning? Så lad os høre fra dig!!!

TIPS — TRICKS — HINTS — TI

Hvorfor ikke indse at dette spil er et svært spil, så svært, at tips vil være på sin plads!

Time Thief Pt. 1

*Armen i hullet har ikke s(c)eneskræk. Den tilhører blot en in(cairn)eret adventurer, der ikke bryder sig om at blive undersøgt.

*Glem ikke, at du starter ved siden af et plateau! Nedturen kan tids nok komme.

*Et fældende problem vil være til at låne sig ud af.

*"Mel" får ting til at reagere som var de i outer space!

*Fuglebadet er ikke reserveret til fuglene.

Operation Berlin (ret så fin)

*Hvorfor ikke starte med at undersøge sig selv?

*Teller ser ved første øjekast ikke ud til at være godkendt, men det klarer de i banken.

*Selvom du ikke kan læse er det måske en god ide at tage avisen?!

*Hvorfor er de taxa-chauffører så dumme? Ham her ved ikke engang, hvor du skal hen! Så giv ham adressen fra samtalen mellem C. og J. (Coke og Jens-Erik)!

*Her er vi næsten også ovre i det "Arrow of D...". Nej, ikke helt, men der skal altså undersøges!

Red Moon (Where's that coon?)

*Griller opstår regelmæssigt i adventures. Denne gang vil koens ben hjælpe!

*Scroller det hele væk, så besøg biblioteket.

*Champignonerne er heller ikke giftige i dette adventure.

*Hold fanen højt, når du møder dragerne. Det vil de ikke kunne klare.

*Kellf er lidt af en drukkenbolt. Det er du normalt også, men giv ham flasken alligevel. (Fyldt vel at mærke).

*I Dodgy Geezers er der lånt lidt fra Red Moon. Det er sektionen med dobbermændene. Giv denne hund samme behandling som....

SVIPS — KLIPS — TIPS — NI

Confidential

*Nu tror du, at jeg tager fejl af dette adventure og så Deja Vu! Hvorfor bære rundt på sin bilnøgle, når man kan gemme den i sit

kartoteksskab? (Det var da tæt på, ikke sandt?)

*Når vi taler om biler: De kører ikke på garager, men det hjælper!

*Kan du ikke få ild på komfuret så få gartneren til at hjælpe dig, Han "smøger" lige ind og ordner den sag.

*Det er ingen sag for dig at komme ind i Melbury Park, hvis du blot er lidt barnlig. Og så bliver man ikke smidt ud fra Casinoet selvom man er skraldemand.

*Konvolutten må ikke blot rives op. Med lidt hjælp fra gartneren, som før omtalt, skulle du nok kunne "dampe" hjem med indholdet samt en hel kuvert i be-hold!

Dungeon Adventure

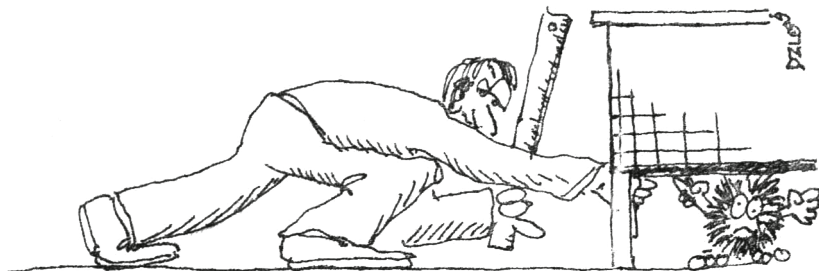
*Her nærmer vi os også det gode gamle "Arrow of Death"-syndrom, hvad angår rock. (Pres nu ikke dig selv for hårdt!)

*Hvorfor spise grønt, når man kan spise brunt og blive dobbelt så stor. Ja, større end en champignon!

*The Count af Scott Adams har også vampyrer. De skal behandles på samme måde, men med forskellige objekter. (Kors, hvor er det løgn).

*Evil er ikke noget at Gem'me på, så smadr blot løs!

*Orker du ikke mere så blæs i hornet.



TIPS - TIPS - TIPS - TIPS

Til ære for Svein Olav Bye, der sidder fast:

Feasibility Experiment

*Gladiatoren er ikke så gladiøs trods alt, trods alt. Drøb ham og grav dig ud af problemerne.

*Det samme er tilfældet med Underground Temple. Det skal bare ikke dræbes.

*Af skatte er der næsten ti. Dog kommer du kun forbi, hvis du mangler een!

*Skelettet skulle gerne rumme mere end bare ben.

*Virker Brazier ikke efter hensigten så tag handskerne på.

*Det er ikke mig du skal "Bede" om noget!

*Høflighed betaler sig, selv efter kampene i Are-naen.

The Colour of Magic pt.3

*Vent ikke forgæves, men det hjælper. En af de vigtigste kommandoer i dette debutadventure fra Piranha.

*På platformen kan du ikke lave noget galt. Tag alt og æd alt (næsten)!

*Blæs i øvrigt på verdenshjørnerne, brug W, T, H og R fer west, east, south, north.

The Colour of Magic pt.4

*Så er der gang i sømandssproget. Har du for længst smidt din manual væk, eller blev den spist af din hund til jul, så hør her: A, F, S, P er de nye retningsangivelser.

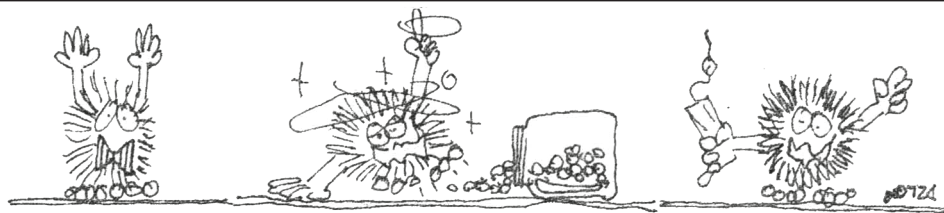
*Her venter du heller ikke forgæves.

*Viste du at Hello er et internationalt kaldeord. der bruges i 36 lande over hele verden? (Nå, så du drikker nok Tuborg!)

*Kys ikke frøen - tag den.

Dette er overhovedet ikke

FY Y Y L D ! ! ! ! !



HARDCORE

Trods deadline før augustnummeret var ude, var der alligevel enkelte, der nåede at få sendt et par spørgsmål ind. Et par Grow Up's er også blevet klaret og vi lægger for med et svar til Manhunter bragt til os af et dugfrisk medlem, Andreas J. Dirksen fra Aarhus. (Svaret skal læses bagfra. På den måde håber vi, at afsløringen ikke bliver for stor!)

-MANHUNTER: Jonas Buur Sinding spurgte sidst, om der fandtes een eller anden venlig sjæl, der kunne hjælpe ham igennem parken!

*V. h. a. trackeren, finder du med lidt meget tål-modighed ud af, at du skal gå af vejene 6-81-7-22-61-6-81-8-91. 22 vil sige at gå tilbage, hvorfra man kom. (Vi takker Andreas for denne løsning på problemet ligesom vi takker ham for de øvrige indsendte tips til Manhunter, der er at finde andetsteds i bladet),

-LARRY LAFFER II: Jon Ivar Ekker var kommet forbi slangen og kviksandet, havde slynget sig over chasm og var klatret op af glacier og stod nu ved en heis (elevator?. Red). Han ville gerne åbne den!

*Fra Anders Thernøe kommer flg. svar: Det ser ud til at du mangler brækposen fra flyet! Tag den (undersøg dit sæde) og put den i rejuvenatar. Tænd den - som en slags bombe - og læg den ned i hullet, hvor dampen kommer op. En eksplosion finder nu sted og rystelserne vil åben døren for dig!



Og så til de almindelige spørgsmål. Vi lægger for med nok det bedste danskproducerede eventyr overhovedet: Katastrofe på Titan, som Tino Andersen spiller.

-KATASTROFE PA TITAN: Hvad skal jeg gøre ved robotten nord for mellemgangen? Jeg har et gevær, men kan ikke få det til at skyde. Hvordan spiller man billard?

*Okay Tino: Grunden, til at du ikke kan skyde med geværet, er, at du ikke har batteriet til at lade det med. Prøv at undersøge dig frem i ekspositionslageret. At spille billard ville være meget dumt af dig, da kuglerne nemt kunne ødelægge dit eksistensgrundlag. Tænk derfor ikke mere på det!

Turen går til Norge, hvor Svein Olav Bye snart siger bye-bye til Feasibility Experiment. Bare rolig Svein, hjælpen er nær:

-FEASIBILITY EXFERIMENT: Hvordan tænder jeg lampen? (Jeg har flint. Hvor skal jeg lægge skattene?

*Jeg vil tillade mig at starte med Brazier. Du kender dens funktion, ikke sandt? Prøv at bruge den nede i tunnelen. Hvad finder du så? "A Cloth Strip". Undersøger du lampen, ser du straks, at Cloth Strip passer helt fint ind som en slags væge. Fix lampen og gå så på jagt i træerne indtil du har fundet Block. Undersøg også den og du ved nu, at den skal bruges sammen med Flint til at tænde lampen. Men lampen skal også have væske. Det finder du i en kande, men først skal du have een nøgle, som... Nej, nu får du ikke mere! Det var da iøvrigt nemt og indlysende ikke? Skattene dropper du i Ice Vault, der ligger west for Ice Tunnel, der igen ligger north for Ice Cave!

Vi fortsætter, hvor vi slap, nemlig i Norge, Det er fantastisk som de spiller adventures vores gamle landsmænd deroppe. Det er Kenneth Schwencke fra Krokstadelva, der er hooked på Magnetic Scrolls.

-FISH: Hvordan lager jeg kaffe til produceren? Hva skal jeg gøre i området i bilen?

*Du skal ikke lave kaffe, Kenneth! Fortæl Rod, at han skal gøre det. I bilen flytter du lidt på tingene i førerhuset, så har du en fakkell. (Læs iøvrigt A-MOC's tips til Fish i A-MOC's Corner på side 11 i dette nummer").

-CORRUPTION: Hvordan kommer jeg ut av sykehuset? Hvordan kommer jeg inn på casinoet? Hvordan åpner jeg safen på kontoret til David?

*Turen ud af sygehuset er lang og besværlig, samtidig med, at den kræver timing! På sygehuset er der en anden patient, der skal have foretaget en plastikoperation. Du henter dit tøj i locker og putter det ned i pillowcase. Du finder også et stetoskop, hej igen Boris, som du også gemmer i pillowcase. Forbindingen tager du om hovedet og hopper op i den tomme seng. Glemte jeg at sige, at noten skal blive liggende fremme? Når så personalet kommer tror de, at det er dig, der skal have foretaget den plastiske operation og kører af sted med dig i en ambulance. Der skifter du så fra sygetøj til det almindelige tøj og tager stetoskopet på, så de tror du er læge. Forsøg du blot, Kenneth. Ikke sikkert, at det lykkes første gang!

Fra Norge til Grenå, hvor der er gang i Police Quest. Vi giver ordet til Thomas Nelleman Petersen.

-POLICE QUEST: Hvad skal man gøre for at få Sweet Cheeks til at forsvinde, så man kan komme til at spille kort?

*Ja, da hun ikke vil gå af sig selv, skal du have fat i en taxa. Nummeret får du på oplysningen, så ring "0" på telefonen og bed om en taxa til hotellet. Snart vil hun fordufte og du kan boltre dig i fred!

Infocom kalder. Det er et helt nyt medlem Jan Jørgensen (velkommen blandt rigtige adventure freaks) der spiller Zork II og III.

-ZORK II: Hvordan åbner jeg døren med Lizard, efter at have givet den candy?

*Døren skal åbnes med golden key, som du får fra prinsessen.

-ZORK III: .Jeg bliver hele tiden splattet ud af statuerne bag spejlet. Jeg har prøvet at komme forbi på mange forskellige måder.

*Hm? Det havde været nemmere, hvis du havde informeret mig om, hvilket rum du var i. Okay, ieg mindes ikke at der er nogle statuer, der dræber dig når du entrerer Mirror Box, måske tager ieg fejl? Det kan efter min memoryblock kun være figure i Land of Shadow? Den klarer du ved at fighte med sværdet indtil den er så såret, at den ikke kan bevæge sig! Hjalp det? Ellers ring eller skriv og fortæl også gerne, hvad du har i inventory og hvad du lige har gjort, osv...

Fra Kolding lyder et par råb, der bedst kan klassificeres i "Hjææælp, jeg går amok"-skuffen. Det er Robert "The Roc" Christiansen, der lige har meldt sig ind. Velkommen Roc(ky)!

-MINDSHADOW. Jeg står på Pirate Scooner og har canvas på skuldrene og respekt fra mandskabet og hvad så?

*Jeg telefonerede Claus Mathiesen, der som alle ved (efter af have læst side 15 i dette nummer), har haft skrevet en essay til dette eventyr. Han sagde, at du skulle hugge ankerkæden over med meatcleaver så båden stopper. Kigger du nu ud på havet i kikkerten ved du, hvem der kommer og hjælper dig. Gå ud på landgangsbroen!

-THE GUILD OF THIEVES: I White Room er der en Opaque Case med 4 slots og jeg har de 4 kort. men i hvilken rækkefølge skal de ind? I Claustrophobic Chamber vil jeg gerne op ad rebet, men glider-hele tiden. Please hjælp me!

*Jeg vil tillade mig at starte bagfra Robert. Du skal en tur ud i tempelgården og se dig om efter et par handsker. Så er slippery rope ingen forhindring. Med hensyn til opaque case og farverne så regn dig frem. 4! (Fakultet 4). Okay, der er 24 muligbeder. Hver terning skal vise en 5'er. Rul den indtil da og put så, ja nu bliver det svært: red i red slot, green i green slot, yellow i yellow slot og til sidst "ta-daa", den sværeste af alle; blue i blue slot!

NYX.

ANNONCE!!!

SÆLGES:

BIG SKY SOFTWARE, fabriksnyt - ikke brugt!

TIME THIEF.

Nu Også
ude til
64'eren
på bånd!

CG4 disk/tape. 100,- kr.
Et to-parts adventure med en hel
ny programmeringsteknik brugt.
Læs super-interviewet i vol.2, nr.11
2 samt anmeldelsen i vol. 2. nr. 7.

GAC DATABASE PRINTER

Få dine GAC-filer skrevet ud på
printer. Så slipper du for flere
timers manuelt arbejde.

C64 disk. 100.- kr.

Læs anmeldelsen i dette nummer!

Fra Atlas Adventure Soft tilbydes flg. spil til
Commodore 64. alle på disk:

BLACK KNIGHT ADVENTURE: 2 parts adventure. rer.
text. Skrevet med GAC. Pris kun 59,- kroner.

ATALAN: Kun 59,- kroner. Text skrevet med GAC,

BARNEY BROWN AND THE CHICAGO CONNECTION' Et gra-
fikeventyr i 2 dele lavet red GAC. Pris 59.-kro-
ner.

THE CASE OF THE MIXED UP SHYMER: Pris KUN 44,-
kroner. Textadventure skrevet med GAC.

Der opkræves 25,- kroner i vekselsendelses
gebyr. Ring/skriv til Adventure-Klubben for be-
stilling.

Nyt ST-adventure fra MARLIN GAMES,
 THE JADE STONE. pris 115,- Text/grafik.
 WINTER WONDERLAND tape C64, 80,- kroner
 ZODIAC/SECRET O.L. - - 80,- -
 APACHE GOLD - - 80,- -

DEMIGOD ikon-adventure fra SOFTEL
 NIGHTWING grafikadv.
 (Begge til C64 på bånd.
 m. gratis adv. bagpå begge
 kassetter).

GAC+ fra Incentive. 445,- kroner på disk.
 eller få din gamle GAC opgraderet for 150,- kr.
 Send den i originalpakning til redaktionen.

Der opkræves 25.- kroner i veksel/forsendelses-
 gebyr . Ring/skriv til Adventure-Klubben for be-
 stilling.

SEPIA ADVENTURES: Katastrofe På Titan
 Stort og flot dansk adventure til 64'eren

Bestil det nu, kun 48,- kroner

Adventure-Klubben SEPIA Adventures
 53 88 47 17 42 95 46 97

Her opkræves intet ekspeditionsgebyr.
 Prisen er inklusiv flot plastbetrukket
 æske, førsteklases manual og forsendelse.

SPELLBREAKER!

**The magazine for
 all Adventurers**

ESSAY

Ude på gangen igen, bestemmer jeg mig for at finde noget at spise. Det fører mig ned i køkkenet, hvor der er mælk og mel. Av. jeg mangler bare et æg, så kan jeg lave pandekager. Min mave rumler, og jeg går videre. Jeg finder et stykke tyggegummi, og for at lindre min sult, kommer jeg det i munden og begynder at tygge. En gaffel finder jeg også, den kan vel bruges til et eller andet. I gangen er der et transportbånd, det kører imod mig istedet for væk fra mig. Kontakten er istykker, så jeg prøver med gaflen SSSHHHTTT. Det kortslutter båndet og smelter gaflen, nu kører det den rigtige vej. Op på det WHEEEEE, og jeg lander i en afsides lejlighed, hvor der er en skål (lige til at røre pandekagedej i) og et stykke krøllet sølvpapir.

Der er kun en vej ud, det er ned igennem en kanal, som fører tilbage til stueetagen. Op med elevatoren, men jeg mangler stadig et æg. Til alt held. finder jeg en sovende høne, der er utroligt svær at vække, men da jeg blæser en bobbel af tyggegummiet og denne sprænger, vågner hønen med et skrig, og skider et fint brunt æg. Nu går turen ned i køkkenet, her bager jeg så den lange ventede pandekage. Jeg griber den med begge hænder, tager en stor bid, FFØJ, jeg store idiot glemte sukkeret. Surt show. Jeg sunder mig lidt, og beslutter mig for at gemme pandekagen i lommen.

Nu tager jeg elevatoren op på 3. sal. Her står der en mikrofon i korridoren. Jeg smider båndoptageren, da den er træls at slæbe rundt på. Der er også et kamera, og for ikke at blive set, dækker jeg det til med pandekagen. En grundig gennemgang af 3. sal, afslører flere gode ting, en pen f.eks. Desværre er den tømt for blæk, men jeg tager den med, hvis jeg nu skulle falde over noget. En tang finder jeg også, ganske vist en tandlægetang, men alligevel... Og en solid harpun bliver det også til, hvorefter jeg nu kører ned på 2. sal, og henter en flaske ilt og kører videre ned.

Jeg går ned i garderoben, ifører mig dykkerudstyret og kravler ind i slusen. Her er der et hjul, som jeg drejer en halv omgang. Vandet strømmer ind og slusen åbner sig. Jeg er nu ude i en undersøisk hall til basen. Lige foran mig er der en kæmpe blæksprutte, jeg sætter spyddet fra harpunen lige mellem øjnene på den. Vandet bliver helt sort af blæk, BLÆK!!! Jeg fylder hurtigt pennen og smider harpunen væk. Så svømmer jeg over til vraget, og nede i lastrummet finder jeg en kikkert, som jeg må have med. Oppe på dækket, er der en planke, som er sømmet fast. Med tandlæge tangen hiver jeg alle sømmene ud. Tangen bliver totalt tiltet ved den manøvre, og derfor smider jeg den væk. Jeg svømmer tilbage til slusen, kravler ind og drejer hjulet. Alt vandet bliver suget ud, og lugen åbner sig.

Nu render leg op på kontoret, her underskriver jeg formularen og får mit nye rejsekort. Inden jeg kører videre, husker jeg det glatte gulv fra starten. Nede på 2. sal. finder jeg et par isbeslag, til at sætte under støvlerne. De må kunne bruges så på med dem og ned i toget. Nu går det tilbage til den 1. station.

Her er det ikke noget problem, at komme over til bordet. Der er der en nøgle, som jeg kommer i lommen og traver tilbage til toget. Nu kører jeg til stationen med det lille missil, og med de rigtige koder affyres det mod vraget. Nu følger en lang og kedelig togtur, tilbage til station Delta.

Vel tilbage på 3. sal af basen, kommer jeg ind til det missil, som sagen drejer sig om. En enorm raket med en platform laaaaaaannnggt oppe ved spidsen af missilet. Hvordan kommer jeg derop????? Nå, men det må vente til senere, jeg går tilbage og ender nede i stueetagen. Her opdager jeg en ekstra elevator, der har et gulvpanel med en solid lås. Hmm, gad vide om nøglen passer??? Jo det gjorde den. nu kan jeg kigge ned i en dyb skakt, hvor en metal diskette på bunden skinner mig i øjnene. Hvis bare jeg havde noget snor og en magnet. Der var jo tørresnoren fra vaskerummet, den henter jeg, men en magnet har jeg ikke. Oppe på 3. sal, kommer jeg ind i et musik rum. Her er

der et stort HIFI anlæg med tilhørende højttalere. I den ene højttaler, er der en løs magnet. Det er ingen sag at få den ud. Jeg binder den for enden af tørresnoeren, hvorefter jeg tager elevatoren ned i stuen. Her i den anden elevator, ned med magneten og op med disketten. Nu går turen op igen til 3. sal. Inde i dagligstuen er der et TV spil. hvor jeg propper disketten ind, og rykker lidt i joysticket. Nu kommer en gammel udgave af CLOWNS JOY og mens jeg sidder og spiller, får jeg en GENIAL ide. Hvis jeg kunne bygge en vippe, stille mig i den ene ende og vippe noget tungt ned i den anden, så må jeg da kunne komme op til missilet.

En lang planke skal jeg bruge! Hammer og søm. en tønde og en tung klump jern eller lign. Den lange planke fra vraget, må da kunne bruges, der var jo også en håndfuld søm! Så går turen ud til vraget igen. Masten er knækket og her ligger en stump træ. Det tager jeg med nedenunder. Her står en kanon og der ligger noget på bunden af den. Jeg vipper kanonen ned og ud triller en kanonkugle. Den tager jeg sammen med planken og sømmene, svømmer tilbage til basen, for at lede efter en tønde og en hammer. Da jeg har alt. går jeg ind til missilet, bygger vippen og kravler op og smider kuglen. WHEEE opad går det - jeg lander præcist og her er jeg så. Der er en lille lyscelle, hvis jeg kunne reflektere den, så ville katastrofen være afværget. Jeg tænker på sølvpapiret, men det er godt nok lidt krøllet. Det skal glattes lidt ud. Jeg kører ned på 2, sal. og nede i vaskerummet finder jeg et strygejern, som jeg glatter sølvpapiret ud med, Det er ligesom et spejl, så jeg reder lige mit hår. jeg skulle jo gerne se godt ud, når jeg udfører min heltedåd. Så går det igen op til det store missil, og nu er det ikke noget problem, at stoppe missilet.

Jeg skal så bare ud herfra i en fart. Jeg finder et bånd, som jeg sætter i båndoptageren. Nu åbner en dør sig, jeg går ind og ser at der er en lille stang, hvorpå der står "subrelease". Den hiver jeg i, skynder mig ned til slusen og ude i vandet ser jeg den lille ubåd, som jeg kravler ind i.

◀ Jeg starter motoren og nu går det hjemad. Wauw!
- sikke en historie jeg kan komme hjem med. De
andre på kontoret, bliver grønne af misundelse.

ALL MY LOVE

Ed Lines.

APROPOS! APROPOS! APROPOS!

På en støvet cafe på Montmartre, som er en sidegade til hovedgaden i Slagelse og som løber ud til hjørnet af Algade, hvor Shawarma Ole for nylig har åbnet Kebab Temple 2, sad en ung kunstner. Kunstner med stort K. Og stort N. Og med sådan en spansk dims over e'et. Sådan noget i denne her retning: KuNstnêr. Og sa nogle ekstra r'er til sidst: KuNstnêrrrr. Der hang en umiskendelig lugt af fisk over vor hovedperson. som kun bidrog til at understrege, at han bestemt ikke var fra byen. Som bekendt ligger Slagelse inde i landet.

Der var skrevet KuNstnêrrrr over hele hans fremtoning. Med store bogstaver (KUNSTNERRRR). folk var ikke i tvivl om, hvad han var (med store bogstaver) - detaljeskitser til han næste store værk lå spredt som en eksploderet dåse småkager rundt om bordet. Hans alpehue var indsmurt i oliefarve og han havde netop forsøgt at bilde bartenderen (en af Shawarma Oles fætre, Fallafel Frede) ind, at alle kunstnere tik deres rødvin betalt af Statens Kunstfond, mod forevisning af medlemskort til Louisiana-Klubben og hvis man kunne svare på tre spørgsmål om de franske impressionister (en gruppe seksuelle afvigere som vi her vil tie ihjel). Fallafel Frede var ikke sådan at løbe om hjørner med. Fallafel kunne genkende Bolle-Åge fra tidligere forsøg. Det var lugten af fisk der afslørede Bolle-Åge. Almindelig dårlig hygiejne og manglende afvaskninger havde bevaret denne rest fra Bolle-Åges tidligere forklædning som Den fantastiske Flynder. Fladfisken der kunne tale. Iført denne ildelugtende og ikke særlig vellignende forklædning forsøgte Bolle-Åge i ugevis at skabe sig en karriere som havbiologisk mirakel, Dette blev dog ingen succes, da han blev udkonkurreret af Jonas Buur Sinding der forklædt som parcelhus gav den som Typehuset Med Talent For Kunst.

By Nids Norngunn