

ADVENTURE POSTEN #4

Vol. 3, Oktober 1989. Pris kr. 15,55

inkl. m.v.s.



Lars Pålbo Nielsen

Ansvarshavende udgiver:
Adventure-Klubben.

Chefredaktør:
Claus Nygaard.

Red. medarbejdere:
D. D. Dennis.

Redaktion:
Vestergade 25A,
4930 Maribo.
Tlf. 53 88 47 17,
torsdag kl. 16.00-19.00.

Free-lance:
Aage Christoffersen (Hook)
Jørn Jensen (A-MOC)
Peter Normann (Mr. Coke)
Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)
Casper Kvan Clasen (Zaz)
Finn Bolding.

Lay-out og produktion:
Peter Normann.
Al lay-out i Adventure Posten bliver sat op på en Amiga 2000 med programmet PageStream og skrevet ud på en STAR LC24-10 dot matrix-printer. Den bliver tilsidst fotokopieret.

Samling og udsendelse:
Peter Normann

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

ISSN 0904-5310.

Telefon-helpline:
Medlemmer af Adventure-Klubben får tilbudt en særlig service. De kan ved oplysning af deres medlemsnummer få daglig telefonisk hjælp. Der skal ringes til følgende:

Mandag kl. 16.00-19.00:
Mr. Coke - Tlf. 42 19 02 17.

Tirsdag kl. 18.00-22.00:
Claus M. - Tlf. 31 21 69 79

Onsdag kl. 16.00-19.00:
Mr. Coke - Tlf. 42 19 02 17.

Torsdag kl. 16.00-18.00:
NYX - Tlf. 53 88 47 17.

Lørdag kl. 10.00-18.00:
Claus M. - Tlf. 31 21 69 79.

Søndag kl. 10.00-18.00:
Claus M. - Tlf. 31 21 69 79.

BEMÆRK DE NYE TIDER!!!

Hvis et medlem ringer uden for telefontiden for den pågældende person, vil medlemmet automatisk få en måned's karantæne for telefon-helpline'n. De ovennævnte personer der tilbyder telefonisk hjælp er ikke bundet til at være disponible. De har ydermere ret til enhver tid, at afvise en telefonsamtale uden nærmere begrundelse.

Hvis et medlem videregiver sit medlemsnummer til en anden person, der ikke er tilknyttet klubben, vil medlemmet umiddelbart blive ekskluderet.

Og for guds skyld! Spørg ikke "hvad skal jeg nu?" eller "hvad skal jeg gøre med denne ting?".

SIDE: INDHOLD:

2	KOLOFON + TELEFONTIDERNE.
3	INDHOLDSFORTEGNELSE.
4	EDITORIAL
5	MR. COKE KOMMENTERER.
6	NEWS & VARIOUS.
8	INFOCOM - SEASONS END.
10	HOOKED ON ADVENTURE.
13	ZAZ' CORNER.
15	BREVKASSEN.
19	HARDCORE HELPLINE.
22	GROW UP.
23	HITLISTE.

PLUS ADDENDUM OM DM!!!!!!

Forsiden til dette nummer er kreeret af Laust Palbo Nielsen, der personligt afleverede teg- til redaktionen midt i efterårsferien! Desværre valgte han brevsprækken i stedet for dør- klokken til stor ærgelse for NYX, der gerne ville have kvitteret med en Roxykage og en cola, når nu Laust var i byen! Skulle det dog være en anden gang... Tak for tegningen!!!

EDITORIAL!!!

Coke foreslog mig i sidste måned, at vi helt lukkede Adventure-Klubben og flygtede til Sydamerika med pengene ligesom, det ser ud til, Henry fra Adventurers Club Limited har gjort. Jeg fik dog forsikret ham om, at vi hellere skulle bruge de godt 4 1/4 million D-mark overskuddet på Adventure Posten efterhånden beløber sig til, til anskaffelse af nyt produktionsudstyr. Sagen var jo den, at han ikke kunne styre den gamle maskine og Den Gamle kunne slet ikke styre Coke osv..

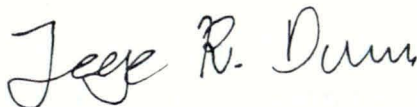
Derfor, kære medlem, sidder du nu med et bevis på, at Coke da i det mindste kan noget. (og i dette tilfælde har det beløbet sig til at trykke på F1 for at få udskreveet alle de dejlige siders text, som undertegnede har forfattet).

Vi er denne gang i fuldt vigør med masser af anmeldelser, Hardcore Helpline, en større Grow Up og en rimelig brevkasse, der ikke stjæler for meget plads.

Zaz har leveret sin anden artikel i serien om D&D og jeg selv har skrabet lidt nyheder sammen omkring Infocoms situation på nuværende tidspunkt. Rasmus Bolding debuterer i Hooked on Adventure som vikar for sin far. Hooked on Adventure vil fra dette nummer og fremover vil være delt op i en 64/128 sektion, en Amiga sektion og en PC sektion.

På nuværende tidspunkt ved jeg ikke om Den Gamle og A-MOC når postkassen inden det er for sent, men jeg ved, at Bolle-Åges "5. Kolonne" må vente een måned endnu. Hans mor fortæller, at jurastuderne tager for meget af hans tid! Dog ser vi det ikke som noget problem, men glæder os til han er færdig. For med en advokat i bestyrelsen skulle det blive langt nemmere at få fat i DIG, når du glemmer at betale.

Med venlig hilsen...



Claus Nygaard, chefredaktør.

JAMEN HOV... ER DETTE AP????!!!

Det er til at forstå, hvis du, kære læser, er i tvivl om det er Adventure Posten du sidder med i hånden. Men nu syntes vi, at det var på tide at gøre noget ved Posten...

Adventure Posten kører nu på sit tredje år. Kvaliteten har været meget svingende og efter sidste nummer, hvor jeg skulle stå for trykningen af Posten på vores gamle Rex Rotary-anlæg, blev det mig for meget. Claus og jeg blev hurtigt enige om, at nu var det tid til forandring.

Forandringer er der også kommet. Men desværre ikke dem vi havde håbet på. Først prøvede vi nemlig at få læst en laserprinter, men det var desværre ikke muligt på grund af vores slunkne økonomi (og leasingselskabets fladhoveder).

Derfor bliver Posten skrevet ud på min STAR LC24-10 dot matrix-printer istedet. Men det giver jo selvfølgelig nogle begrænsninger. Som I måske allerede har opdaget, bruger vi et fransk bogstav 'œ' istedet for det næstsidste bogstav i det danske alfabet. Det skyldes, at på enelleranden måde er mit desktop publishing program, PageStream, og min printer ikke helt kompatible. Jeg har siddet i lang tid foran dyret og svedt, medens jeg har prøvet at finde en løsning. Det er jo mærkeligt at jeg kan få et 'æ' og et 'å', når jeg ikke kan få et (det næstsidste bogstav i det danske alfabet).

Som I kan se, har vi også fået annoncer i Posten. Inden I bliver sure over det skal I lige vide, at annoncererne simpelthen er vores eksistensgrundlag. Uden dem ville vi sikkert snart lukke. Og lad mig benytte lejligheden til at rette en gigantisk tak til alle annoncørerne, fordi de gider at støtte vores foretagende. Jeg er sikker på, at alle læserne deler denne taknemlighed og viser jer, at det kan betale sig at annoncere i Adventure Posten (ikk'?).

Adventure Posten synes måske noget tynd i denne omgang. Der er færre sider. Men det skyldes at Adventure Posten oprindeligt bliver lavet i A4-format, og derefter nedkopieret. Det vil sige, at der rent faktisk er lige så meget stof som der plejer at være, okay?

Til sidst vil jeg lige minde jer om, at vi altid er på jagt efter nye medlemmer. Jeg går ud fra, at I gerne ser Posten blive endnu bedre. Den bedste løsning er flere medlemmer. Tag dette nummer med i skoen, på arbejdet og hvor I ellers kan finde på, og fortæl dem om dette superblændende, fænomenale blad, som det nu engang er. GO FOR IT!!!

På Adventure-Klubbens vegne...



Peter Normann

ADVENTURE POSTEN

- ATTER MED POSTEN!!!

NEWS AND VARIOUS

TITAN I COMPUTER ACTION

SEPIA Adventures melder om en fordobling af salget af eventyret i september. Stadig mangler godt halvdelen af jer dog at støtte hans projekt, hvilket vi i Adventure Klubben synes er en skam. Er du dog i tvivl om "Titans" kvalitet så køb Computer ACTION og læs eventyr- siderne. Danmarks ubestridte bedste troldmand, The Magic One, har nemlig kastet sine gamle troldmands øjne på SEPIA Adventures. (Hov, så fik vi vidst lidt reklame for både SEPIA og TMO!)

Apropos Computer ACTION, så er der et eksklusivt interview med DIN chefredaktør i det nye nummer, og du kan også vinde "Compilation 1-6".

Køb
Adventure Postens særlige
yoga-udgave - Danmarks
eneste blad trykt på hovedet!

NU KAN DET SNART VÆRE NOK

I sidste nummer beskrev NYX nogle telefonsamtaler han havde haft med diverse ikke-medlemmer. Mr. Coke er blevet udsat for en samtale med nogle, der havde fået et medlemsnummer af et medlem. Han ringede såmænd heller ikke i telefontiden. Det er for meget! Og husk, der er et alternativ, nemlig NUL TELEFONHELPLINE!!!

HALVLEGSRESULTAT

Efter første halvleg af kampen om spørgeskemaerne vil vi lige lade et par kommentarer faldet. Der er nu gået 3 dage siden septembernummeret udkom (Det var Coke sgu' længe om, hva? Rød.) (længe om hvad? Det var da dig der tabte, da vi spillede poker om, hvem der skulle gå ned i postkassen med kuverternel Coke) og præcis 10 af de 135 skemaer er kommet retur.

Vil du være med til at præge Adventure Posten i positiv eller negativ retning, så send dit spørgeskema ind til os! Vi har definitivt sat deadline til den **20. oktober**.

Ligesom sidste år, vil vi bringe en stor slæt artikel om medlemmernes svar, alle bliver anonyme, og det bliver i decembernummeret. (Men da det er NYX der skriver den, er den ikke værd at læse! Coke)

EN VARM TAK TIL P&T

Som I bemærkede (vi ved I gjorde det, for vores telefoner glødede) kom septembernummeret ikke ud til tiden, ja faktisk var det lige før, det ikke kom ud som septembernummeret, men oktobernummeret!!! Sagen var den, at vores konvolutter, girokort og frimærker forsvandt på deres tur med P&T's postbil fra Maribo til København SV. Onde tunger vil vide, at de sprang fra ved Tapperneje, men disse rygter har vi endnu ikke kunnet få bekræftet.

Vi er meget kedede af septembernummerets udvikling, ja faktisk så kedede af det, at vi besluttede at droppe ferien i november og derfor sender vi et nummer på gaden 1. november (denne gang slår det ikke fejl!!!) og allerede 1. december vil vores sædvanlige dobbelte julenummer være på gaden. Vi garanterer et blad på ikke færre en 60 sider!

Nu sidder I derhjemme og tænker, at sådan noget har de sagt før. Betragter I dog dette nummer, kvaliteten af det, må I også kunne forstå, hvorfor vi er vilde efter at komme til at benytte vores nye anlæg.

SNART DEADLINE

Nu er der ikke langt igen. Det er snart deadlinetid for vores "lav-dit-egot-adventure"-konkurrence. På nuværende tidspunkt har vi 4 adventures, der kan komme i betragtning ved dommerbordet. 2 af dem er programmeret i BASIC og de andre 2 ved hjælp af henholdsvis GAC og GAC+ fra Incentive!

Hvis du vil nå at være med i konkurrencen om en dejlig kontant pengepræmie (skattefrit) så send os et hjemmelavet adventure, så vi har det senest den 1. december 1989.

Spillet må være til alle maskiner, bortset fra Dragon og Lambda og skal ikke være programmeret med noget bestemt utility. Vi ser frem til at modtage netop dit adventure! Bercæmmelsen venter om hjørnet...

HUSK DEADLINE DEN 1. DECEMBER 1989!

NY SPALTE I POSTEN

Og så har vi månedens gnave-efterretning. Der er et par stykker, der har gjort sig fortjent til telefon-helpline-karantæne løbende fra nu af og frem til novembernummerets udgivelse:

0160188 Jakob Hansen
1410189 Povl Japsdam Jensen
0380488 Danny Kristiansen
0100488 Thomas Højt

De har ringet uden for tiden.

SMILET VAR FREMME!

Oveni alt det negative med en løssluppen pakke kom der dog lidt kulør på tilværelsen. Det var i chefredaktørens telefon tid om torsdagen (læg mærke til ordet "I") og klokken havde lige passeret 15.00!

TLF: (Brrriiling, Brrriiling).

NYX: Ja det er NYX.

H.E: Hallo, det er Henrik...

NYX: Hej Henrik!

H.E: Ja, i "Case of the missing envelopes",

NYX: Hm...? Case of (mumle-mumle).

H.E: Jeg er inde i huset og ved ikke, hvad jeg skal gøre.

NYX: (forundret og stadig svært mumlende) "Case of the missing envelopes", det lyder sært. Måske, hvem har lavet det, Henrik?

H.E: Det var bare en joke! Er der noget nyt om de forsvundne konvolutter?

NYX: (Latterbrøel, nærmest et venligt ramaskrig). Der fik du mig sgu! Den havde jeg ikke regnet ud. Jeg var allerede igang med at tjekke min løsningsliste!

Osv... Jo, Henrik Egern forstod at muntre chefredaktøren lidt op, da han var allerlængst nede. Han takker derfor for denne opringning og ønsker Egern alt mulig held fremover med Bard's Tale!

ASK US NO MORE!!!

Det er med stor beklagelse, at Adventure-Klubben lukker sin telefonhelpline om fredagen. Kirsten ASK US Jespersen fra Tåstrup (19 år og aldrig kysset) har meddelt, at hun på grund af udviklingen i sit private firma nu må stige af. Jobbet som direktør tager simpelthen så lang tid, at hun ikke længere kan bruge tirsdag aften foran telefonen, hvilket enkelte af jer, der har prøvet at komme igennem, nok vil sande. Vi har derfor slettet hendes nummer og telefon tid fra listen og beder ALLE om at acceptere dette. Skulle nogen mod forventning "komme til" at dreje hendes nummer en tirsdag aften, sørger vi for at vedkommende får en måneds karantæne fra telefonhelplinen!

Fra redaktionsrødderne Coke, Hook og NYX sendes en stooooooooo hilsen til Kirsten og en varm tak for tiden fra december 1987 og frem til nu. Som nævnt i Compilation 1-6 havde Adventure-Klubben IKKE eksisteret i dag, hvis ikke hun var trådt til. See ya!

INFOCOM - Seasons End!!!

Læs i dette nummer chefredaktørens artikel om de ting, der går igennem en fanatikkers hoved, når en nyhed som den I nu skal stifte bekendtskab med, tikker på computeren.

"-Neeej!", hørte jeg mig selv skrigende en tilfældig eftermiddag i sommerferien. Jeg havde netop fået en telefonopringning fra udlandet, hvor jeg blev meddelt om, at Infocom var gået ned og hjem! Det kunne da ikke passe?! Straks telefonerede jeg til The Dungeon Master, der oplyste mig telefax-numre på afdelingerne i England og USA (tak Christian), hvorefter jeg begyndte min research.

Første opringning gav resultat. Infocom var ikke gået ned og hjem, men gennemgik blot en ret så markant krise, der ville skabe en del ændringer for adventurefans rundt om i verden, men mere om det senere i artiklen. Jeg kunne få at vide, at der på de internationale Bulletin Boards var kommet nyheder frem om at Infocom havde problemer med Activision, og enkelte steder var hønen så gjort til 10 fløjer og lavinen begyndte at rulle. I kender det sikkert fra Møster Maren, der altid sidder i vinduet og ser på gaden. Det er de fantastiske ting hun når at opleve, selvom hun aldrig er uden for en dør.

Sandt er det at Infocom har været inde i en krise. De overlevede med nød og næppe ved at blive købt op af Activision/Mediagenic, der dog ikke accepterede dårlige salgstal og derfor satte tommelskrueerne på adventureforfatterne, og på disse tommelskrue stod printet "Infocomics". Efterhånden fælte Activision at Infocom var ved at blive købt over ende af andre firmar og mente ligeledes, at når man havde maskiner med mulighed for størstet grafik skulle den også bruges.

Når jeg før brugte udtrykket "købt af" er her tale om, at Activision købte rettighederne til at udgive Infocom's spil. Det samme har vi set i England, hvor Magentic Scrolls udgives af Rainbird Computer. Imidlertid har Telecomsoft, en afdeling under det britiske telefonselskab netop solgt Magnetic Scrolls og er selv blevet opkøbt af Microprose, så der sker noget i den branche.

Med "Infocomics" leverede Infocom et halvhjertet forsøg på et adventure med grafik. Faktisk var ingen af spillene adventures i ordets værste forstand, men blot en gang grafik-billeder, der optrådte i en valgt rækkefølge. Der skulle trykkes på knappen for at starte spillet og så gik det ellers derudaf indtil du stødte på en valgmulighed i spillet og knappen skulle igen i brug. Så med de lanceringer fangede Infocom, Activision ikke Magnetic Scrolls med bukseme nede. Faktisk var det omvendt.

Tilbage til min telefonopringning. De konsekvenser Infocom's krise ville skabe for os brugere blev først og fremmest udtrykt således: "No adventures for the Commodore 64 in the nearest future. Infocom are in such deep financial troubles that they have chosen not to support this machine but instead develop adventures for the Amiga and Amstrad." Sådan! Et af de sidste spil til os 64'er ejere fra Infocom skulle således vise sig at blive Battletech, eller? Til 16-bit'erne lancerede de fomyligt Journey, Shogun og Arthur, tre grafikadventures, der alle prøver at sparke stolen væk under blandt andet

Sierra-Online og Magnetic Scrolls. Sierra har dog allerede med flere håndfulde grafikadventures banket deres navn fast med store søm. Infocom vil nu gå af ikon-styringsvej, netop fordi en stor del af deres adventure-markedsandel er fosvundet i de seneste år. For 5 år siden kendte alle Infocom, der med Zork trilgien fik fanget næsten alle computerfreaks' interesse. Det var dengang, hvor "ZUG" (Zork User Group) en brugergruppe med over 20.000 medlemmer, der kun spillede Zork, blev dannet. Der blev solgt badges, trøjer, klistermærker og andet "ragelse" med Infocom og Zork påtrykt og heraf udsprang vel også Infocom's "The Status Line". Dette er et offset trykt blad, der gratis sendes til interesserede adventure spillere og købere af Infocom-spil direkte fra hovedlageret, og det omfatter såvel en omtale af nye som gamle Infocom adventures.

Service er dog efterhånden blevet en by i Rusland hos Infocom. Der er ikke meget Adventure-Klubben over dem, HA! Fra Infocom's bageste række er det tydelige tegn på utilfredshed vist på den enkle måde at et stadigt større antal medarbejdere og ledere har taget deres afsked. Joel Berez, der var direktør hos Infocom forlod således skuden allerede sidst i 88' som et naturligt led i skandalen omkring Infocomics til trods for, at Activisions direktør Bruce Davis udedtil forsikrede alt og alle om, at hans firma skam havde det bedste forhold til Infocom, man kunne tænke sig. (og så gør vi det? Et eller andet må vi jo have fået Berez til at forsvinde?).

Men Infocom var altså ikke gået ned og hjem. De havde blot lukket deres kontorer i Cambridge og var flyttet ind i Mediagenic's bygninger, hvilket simpelt hen var sket af økonomiske og praktiske årsager. Med på vognen var det nu få kendinge og folk som Dave Lebling, Brian Moriarty og Steve Meretzky er nu definitivt borte.

Mark Blank, der har været med fra Zork-tiden, holder ud endnu, selvom andet har været fremme i den danske computerblads-branche. (Men han læser vel også kun Adventure Posten). Så der er stadig mulighed for at få fulgt Journey op med en 2'er. Et nyt spil fra Mike Moore (Mike 008) er også under opsejling, og da han som bekendt har arbejdet med strategi-spil bliver det spændende at se, hvad han får designet til os.

EPILOG:

Infocom lever endnu. Du kan godt tage hjertet fra halsen og ned bag ribbenene igen og sætte sløghastigheden på normal (150/min) for der vil stadig blive produceret Infocom spil til dig, hvis du da har en Amiga eller Amstrad. Ventetiden bliver dog længere nu, da der kun er 5 faste designere tilbage.

-NYX.

Coke's kommentar:

Adventure Posten var faktisk det første blad i verden, der skrev om Infocom's udelukkelse af 8-bit-maskinerne. Jeg skrev det i Hook'en for lang, lang tid siden. Ikke desto mindre vil Infocom aldrig blive det samme, da den hårde kerne, Steve Meretzky og Dave Lebling, har forladt skuden. Dave Lebling vil være forretningsmand og Steve Meretzky vil fortsat lave adventures. For hvem vides ikke.

Fra Atlas Adventure Software kan vi tilbyde flg. adventures på disk til C64:

Black Knight Adventure	kroner 59,-
Atalan	- 59,-
Barney Brown and The C.C.	- 59,-
The Case of the Mixed-Up S.	- 44,-

Fra Intensive Software:

GAC+ Graphic Adventure Creator Plus.

Kroner 445,-. Kun diskversioner til C64/128!
eller få din gamle GAC-version (tape/disk) upgraded
til GAC+ for kun kroner 150,-.

UGAC: Databaseprinter
til GAC/GAC+ fra In-
tensive Software.
Til C64 disk, kr. 100,-
Et værktøj, du som GAC-
programmør ikke **KAN**
undvære. Klarer simpelt-
hen alt papirarbejdet
for dig. Nu har du kun
nødig at tænke på dine
puzzles og dit plot!

TIME THIEF,
Big Sky Software.
C64, tape/disk
kun kroner 100,-

2-parts adventure,
der gør brug af en
hel ny programmer-
ingsteknik. Det
bedste adventure
overhovedet skre-
vet med The Quill.
Der er mulighed
for at RAM-save 3
positioner og an-
vende en OOPS-kom-
mando. Køb allere-
de i dag og få en
oplevelse for livet.

Der opkræves 25,- kr.
i forsendelses- og vek-
selgebyr per ordre.

Fra SEPIA Adventures:

KATASTROFE PÅ TITAN.
Disk til C64/128.
KUN kroner 55,- inkl.
forsendelse.

Ring til SEPIA Adv.
på telefon 42 95 46 97
eller Adventure Posten
på telefon 53 88 47 17

Du kan også indsætte
pengene direkte på giro

1 90 23 93
SEPIA Adventures
Ellegårdspark 6
3520 Farum

og modtag spillet!

HOOKED ON ADVENTURE

Velkommen tilbage til Hooked on Adventure. Selvfølgelig Adventure Posten er ikke det eneste der har gennemgået drastiske ændringer siden sidste nummer. Hooked on Adventure vil også lege med. Læs videre om de fantastiske ændringer, som de fleste forhåbentlig synes er til det bedre.

Adventure Posten's læsere er lidt af en broget blanding. Nogle har en Commodore 64, nogle en Amiga og andre har IBM PC og kompatible. For at Hooked on Adventure ikke skal gå hen og favorisere Amiga'en, fordi det nu engang er sådan en computer jeg har, vil denne spalte være delt op i flere afdelinger. Den første afdeling vil være den generelle afdeling, dvs. en ikke-maskinspecifik afdeling. De næste afdelinger vil være maskinspecifikke. Jeg har tænkt mig, at lave tre underafdelinger, som henholdsvis skal handle om Amiga, Commodore 64 og IBM PC og kompatible. Under-afdelingerne bliver dog ikke særlig store, da det meste adventurestof normalt er generelt for de nævnte computertyper.

Det bliver selvfølgelig ikke mig, der skal stå for at skrive om PC'erne og C-64'eren, da jeg må siges at være inkompetent på det område. Derfor vil jeg overlade det til nogle andre. Jeg har dog ikke fundet nogle til at skrive PC-sektionen. Det var derfor, at jeg i sin tid eftertøstede PC-øgere. Det gør jeg stadigvæk. Hvis du er i besiddelse af en IBM PC eller kompatibel og har lyst til at skrive i Hooked on Adventure, skal du blot ringe eller skrive til mig. Du skal være en erfarne adventuresspiller, samt have tjek på, hvad der sker på PC-fronten.

64-sektionen vil Finn Bolding fremover stå for. Finn er jo et gammelt medlem. Jeg mener, han har været med i lang tid, ikke at han er 93 år (undskyld Finn, der robede jeg det). Andre er selvfølgelig også velkomne til at sende indlæg til mig, men det er først og fremmest monsieur Bolding der sidder på tjansen. I dette nummer er det dog hans søn, Rasmus Bolding, der lægger ud med en anmeldelse af Pool of Radiance.

Amiga-sektionen vil jeg først og fremmest stå for, men I er da (igen) velkomne til at sende mig nogle bidrag (og gøre rent i mit palads og pudse mine sko). Der vil dog ikke være en Amiga-sektion i dette nummer, da jeg simpelthen ikke har tid til at skrive den. Men i næste nummer vil jeg lægge ud med en opsummering af, hvad der er sket på Amiga-fronten.

Ellers, hvis der er andre forslag til hvordan Hooked on Adventure kan gøres endnu bedre (næsten umuligt) er I velkomne til at kontakte far.

Flipkonkurrencen er afsluttet, og jeg har kåret vinderne, men det kan først I læse om i næste Hook.

Nu vil jeg for første gang i Posten's historie lukke op for den specielle 64'er-sektion og overlade roret til Rasmus Bolding. Are you ready?

Go for it, Rasmus!!!

Mr. Coke.

HOOKED ON 64

Pool of Radiance/AD&D. US Gold/SSI/TSR - CBM 64/128, IBM PC, Apple og Amiga. Pris kr. 365,-.

Er der nogen grund til at sige, at "Pool of Radiance" (POR) er det første af US Gold's spil, der er bygget over licensaftalen med TSR? Nå, men for fladpanderne og dem, der ikke har spillet D&D (Hi, Coke - he-heh) er det sagt alligevel. Grunden til, at der står tre navne under spillet, er at US Gold har købt rettighederne på D&D af TSR, som har lavet modulet (Adventure!), og SSI har så lavet selve spillet til computeren - enkelt nok, ikk?

Let's get started. Selve spillet er bygget over et modul (det kaldes men et færdiglavede adventure inden for RPG) lavet af TSR, kaldet "Ruins of Adventure", der hører til i "Forgotten Realms"-serien (Et AD&D). US Gold har betalt for at måtte bruge de søgte AD&D regler, så de er fulgt til punkt og prikke, hvilket er rart for os, der har spillet (og stadig gør) D&D. Selve spillet (POR) går ud på, at din gruppe eventyrere skal redde byen Phlan fra de onde kræfter, der truer den. Den før så rige by er blevet offer for en gal mands eroblingsplaner. Næsten hele Phlan er nu beboet med monstre og andet kryb-kun en lille del af byen, helt mod øst, er stadig beboet af mennesker. Men det vil ikke tage lang tid før også denne del vil falde i bossens (som tyrannen genialt nok kalder sig selv) kløer. Efter det vil hele området omkring Moonsea være truet - Phlan er på spanden. Hvad gør man? Jo, man trykker nogle plakater og hænger dem op på offentlige lokummer samt andre steder, hvor folk kan se dem. Der udloves en dusør til dem, der vil hjælpe med at redde Phlan. Netop sådan en plakat har narret JER til byen.

Nu er det så man skal til at skabe sine figurer - man kan også load'e et færdigt "Party", men det er immervæk sjovere selv at kreere dem. Når man har "roll'et" sine figurer, får du lov til at vælge mellem nogle kroppe og hoveder, så du selv kan sætte billedet af din figur sammen. Dette synes jeg er en fed ting, da du f. eks. i "Bard's Tale" kun kan skabe 5 figurer, fra tyv til kriger, der alle ser ens ud, og endnu værre, elverne har sgu' skæg! Men det er der rådet bod på i POR. Efter figur-sammensætningen skal du vælge deres "Combat Icon" (hvordan de skal se ud i kamp). Tro nu ikke, at det er store flotte figurer på størrelse med dem i "Barbarian" eller "Fist"-spillene - nej, dine characters er ca. 2 cm høje. Når du så endelig har lavet dine folk, ankommer du med skib til byen Phlan.

Skærmen er delt op i tre dele. For oven til venstre er der som i "Bard's Tale"-serien et billede af, hvor du

Let's get started. Selvfølgelig er bygget over et modul (det kaldes man et færdigt lavet adventure inden for RPG) lavet af TSR, kaldet "Ruins of Adventure", der hører til i "Forgotten Realms"-serien (Et AD&D). US Gold har betalt for at måtte bruge de ægte AD&D regler, så de er fulgt til punkt og prikke, hvilket er rart for os, der har spillet (og stadig gør) D&D. Selvfølgelig (POR) går ud på, at din gruppe eventyrere skal redde byen Phlan fra de onde kræfter, der truer den. Den før så rige by er blevet offer for en gal mands eroblingsplaner. Næsten hele Phlan er nu beboet med monstre og andet kryb- kun en lille del af byen, helt mod øst, er stadig beboet af mennesker. Men det vil ikke tage lang tid før også denne del vil falde i bossens (som tyrannen genlignet nok kalder sig selv) kløer. Efter det vil hele området omkring Moonsea være truet - Phlan er på spanden. Hvad gør man? Jo, man trykker nogle plakater og hænger dem op på offentlige lokummer samt andre steder, hvor folk kan se dem. Der udloves en dusør til dem, der vil hjælpe med at redde Phlan. Netop sådan en plakat har narret JER til byen.

Nu er det så man skal til at skabe sine figurer - man kan også load'e et færdigt "Party", men det er immervæk sjovere selv at kreere dem. Når man har "roll'et" sine figurer, får du lov til at vælge mellem nogle kroppe og hoveder, så du selv kan sætte billedet af din figur sammen. Dette synes jeg er en fed ting, da du f. eks. i "Bard's Tale" kun kan skabe 5 figurer, fra tyv til kriger, der alle ser ens ud, og endnu værre, elverne har sgu' skægl! Men det er der rådet bod på i POR. Efter figur-sammensætningen skal du vælge deres "Combat Icon" (hvordan de skal se ud i kamp). Tro nu ikke, at det er store flotte figurer på størrelse med dem i "Barbarian" eller "Fist"-spillene - nej, dine characters er ca. 2 cm høje. Når du så endelig har lavet dine folk, ankommer du med skib til byen Phlan.

Skærmnen er delt op i tre dele. For oven til venstre er der som i "Bard's Tale"-serien et billede af, hvor du befinder dig, og eventuelt hvem du møder. Til højre er der en liste over dine figurer samt deres AC (Armour Class) og HP (Hit Points). Fornøden er der tekst plus menu. I bliver modtaget af en mand, der viser jer rundt i byen, og til sidst tager jer med hen til "City-Hall", hvor han informerer, at det er her I skal melde jer, og mange eventyrer ligger forude. Derefter forlader han jer, og det er nu op til jer, hvad I vil gøre. I går selvfølgelig ind i city-hall. I kan allerede se jer selv bekæmpe farlige uhyrer og finde store skatte. Da I træder

indenfor, hører I næsten Jean-Michel Jarre spille sin første Equinox (hovsa, det er vist bare min båndoptager). Anyway, gå ind og meld jer, og spillet er i gang.

Spillet er bygget op således, at man får et par missioner af "city-clerken", og når man har klarert disse, vender man tilbage til city-hall'en for at få sin reward samt XP-points (eXperience Points). Hvis du får nok XP-points, kan du blive trænet og stige i level. Det lyder måske ret enkelt og ensformigt, men er det ikke. Der er utrolig meget spil i POR, hvor der i visse andre spil næsten kun er kamp (næh, jeg sagde da intet om Bard's Tale). Når det kommer til kamp (hvilket sker ret tit) skifter skærmnen til et billede af området, hvor kampen finder sted samt dine characters, du lavede i "Combat-Icon"-mode og til dine fjender. Du bestemmer nu ved hjælp af joystick eller tastatur, hvor dine characters skal flyttes hen, om de skal bruge bue eller sværd, eller måske plagiere Bruce Lee uden våben, anvende rustning, samt hvem de skal angribe. Her er taget højde for alt lige fra Thief's backstabbing til Cleric's og Magic User's speels. Jo, kampene er godt nok lavet, men de bliver ret hurtigt ensformige. Men heldigvis er POR ikke bare kamp og kager - der er både spil og tekst (rimeligt meget endda). Det kombineret med, at du vil finde enriens, der skal slås op i den medfølgende Journal, gør det til det bedste computer RPG, jeg har set (og et helvede for crackere). Men lad os nu få noget konkret...



LYD: En god titelmelodi, der passer godt, samt diverse Batman lyde, når du er i kamp eller basker mod en mur (headbanging er en af Rasmus' yndede sporter. Coke).

GRAFIK: 83 % - Gennemgående god grafik, der passer. Det der virkelig gl'r, er at alle NPC'er (monstre og folk du møder) har forskellige billeder.

PRÆSENTATION: 84 % - Flot æske med 3 bøger + 1 katalog. Ved at læse manualen lærer du faktisk grundreglerne til AD&D. Skærmæssigt er præsentationen også god.

GAMEPLAY: 93 % - Jeg har sprunget parser og ordforråd over, da spillet er menustyret bortset fra et par enkle kodeord. Der er et godt gameplay i POR, og også ret overraskende. Det var f.eks. morsomt, da vi skulle hente en kiste til en overbuef hjemme i byen. Vi blev truet med død og ødelæggelse, hvis vi brød kistens segl. Meeen vi stødte på nogle tyve, der ville kopiere seglet for halvdelen af indholdet. Ganske indbringende. Videre morsomt var det ikke at finde ud af at en af byens spidsere, som I havde arbejdet for i lang tid, sendte jer ud på en "diplomatsk mission" med et brev. I brevet lå der en ordre til de soldater, som brevet skulle afleveres til, om at dræbe jer øjeblikkeligt.

KOMMUNIKATION: 75 % - Du kan tale med næsten alle, du møder - dog ved hjælp af menu. Dette kan resultere i kamp eller vigtige informationer (måske nogle hotte tilbud fra damerne? Coke).

ATMOSFÆRE: 73 % - Det er lidt svært at give score her, da det jo er et RPG (de har måske ikke atmosfære, he-he? Coke). Meget af atmosfæren ligger jo i, hvad spillerne selv gør.

SVÆRHEDSGRAD: 77 % - Spillet kan ikke i sværhedsgrad sammenlignes med et tekst-adventure, da det er en anden genre og puzzles er anderledes. Her gælder det meget om at tænke logisk og time hvad man gør. F.eks. var jeg inde i en maze af giftige buske. Da jeg havde fået døren op ved magisk hjælp, gik en alarm i gang, og maze'n blev fyldt med giftige "Giant snakes". Et bid fra dem ville dræbe mine folk. Logisk går du mod et tårn med en dør, går ind og lukker døren efter dig. Slangerne kan jo ikke så godt åbne døren. Nu kan du sidde og høre Povl Kjølles indtil alarmer stopper. Men hvad der virkelig kan være svært og enorm led, er når dine figurer udsættes for en næsten umulig kamp. At sætte 4 trolls og 2 ogres mod et level 1-2 party er fan'me gak!!!

VALUTA FOR PENGENE: 80 % - Du betaler meget men får et godt spil. Det tog mig lidt over et halvt år at gennemføre det. Så jer med almindelig hjernekapacitet vil det nok tage 1,5-2 års tid (det gælder nemlig om at handle så uintelligent som muligt! Coke).

SUBJEKTIV VURDERING: 95 % - Jeg vil sige, at det er det bedste computer RPG til dags dato. Det bliver svært at slå, men måske bliver "Azure Bonds" (fortsættelsen) en god konkurrent? Jeg vil dog sætte et minus ved spillet - du kan ikke load i spillet. Hver gang du laver en fejl, skal du load hele lor... ind igen - BVADR!
The Ranger - Rasmus Bolding

PBM - SPIL OVER POSTEN

HURAAA! - Nu kan alle D&D-freaks og strategispilspillere godt få fødderne ud af ørerne og ringe til Adventure-Klubben! CANT-GAMES, et nyligt stiftet forlag, har netop startet et PBM-spil, hvor det gælder om at erobre Europa fra andre medspillere og løbe af med den store pengepræmie. (Lykkehjulet IV, nu med handling).

Tino Andersen og Claus Nygaard, ophavsmændene (eller rettere ophavstøsseskvattenel Coke) til "Kampen om Europa" lover både alsidighed, spænding og en oplevelse for livet til alle, der måtte ønske at være med.

Hvad er så PBM? - PBM er forkortelsen for Play By Mail. "Kampen om Europa" er således et spil, hvor deltagerne har forskellige muligheder at vælge imellem, og så sender de deres "træk" ind til nogle spillere, der varetager det hele. Det kan f.eks. være at udruste en hær eller sende et sølskib ud på ekspedition. Sendt spillere ud eller måske kurerer? Spillet foregår i 1400-tallets Europa og kan have op til 10 deltagere. Man spiller altså ved at sende sine "træk" ind til ledelsen, og denne udfører så alle træk og sender fyldigt information tilbage til hver af spillerne. Det drejer sig om en komplet oversigt over alle hærenheder, informationer om tilstandene i Europa, informationer om flådeplaceringer, landkort og meget, meget andet. Hvert "træk" indgår i et "turn", hvor der i øvrigt er mulighed for at vælge mellem 27 alternativer. Ja, det lyder næsten for godt til at være gratis, og det er det heller ikke! Et "turn" koster kroner 15,- og varer en måned i spillet!

Har du lyst til at høre nærmere så send en frankeret kuvert til

CANT-GAMES,
v/Tino Andersen,
Mågevej 12,
4930 Maribo.

Så får du introduktionsmateriale tilsendt gratis, hvori spillereglerne er beskrevet nærmere. Herefter har du så mulighed for at melde dig til "Kampen om Europa". - Du binder dig således ikke til noget ved at skrive efter introduktionsmateriale!

Velkommen til 2. udgave af mit lille sted. Denne gang skal vi lære om de forskellige systemer indenfor RPG

ZAZ' RPG-CORNER

SYSTEMERNE

Der findes mange forskellige systemer. Dungeons & Dragons er nok det mest kendte, mens ting som MERP, RoleMaster og AD&D er mindre udbredte (det er SPIL, ikke andearter! Fnyysl - Red). D&D er et ret simpelt system uden nogle større finesser. Man kan slås, købe, sælge, bevæge sig (til fods), designe sine egne labyrinter og meget andet. Dette er et godt valg for begyndere. Bagdelen er rypsen. Et sæt koster ca. 168,- I Og der er 4-5 sæt. D&D kan også hurtigt blive for simpelt. Så kan man gå over til Advanced Dungeons & Dragons, AD&D for short. Her er det straks mere avanceret. Der er mange flere professioner man kan vælge imellem, (Assasin, Monk, Paladin etc.). Der er tillige med mange flere og sjovere spells, og så er der mange flere voldelige våben (JUBELI). Der er også flere alignments. Med alignment menes en spillers overbevisning. Fx kan man være Lawful, hvilket vil sige, at man gør en indsats for at holde lov og orden, holde løfter og ting i den kedelige dur der! Man kan også vælge mellem at leve efter overbevisningen Chaotic, hvor egoisme og ligegyldighed især hvad der gælder løfter o.lign., er det man prøver at efterleve. Man kan også være Good, Neutral og Evil samtidig, så en mulighed er altså at være en NeutralGood Fighter. (I den situation vægter man med sin gruppe og en selv lige meget og tror på det gode). AD&D er endnu dyrere. 6-8 bøger til 279,- stykket!!! Så falder tanken på MERP i forkortet tilstand. Her er der mange sjove ting, til en billig penge. Kr. 168,- skal man slippe og så har man ALT, Dette er oxo et meget avanceret spil. Her har man indført begrebet 'criticals', hvilket er langt mere voldelige slag og hvis man er heldig får kampen f.eks. dette udfald: "Stort sår i låret, mister 10 hitpoints, 1 hitpoint pr. round. Stunned (kan intet gøre) I 5 rounds". Ligesom tilfældet er det med andre rollespil, har man i MERP også mulighed for at købe og

sælge ting!

Pengesystemet i MERP er dog laaangt simplere end i andre spil og kan da kort skitses som 1 guld = 10 sølv = 100 bronze = 1000 kobber = 10000 tin. Og sidst men afgjort ikke mindst:

DET BYGGER OVER TOLKIENS VERDEN!!!

Alene det gør det meget værd at købe. Men det er ikke nær så avanceret som RoleMaster.

RoleMaster er faktisk en udbygget version af MERP. Her er der flere spells (ca. lissåmange som i AD&D), separate critical-tabeller for de enkelte våben (mod kun 4 i MERP), MANGE flere professions; man kan slås uden våben med specielle tabeller (og lære karate og kung-ful) og meget, meget mere godt.

Dette var introduktion til mest populære rollespil på markedet (hvad med Drager og Dæmoner?, Red). Næste gang vil jeg fortælle nærmere om MERP, som jeg selv spiller nu, og måske noget om figurer. En figur er nemlig ikke blot en figur. Der er spørgsmål omkring hvilken maling, og hvilket figur-MÆRKE, man skal anskaffe sig! Dog er det svært for mig at gøre alle tilpas og har du ideer til en eventuel udbygning af mit RPG-hjørne så send mig et brev eller ring til mig på tlf. 42 95 83 07. Jeg er villig til at tage imod gode ideer og jeg er næsten også sikker på at NYX giver mig lov til at realisere dem! (Tro kan flytte bjerge, men vi har ingen i Danmark, NYX) (desuden er det mig, der skal tappe hele skidtet ind på comp'en and you know how I feel about RPG! Coke).

HUSK AT DELTAGE I DM
NU!!!

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

Amiga 500	4995,00
Amiga 500 + CM8833 + Kabel	7350,00
512K-ram udvidelse m. ur og afbryder	1540,00
20 MB Golem Harddisk	4735,00
3.5" Golem Diskdrev m.bus & afbryder	1385,00
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1730,00
3.5" Winner Diskdrev m. bus & afbryder	1195,00
5.25" Winner Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1595,00
Quickbyte V Eprombrænder	790,00
REX Megacarte til Eprommer	690,00
Printerkabel Centronics	75,00
Monitorkabel A-500/Philips CM8833	200,00
Bootelektor DF0 - DF1(2)	75,00
Bootelektor DF0 - DF1 - DF2	230,00

Disketter:

	pr.stk.	pr.100stk.
5.25" DSDD NN	3,25	292,50
5.25" DSDD HD, 1.2 MB	9,00	810,00
3.5" DSDD NN	9,40	846,00
3.5" DSDD NN KAO	11,00	990,00
3" DSDD NN	26,00	2340,00

Printere og tilbehør:

NEC P 2200, 24 nål	4575,00
Epson LQ 500, 24 nål	4605,00
Star LC 24-10, 24 nål	3895,00
Star LC 10, 9 nål	1955,00
Enkeltarkføder til P 2200	1450,00

Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrændere	600,00
Epromkort	135,00
Userport-Centronicsprinterkabel	105,00

Diskettebox med lås:

til 80 stk. 3.5"	75,00
til 100 stk. 5.25"	75,00
til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000	145,00
Competition Pro Extra (autofire og slowmode)	215,00
Joy Board JB 2, multifunction	295,00
Musemåtte	80,00
Epromsletter uden timer	550,00
Eprom 27256	60,00
Eprom 27512	120,00
Philips CM 8833 uden kabel	2450,00

Importer af produkter fra
GOLEM-REX-VESALIA

Alle priser incl. MOMS
ABSALON DATA

Tlf. 31 67 11 93
Ma. - Fr.: 15-19. Lø. lukket

Yes, atter engang har læsere flittige med at sende breve til jeres højt-elskede skribenter og NYX. Vores hjerne-lamme chefredaktør har gjort sit bedste for at besvare brevene selv, uden Coke's indblanding

BREVKASSEN

FLERE TIPS?

Hej Claus. - Et lille problem vedrørende jeres spørgeskema, som jeg ikke har modtaget, jeg ved ikke, hvor vigtigt det er for jer? Vedr. bladet, synes jeg, det er OK, som det er nu med hensyn til stoffordeling, selvom masser af tips selvfølgelig er ekstra velkomne.

Venlig hilsen, Inga Kallesøe.

Hej Ingal - Spørgeskemaet skulle, som du kan læse i dette nummer, ha' været sendt ud med augustnummeret, men Coke (læs: NYX -Coke) gad ikke at putte dem i kuverter. Vi var nemlig kommet til at lukke alle 160, før Claus Mathiesen pludselig brød ud i vild og krampagtig latter! Men bortset fra det, jo spørgeskemaerne ER vigtige for os!!! Send det endelig tilbage, også selvom du ingen klager har. Tips-sektionerne ser vi gerne vokse i hvert blad fremover. Dog er det altid det sidste vi laver, da brevkassen, anmeldelserne og essayløsningerne sættes i første række herfra! Vi modtager dog med glæde

tips fra læserne, der derved vil lette os for meget arbejde (det vil sige, at det letter NYX for meget arbejde sålad være med at sende tips ind, he-he. Coke).

-NYX

FOR MANGE TIPS!

Hello API - Mens jeg skriver dette brev, sidder jeg med sidste nummer af Adventure Posten i hånden (Vol.3, #3, Red.), kigger på det og tænker: "Hvor er for- og bagsidetegning-erne? Hvor er hitlisten?". Når bladet hovedsageligt bestod af tips, var det vel fordi, at i ikke havde andet stof! Hvorfor så ikke slå det sammen med næste nummer og så lade være med at lave et dobbelt jule- nummer? Og så til noget andet. Hvorfor skal vi nu til at have sider med rollespil i bladet? Hvis man kigger på forsiden, står der sgu' ADVENTURE POSTEN, og hvad har at dunke hinanden i hovedet med et sværd med adventureblad at gøre? Jeg takker for roserne af min tegning, men desværre har Louisiana købt alle rettigheder til mine fremtidige illustrationer.

That's all folks, Jonas Buur Sinding.

Hej Jonas! - Nej, vi fyldte ikke tips i bladet, fordi vi ikke havde andet at byde på! Der tonsvis af breve og spørgsmål denne gang, nogle af dem kom akkurat ind tidsnok til at være med, men vi ventede! Pga. augustnummerets forsinkelse lovede vi 20 sider tips som compensation, hvilket vi forsøgte at leve op til. Det var måske for mange på en gang, hvem ved? Rollespil bliver stadig mere og mere populært, såvel til computer som i "brædtform", og det prøver vi selvfølgelig at efterleve (og score kassen på - Coke). Et bud fra vores side på, hvor mange af vores medlemmer, der spiller rollespil vil i % nok have omkring 65-70. (Er det godt nok, Jesper?).

-NYX

FLOT ADVENTURE

Hej AP - Apropos Den Gamles udmærkede adventure, vil jeg hellere end gerne mixe et billede sammen til en forside, hvis een eller anden fra klubben har lavet et adventure og

ønsker at få det udgivet.
Min adresse er Møllebakken
5, 3200 Helsingør.

Hilsen, Brian
Lassen

Hej Brian! - God ide. Jeg
håber at du får
henvendelser! Det kunne
være sjovt med et medlem
der også designede
adventurespils-kasser.

-NYX

DM + ILLUSTRATIONER

Hej Adventure Posten! -
Angående
DM-konkurrencen: Hvorfor
ikke bruge vindspillet fra
"lav-dit-egat-adventure"-
konkurrencen? Godt nok kan
vinderen ikke selv være med,
emn den arme mand får jo
æren af at levere spillet!
Desuden en kommentar til
tegningen i Vol. 3, #2, side
13: Netop den tegning kan
jeg helt bestemt genkende
fra Spilnet & Co. Nr. 13, 1921!
Da min far er med i en
gruppe copyright-
bryder-fangere (det ord har
jeg selv fundet på!), kan DU
(AGERN) forvente at
modtage en regning på
1.062,71 kroner + forsende-
else. (HE, HE! Just
kidding!). - (Wouw, jeg
troede ellers på historien,
NYX) Jeg synes bare den
tegning er SÅ flot! (Omend
mindre kaotisk). Jeg har selv
vedlagt en flot tegning som I
kan putte i bladet, brønde
eller gi' til hunden (men,
please - lad være med at
spise den!?). Brian Lassen:
Flot Gremelin-essay!
Yours, Casper Lund.

Tak, tak og tak. Jeg er
virkeligt beæret. Fra nu af vil
jeg sørge for, at Posten
blive overstrømmet med en
masse af mine værker. Hvis I
vil have det, kan jeg også
arrangere ture til mit atelier.

AGERN

D&D - SUPER

Hej AP! - Først vil jeg rose
jer for AP's nye tillæg, nemlig
nogle faste sider omkring
Dungeons and Dragons.
Selvom det pr. definition ikke
kan kategoriseres som adv.
spil, er det en kendsgerning,
at det faktisk er nogle af de
mest populære spil i
øjeblikket. Jeg er normalt
selv tilhænger af rendyrkede
adventurespil, men fik så
tiltuset mig Bard's Tale I til
den nette sum af 68,- kroner
i en lokal forretning. Efter at
have tærsket rundt i
manualer og kort begyndte
jeg på selve spillet. Jeg må
indrømme, at det har fanget
mig, men er desværre gået i
stå. Derfor - hvis nogle har
tips til Bard's Tale I, så skriv
til Jesper Kalløse, Søren
Møllersgade 27c, 8900
Randers. Jeg har forsøgt
med nogle adresser i
England, men aldrig fået
svar. Ellers håber jeg, at I
har fået fyldt maler-bøtterne
med tryksværte, så jeres
trykker undgår at flere
hundrede medlemmer tærsker
ham med de sidste numre af
Posten.

Hej så længe,
Jesper.

Hej Jesper - Godt at høre, at

du bakker Zaz' kolonne op.
Vi håber, at du kommer
videre i BT 1 og forsikrer dig
om, at vi denne gang ikke
blot har fået tryksværte, men
også tryk- sværte der kan
ses! (Coke's sidste sending
bestod jo, som du nok kunne
se i september- nummeret,
af usynlig blæk). (Meget
morsomt. HA-HA. Er der
nogen der vil købe et billigt
trykkeri? Coke)

Mvh.

NYX.

FORSLAG UNDER SOLEN

Hej AP - Da jeg før har
brøkket mig over ting i
bladet, vil jeg hermed foreslå
en ny ting, som skal være i
bladet hver måned. Det
drejer sig om "Måneds-
kortet"! Hver måned skal der
trykkes et månedskort over
en maze eller et
oversigtskort til et eventyr.
På kortet skal der så stå
retninger, trapper og skjulte
døre (evt. genstande). Man
kan så sende forslag ind til
"Mån- edskortet", hvorefter
Claus (eller en anden
person) trækker lod eller
vælger det kort, der er flest
stemmer på! Hvis redak-
tionen mangler det kort, der
er stemning for, trækker de
lod blandt de indsendte
forslag. Under kortet bringes
en efter- lysning på det
manglende kort.

Og så vil jeg gerne
opfordre læsere til at sende
alle de kort de har, ind til
Adventure Posten. Skriv ind
og giv jeres mening til kende.
The mysterious
Egem.

Hello oh wizard!- Tågen letter fra de magisk orange bogstaver på det indsendte pergament og nu kan jeg se, hvad du mener. Oh giant, oh master, we like your proposal Kommer der positiv respons nok, håber vi allerede fra december-nummeret at kunne åbne denne kolonne.

Redaktionen.

KLAR BESKED ØNSKES

Hej AP - Som et rimeligt nyt medlem siger jeg høj til jer alle og vedlægger lige et spørgsmål omkring konkurrencen "Lav-dit-egit-adventure". Er det kun en dårlig vittighed? Hvornår er den slut, hvad er præmien og hvad er betingelserne i det hele taget? Og så beder jeg alle, der har kendskab til Neuromancer om at ringe 42 13 01 34, hvis de altså gider. Så kan vi udveksle tips. Det var alt for denne gang!
Hilsen Steen Bundgaard.

Hej Steen! - Konkurrencen er ikke nogen dårlig vittighed. Den blev udskrevet i 87' og man må vel nærmere sige, at det er medlemmerne, der er de dårlige vittigheder. Vi har nemlig udskudt konkurrencen indtil flere gange, og den definitive deadline er nu sat til 1. december. Reglerne er simple: Du laver et text/grafik/action-adventure til din computer (mærket underordnet) og sender det ind til os inden deadline. Så løser vi det og kårer en vinder og giver ham en del 100-kronesedler. Ligeledes beder

vi ham om at pudse spillet rent for eventuelle bugs, mens han drikker cola og spiser chips for pengene, hvorefter vi spiller spillet igennem igen, laver en anmeldelse af det, og sætter det til salg gennem Adventure Posten! (Alt dette betinger dog, at spillet er godt og grundigt gennemarbejdet og ellers opfylder de almene krav for et godt adventure). Jeg håber om at du får tips til Neuromancer over telefonen, og at du derefter sender lidt af dem til os som tak!

Venlig hilsen, D. D: Dennis.

ANONYMITET KRÆVES

Hej AP - Jeg kunne godt tænke mig at høre redaktionens argumenter for, at denne kræver medlemsnummer og navn på spørgeskemaet. En spørgeskemaundersøgelses styrke ligger først og fremmest i anonymitet, demæst i det, at her har man mulighed for at få belyst ikke umiddelbare observerbare og cømtålelige emner (f.eks. seksualvaner, cracking, piratkopiering). Det er ikke nok, at man går ud fra, at spørgsmålene besvares ærligt. Det man kalder validitet (gyldighed/pålidelighed) - (Mange tak for udredningen, min fremmedordbog er til reparation, NYX) er kraftigt svækket. Derudover kan det ikke undgås, at der vil optræde det man kalder "psykologisk bias". (Det kan vi da godt sige, ja-ja. Men jeg vil til denne tesis lige bibringe med et huskud! Villet refleksion

forekommer jo både blandt anonyme og ditto med modsat fortegn. Ja selv blandt exhibition-ister på de Kanariske øer, D.D. Dennis). Det vil være langt mere givtigt at få oplyst alder og køn, hvilket kan bruges statistisk. (PS. Jeg har selv i sin tid udarbejdet et stort spørgeskema indenfor arbejdsmedicin). (Wouw, NYX).

En stor hyldest til Den Gamle for det flotte adventure "Katastrofen på Titan". Hvem kender ikke den berømte melodi "When I Wish Upon a Star! afsungt af Jimmy the Cricket? - Omvendt, hvem kender endnu ikke Den Gamles "Når jeg ser et stjernesku"? For her er virkelig tale om et stjerne-sku - KØB SPILET!!!
Venlig hilsen, Finn Bolding.

Hejsa Finner! - Jeg ved ikke, om du nogensinde er blevet ringet op af AIM eller har fået besøg af en lokal omnibus-dame, der ønsker at udspørge dig om alt fra A-H? I denne situation er du godt nok anonym på papiret, men ikke overfor damen! - Vi ser det ikke som noget problem, at medlemmerne skal opgive navn og medlemsnummer. Det håber vi heller ikke at de selv gør, og hvis det er tilfældet, ja så lader de da blot være med at sende skemaet ind, så nemt er det! (No hurricane in that particular glass of water!).

Ja, Den Gamle har leveret et flot adventure - det fortalte jeg jo allerede for et par måneder siden, ikke? Og jeg er meget glad for, at I mener det samme, meget glad!

Venlig hilsen, NYX.

SPIL *...til rigtige priser!*

C64/128:	DISK	AMIGA:	DISK
CURSE OF AZURE BONDS	349,-	ARTHUR - QUEST FOR...	349,-
HILLSFAR	299,-	BLOOW WYCH	349,-
POOL OF RADIANCE	349,-	QUEST FOR TIMEBIRD	399,-
HEROES OF THE LANCE	229,-	ZORK ZERO	349,-
DUNGEON MASTER ASS.	399,-	DRAGON'S LAIR	595,-
UNINVITED *	229,-	DAMOCLES *	349,-
ZAK MCKRAKEN	229,-	JOURNEY	399,-
MANIAC MANSION *	229,-	SHOGUN	399,-
INDY III - GRAPH. ADV. *	229,-	POLICE QUEST	349,-
BLOOD WYCH *	199,-	POLICE QUEST II *	349,-
WAR IN MIDDLE EARTH	229,-	MANHUNTER NEW YORK	399,-
L. A. CRACKDOWN	229,-	SPACE QUEST II	349,-
PHANTASIE III	299,-	DUNGEON MASTER	349,-
PIRATES!	299,-	DUNG. MASTER EDITOR	159,-
OIL EMPERIUM *	229,-	ZAK MCKRAKEN	349,-
SIM CITY *	229,-	MANIAC MANSION *	349,-
ROCKET RANGER	299,-	INDY III - GRAPH. ADV. *	349,-
STEEL THUNDER	249,-	IT CAME FROM DESERT *	399,-
STAR TREK	229,-	TALESPIN ADV. CREATOR	399,-
UNIVERSAL MIL. SIM. *	299,-	DEMONS WINTER	349,-
LAST NINJA II	229,-	RED STORM RISING*	349,-
SWORD OF ARAGON *	349,-	F19 STEALTH FIGHTER *	349,-

Titler mærket * er endnu ikke udkommet

DAISY Software
Gl. Kongevej 92
1850 Frederiksberg C
Tlf.: 3131 7523

Åbningstider:
Man-Tor kl. 12.00-17.30
Fredag kl. 12.00-19.00
Lordag kl. 10.00-13.00

Postordre til hele landet

Indsend el. medbring nedenstående slip ved bestilling og få en gratis oversigt over kommende titler.

NAVN:
ADRESSE:
POSTNR./BY:
TELEFON:

HARDCORE HELPLINE

Lad mig starte denne Hardcore Helpline med at besvare nogle spørgsmål, der enten har været i Grow Up'en eller er blevet stillet over telefonen. De første er stillet af så mange forskellige, at en opremsning af navnene ville fylde 3 sider alene. Derfor ikke mere pjat, men lige på og hårdt! Here we go... etc., etc...

MANHUNTER:

Hvad skal brækjernet bruges til, og hvor finder man det? Hvordan kommer man forbi dragen? Efter parken har jeg fået identificeret en vis Harvey og besøgt ham, men hvad nu? På American Museum er der en dør med en slå for. Hvordan åbner man den? Hvad skal man på diskoteket udover at hente et keycard? Hvad skal lysene i kirken bruges til? Hvorfor kommer dværgen ikke frem efter 2. dag?

Brækjernet skal bruges til at åbne den sidste dør i American Museum, og det ligger hvor slåeskampen har fundet sted. Den sidste dør er især vigtigt identisk mvs swn med slåen for. Pålidelige kilder har oplyst, at man skal hypnotisere dragen, hvilket gøres med medallionen! I kirken er der en fyr, der går over til venstre. Lysene tændes i den rækkefølge, som du er blevet informeret om ved at følge efter manden. Du skal kigge ind i mandens bankboks, hvorefter du også får det 3. modul. På diskoteket skal du ikke andet end hente et keycard. Problemet omkring dværgen må uddybes lidt nærmere, før vi kan svare.

KING'S QUEST III:

Ravsten/Amberstone, hvor er den? Ravstenen skal efter Jonas Buur Sindings udsagn findes på fig. måde. Du laver en trylledrik og tryller dig selv om til en ørn. Derefter flyver du edderkoppens væk og går ind i hulen, hvor du finder - ja, hvad tror du?

KING'S QUEST IV:

Er skeleton key en dirk? Hvordan kommer man ud af hvalens mund? Man kommer ud af hvalens mund ved at stille sig i

siden af munden og så gå skråt opad. Herefter er der kun tilbage at kilde hvalen på drøvelen. Michel, en af vores nye medlemmer, fortæller, at Skeleton Key godt kan kaldes en dirk, der skal bruges længst til højre på kirkegården.

DEJA VU II:

Hvor finder man adressen på luderens lejlighed?

Dag Berge og Andreas Dirksen har begge været til stor hjælp i denne situation. Dag oplyser, at adressen til luderens lejlighed findes i slotmachine, der står på højre hånd. Andreas foreslår, at man kravler op ad brændtrappen i gyden og henter, hvad der ligger i telefonen. Ellers vil Dag's tips ikke være til særlig stor hjælp!

POOL OF RADIANCE:

Chris Pedersen kan ikke komme ind i Mendor's Library, men det kan Rasmus Bolding!

Du skal bruge et ganske almindeligt knockspell, da døren er magisk låst. Tak Rasmus! Kim Madsen fra Ålbord oplyser, at det er smartest at have TO knock-spells med, da døren lukker sig igen.. Thomas Topshøj har en anden metode: SPARK den ind!!!

POLICE QUESTI:

Jeg har fået meddelelsen fra kaptajnen om, at jeg skal svare alle opkald, men ingen ringer? Hvordan kommer jeg igang?

For at komme igang med spillet skal du vende business card og tyde koden bagpå. Kig i skuffen og adjust din pistol, åbn bin i forhallen! Når du så skal ud og køre tager du bilen overfor din egen og kører til fængslet!

BARD'S TALE I:

Mark Smit truer med alverdens ulykker, hvis vi ikke svarer på hans spørgsmål denne gang. Hvordan kommer man op på LEVEL 3 i Harkyns Castle?

Benny B. Rasmussen fra Hvidovre har været så villig at give en hjælpende hånd ved besvarelsen af dette spørgsmål. Dog vil han, og vi andre gerne have dit problem serveret lidt mere konkret. Benny mener, at du skal have issværdet med og kæmpe mod wizard før du kan komme videre. Har du gjort det? Har du fået øjet? (Som du ser, kan vi stille flere spørgsmål ud fra dit, end vi kan servere svar!)

POLICE QUEST I:

Frederick fra Horsens sidder fast i dette Sierra spil, just efter det første spil poker, som han til lige med har vundet. Hvad nu?, spørger han.

Her har Michel også været til en stor hjælp og forsikrer Frederick om, at en tur til dit værelse, ville være på sin plads. Du skal nemlig melde tilbage til hovedkvarteret om pokerspillet, inden du spiller anden gang.

BARD'S TALE II:

Benny, der var så venlig at hjælpe med l'øren har også assisteret ved besvarelsen af dette spørgsmål fra Rasmus Bolding: Hvordan kommer jeg igennem doubledoors i dungeonen i Tangramayne? Hvordan vækker man stone man?

Du kommer igennem doubledoors ved at spille en "wastewood"-melodi på din lutl Stenmanden er ret klok ikke? "Wise One"!

KATASTROFE PÅ TITAN:

Brian lassen kan hverken åbne gilledøren i messehallen, døren i radlorummet, metalskabet eller døren ind til anden del af basen. Brækkjernet vil ikke noget, og strålegeværet vil kun jorde robotter. Og oveni alt det dør han, fordi han ikke har et stof, som heller ikke kan findes!

Pyha, Brian, Var det ikke noget med en komplet løsning, hva? Dørene er måske lidt trickede. De skal ordnes på bestemte måder og her bliver jeg nødt til at skære igennem for ikke at røbe for meget, da spillet er temmeligt nyt. Ellers får jeg bare sparket af alle de andre Titan-spillere. Brækkjernet vil ganske rigtigt ikke noget, men det vil dit mandskabs Robotterne skal jordes og du dør fordi du ikke er den store sportsmand. Kugleskær er du dog ikke, så længe du har to hvide og en rød at rykke med.

GOLD RUSH:

Jackie er igang med ekspedition 2. På skibet mangler han mad, og kan ikke forstå, hvad der

er glat med grisen!

Her er det nok en ide, at du læser bogen der fulgte med spillet. Den giver en del hints! Mon ikke du skal have proviant med.

ZORK III:

Jan Jørgensen valgte at skrive ind engang mere. Statuerne jeg hentyder til er "Guardians of Zork" i Narrow Room. Efter at have drejet "spejlrummet" (inside Mirror). Hvis man prøver at gå nord, bliver man slået ihjel af vagterne. Kan det løses?

Ja da! Du skal køre forbi vagterne inde i spejlrummet. Men for at vagterne ikke skal lægge mærke til det, bliver du nødt til at sænke short stick. Det bevirker, at spejlrummet ikke ryster når du kører forbi.

BORROWED TIME:

Finn Bolding er ude hos Farnham, men har ikke bevismateriale nok. (Suitcase, folder, scrap of paper, poem og key) får ikke overbevist politiet. "Hvilket bevismateriale mangler jeg?", spørger han.

Du kan tilsyneladende ikke få krammet på Farnham før du "rapporterer hjem". Nej, du skal have report.

ATALAN:

Jeg kan ikke få lavet en fiskestang til trods for, at jeg har orm og honning. Hvis det er en line, jeg mangler, hvor er denne så henne? (Min score er 85 %).

Well, Finn. Jeg har nu aldrig hørt om honning-fisk! Du skal have en stang og noget snor (godt antaget) og disse ting finder du henholdsvis på den anden side af åen og på den anden side af åen. Kan det være lettere? Det mente Claus Mathiesen i hvert tilfælde ikke.

TRINITY:

Hvorledes undgår jeg min skæbne ved floden - dør simpelthen. Finn Bolding on the run,

Think Pink! Open pram og enter den. Ventede du andet?

VALKYRE 17:

Jeg kan ikke tage skistavene, selvom jeg kan se dem. Hvordan kommer jeg ind i skihytten?

Skistavene vil jeg ikke hjælpe dig med. Det burde du kunne klare selv. Skihytten kan du ikke komme ind i, så glem alt om den. Og dog, mon du ikke fortjener et lille hint mht. stavene? Men så heller ikke mere! "Get poles". Svært?

FISH:

Steen Bundgaard kan ikke klare Dark Warp. Han ved at cylinder skal anskaffes, men døren til professoren kan ikke åbnes!

Claus Mathiesen fortæller, at for at komme ind på professorens laboratorium, skal du sætte dig ned og logge ind på terminalen!

JOURNEY:

Krisian Kjærgaard har mødt en elver og skal have en sten. Han kan ikke elversprog og er derfor ikke i stand til at kontakte elveren. Han spørger simpelthen: "Hvad gør jeg?". Jes Tjagvad vil have fat i troldmanden på bjergtoppen, og spørger blot: "Hvordan?".

For at komme op til troldmanden skal du blot kaste en glowspell på kortet du købte hos købmanden. Angående elversproget støder du på flere replikker gennem spillet. Dem skal du skrive ned. Gennemsku grammatikken og du er nu istand til at kunne tale med elveren.

DEADLINE:

Fra Steen Bundgaard luder det: "Når jeg har vist George kalenderen, får han pludselig travlt med at komme ind på sit værelse. Hvad gør jeg?".

Gå til Dunbar's badeværelse og åbn medicinskabet. Der finder du det, der er brugt til at dræbe "Herron" med! - Kalenderen skal vises i Georges soveværelse allerede efter undersøgelsen af biblioteket i starten af spillet.

DM '89

i

ADVENTURE- LØSNING ER STARTET.

BONUS!!!

HVAD SIGER DU TIL AT FÅ ADVENTURE POSTEN GRATIS I 3 MÅNEDER?

Ikke dårligt. Fortæl dine kammerater om fordelene ved at være med i Adventure- Klubben og send os en seddel med deres navne og adresser på, så sender vi dem en indmeldelsesblanket, et nummer af Posten og et girokort.

DU får så 3 bonus-måneder for hver der returnerer sin blanket og betaler sit abonnement!

Jo flere medlemmer vi er, jo større og billigere blade kan DU få hver måned!

WWWOOOUUVVV!!!!

Grow Up er stedet hvor ubesvarede spørgsmål dukker op. Hvis du kan svare på et af spørgsmålene, THEN DO IT!!!

GROW UP!!!

SWEET SIXTEEN:

Steen Bundgaard har fået fat i Nova til væggen og ved ikke, hvad han skal nu. Han kan heller ikke bruge camera og film.

NEUROMANCER:

Også her har Steen Bundgaard problemer. Han kan ikke få fat i noget bedre software, men har blowtorch 3.0. Han har været inde på de baser, han kan komme ind på efter Cheap Hotel. Sikkerhedskoden til Bank Gemeinschaft kender han ikke og hovederne i Cyberspace kan han ikke gøre noget ved. Chris Pedersen har fået codepass, men kender ikke koden. NU må I hjælpe Morten Sommer, brandnyt medlem - 4 år og aldrig (bi)ip, - hvem sagde Coke - har problemer omkring Bank Gemein. Han ved ikke, hvilken konto pengene skal overføres til! Hvordan bruger jeg sequencer? Hvilken computer, der kan bruges m. Cyberspace, er billigst? Kan man få mere end 30.000 dask? Go for it - giv Sommer (ferien) en hånd med på vejen!

RUNAWAY:

Hvordan får jeg fat i nøkkelen i akvariet (tank)? Hva skal jeg med wrench? Nu er det på tide, at een af jer hjælper Svein!

ARAZOK'S TOMB:

Mikkel HAK Jakobsen nåede at fyre dette spørgsmål af til grow up'en inden han forsvandt. Kan nogle af jer løse det? "Hvordan teleporterer jeg med projector?"

MORTEVILLE MANOR:

Kenneth Schwencke kan ikke komme ned i brønden uden at blive skubbet bagfra.

LEGEND OF THE SWORD:

Her kan Kenneth ikke bruge robåden!

CRITICAL MASS (SIRIUS):

Ved forretningen "Ajax Security System" i N.Y., skal Claus Chr. Beyer bruge et password til døren. I paris dør han hele tiden af lungebetændelse pga. opholdet i kloaken

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

Her kan Claus ikke få Clingon vækket igen efter bedøvelsen. Han kan heller ikke finde en split til at sikre granaten i patientens mave og han sidder fast for 3. måned i træk. Nu må een af jer kunne træde till

BARD'S TALE III:

Level II, dimension II, Dilidia. Scæren fra Karup har stadig problemer med Wand of Power samt Manetier fphare til den gamle mand. Black, smokey og crystal lenses volder kvaler.

BATTLETECH:

Her har Jakob Andersen fundet et lager med robotudstyr og mangler tilsyneladende en hvid kode for at komme i kontakt med Catherine (har I problemer med tæserne skal I bare komme til mig! Coke). Han beder jer hjælpe, og vil også meget gerne have afklaret problemet omkring kortet.

LARRY LAFFER II:

Theis Velle er nu af 2. rang og har fået et billede af en dame (Wouv. hvis I vil have flere sælger jeg gemel Coke). Checken fra garagen, har jeg også, men kan ikke veksle den. Ved nogle, hvordan det skal gøres?

KING'S QUEST IV:

I det forladte hus på kirkegården, kan Theis ikke komme igennem lemmen i loftet.

POLICE QUEST I:

Frederick fra Horsens har lige spillet poker, og hvad så? (Tænd en smøg, smæk fødderne op på bordet, tag en sjus whisky og kald på på pigebømenel Coke).

DEJA VU II:

Frederick er på lighuset. Det ene af de tre lig er fuld af skudhuller. Hvad nu?

SPACE QUEST I:

Sidst i spillet er elevatoren out of order. Hvordan fixer man den?

HITLISTEN

- (1) (1) (9) (9) BLACK KNIGHT ADV.
- (2) (3) (8) (8) JINXTER
- (3) (4) (4) (4) INGRID'S BACK
- (4) (2) (9) (9) LURKING HORROR
- (-) (4) (5) (5) CORRUPTION
- (6) (7) (5) (4) ZAK MCKRAKEN
- (7) (6) (9) (9) SILICON DREAMS
- (8) (8) (5) (4) ZORK II
- (9) (9) (4) (4) JEWELS OF DARKNESS
- (10) (10) (3) (3) WISHBRINGER

(c) 1989 Adventure Posten
Må kun gengives med kildeangivelse.

Stabilitet præger Hitlisten, hvad angår adventures, men i den øverste del kæmpes der hårdt for at bevare æren. Vores læserbarometer fik klemt JINXTER op på den 2. plads, det så længe har forsøgt at erobre, og denne gang ser det ud til at forspringet lige netop er nok til at blive (måske året ud?). BLACK KNIGHT ADVENTURE blev igen stemt ind som nummer 1 og trods medlemmers forsøg på at holde LURKING HORROR oppe, måtte det efter 9 måneder på listen se sig nødsaget til at dale helt ned til en delt 4. plads. Nu gælder det blot om at holde CORRUPTION stangen, og hvordan det går, er du med til at bestemme. I bunden er WISHBRINGER, JEWELS OF DARKNESS og ZORK II stadig uændret placeret, men fra konkurrenterne udenfor listen kan de to sidste godt vente sig skarp konkurrence fra og med næste nummer. Medens ZAK MCKRAKEN vinder indpas er SILICON DREAMS på vej ned af stigen også efter 9 måneder, men med INGRID'S BACK holder Level 9 fanen højt endnu! Månedens vinder af 3 mdr. abonnement blev Klaus Jensen, Vestervig (Dabløstenwolsumwinddendaufrawest), der havde disse på sin top 5: JINXTER, THE HOBBIT, SHADOWS OF MORDOR, ZORK II og KATASTROFE PÅ TITAN. Han havde altså 2 rigtige! Vil du være med til at præge hitlistens udseende og samtidig løbe af med en præmie så send os en seddel med din top 5 samt dit navn på så vi har den senest den 25. oktober!

ADVENTURE TIL

IBM PC/AT/PS2

Leisure Suit Larry I (HERC,CGA,EGA)	298,-
Leisure Suit Larry II (HERC,CGA,EGA)	395,-
Space Quest I (HERC,CGA,EGA)	149,-
Space Quest II (HERC,CGA,EGA)	149,-
Space Quest III (HERC,CGA,EGA)	395,-
King's Quest I-II-III (HERC,CGA,EGA)	395,-
King's Quest IV (HERC,CGA,EGA)	395,-
Police Quest I (HERC,CGA,EGA)	149,-
Police Quest II (HERC,CGA,EGA)	395,-
Gold Rush (HERC,CGA,EGA)	395,-
The Black Cauldron (HERC,CGA,EGA)	349,-
Manhunter: New York (HERC,CGA,EGA)	395,-
Manhunter: San Francisco (HERC,CGA,EGA)	395,-
Maniac Mansion (HERC,CGA,EGA)	298,-
Zak McKracken and the alien ... (HERC,CGA,EGA).....	395,-
Indiana Jones and the last crusade (HERC,CGA,EGA) .	395,-
Time & Magic (HERC,CGA,EGA)	298,-
Scapeghost (HERC,CGA,EGA,VGA)	298,-
The Colony (HERC,CGA,EGA)	395,-
The Boomtown (CGA,EGA)	395,-
Legend of the Sword (CGA,EGA)	395,-
Legend of Djel (CGA,EGA,VGA)	395,-
Murder in venice (HERC,CGA,EGA)	395,-
Personal Nightmare (CGA,EGA)	395,-
Ooze (CGA,EGA)	349,-
The Manhole (EGA,VGA)	595,-
King Arthur (CGA,EGA,VGA)	395,-
Zork Zero (CGA,EGA,VGA)	395,-
Shogun (CGA,EGA,VGA)	395,-
Journey (CGA,EGA,VGA)	395,-

Alle priser er incl. moms

Ved forsendelse opkræves et gebyr på Kr. 15,-

Der tages forbehold for trykfejl, og
kursssving.

Over 100 titler til IBM PC/XT/AT/PS2 eller kompatibel
på lager.



Enghave Plads 15 1670 København V

Åben alle hverdage mellem 12.00 og 18.00

TLF: 31 24 33 99 FAX: 31 22 98 01