

ADVENTURE POSTEN #5-6

Vol 3, DEC.

1989. Pris kr. 31.10



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.

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

Lay-out:
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.

Copyright:
Alt materiale indeholdt i Adventure Po-
sten, 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.

**Adventure-Klubben tager forbehold
for trykfejl m.m. (You BET! Coke, der
har tastet hele skidt ind!)**

ISSN 0904-5311.

Telefon-helpline:
Medlemmer af Adventure-Klubben får til-
budt en særlig service. De kan ved oplys-
ning af deres medlemsnummer få daglig
telefonisk hjælp. Der skal ringes til føl-
gende:

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

Fredag kl. 16.00-18.00 (Sierra only):
Jonas B. Sind. - tlf. 86 25 05 59

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 måneds
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 med-
lemsnummer til en anden person, der
ikke er tilknyttet klubben, vil medlemmet
umiddelbart blive ekskluderet.

INDHOLDSFORTEGNELSE

#5-6

- 1 - FORSIDE !
- 2 - KOLOFON + TELEFONTIDER
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE
- 4 - EDITORIAL !
- 5 - BEMÆRK !
(Generelt om anmeldelser).
- 6 - NEWS AND VARIOUS
- 8 - DM TANKER
(Et par linjer om DH til dem, der ikke turde være med!).
- 9 - LÆSERUNDERSØGELSE
(Resultatet af vores "store" læserundersøgelse bringes
herfra og fem sider frem!).
- 14 - TIP EN FEMMER !
(Stor konkurrence iscenesat af Jonas Buur Sinding. Send
svarene til os så vi har dem senest den 15. december).
- 15 - HOOKED ON ADVENTURE
(Igen en gang vat fra Doc eller Coke, eller hvem, der har
nedladet sig til at rable sådan en gang bllp af sig?).
- 17 - A LETTER FROM JIM !
(Jim MacBrayne introducerer sig selv og "The Golden Fleece"
For første gang i Danmark!).
- 18 - HANDS UP!!!
- 19 - PLAY BY MAIL
(D.D. Dennis har, for hvem ved hvilken gang, leveret et
førsteklasses interview. Her med Tino Andersen, manden bag
CANT-GAMES) .
- 20 - ZAZ' RPG-CORNER
(Igen er der D&D-pjat i Posten! Læs denne udgave, hvor Zaz
får "gæster"!).
- 23 - BRILLIANT PD-SOFTWARE
(Ken Bond er på banen med nyt PD til Amstrad. KUN for
Adventure-Klubbens medlemmer).
- 24 - FLIP KONKURRENCE
- 29 - DØDEN FRA GENTOFTE
- 30 - ADVENTURE-VIEWS
(4 anmeldelser: "Oprør på Nyx", "Space Quest III", "Zak
McKraken" og "Heroes of the Lance" testes).
- 34 - BREVKASSEN
- 38 - TIPS !
- 39 - THE HARDCORE HELPLINE
- 42 - GROW UP!!!
- 43 - HITLISTEN (Årets)
- 44 - ANNONCE !
(Danmarks bedste tilbud til 64/128- og Amiga ejere!).

EDITORIAL!

Det er nu 2. gang Coke layouter på Adventure Posten og 3. gang vi kommer med et dobbelt julenummer. Som du kan se, har vi denne gang "pyntet" lidt på bladet i form af en offset trykning, og er nu, håber vi da, inde i en ubrydelig rytme. Alt for ofte er vi i den senere tid stødt på problemer omkring publiceringen af Adventure Posten, ja så store problemer, at Coke og jeg har haft enormt svært ved at tale Aage fra at forlade bestyrelsen. Det hjalp dog lidt på hans humør, at vi nu har fået annoncører til velvilligt at gå ind og støtte foretaget, og langsomt ser det nu ud til, at de flere tusinde kroner vi 3 knægte stødt og roligt har pumpet ind i Adventure-Klubben gennem de sidste par år, skal give gevinst i form af et par hundrede kroners overskud hver måned. Fortsætter vi, som situationen ser ud nu, vil jeg derfor kunne skifte min Lambda ud med en ZX81'er allerede i marts 1993! (Wauv, må jeg så købe Lambdaen? D.D. Dennis).

Lad os nu foretage springet fra den økonomiske og tekniske side af sagen og lukt over til den indholdsmæssige! Som du kan se, på foregående side, har vi denne gang udvidet Adventure Posten med ca. 30 sider i forhold til sidst. Du sidder med et dobbelt julenummer, der først og fremmest indeholder afslutningen på Coke's flipkonkurrence (Så slipper vi da for at høre mere om den, The Rat.) og vinderen af Lurking Horror kåres. (Hej rottefar! Nej, hvor er det dejligt at høre din stemme igen - come on everybody - byd The Rat velkommen tilbage i klubben, D.D. Dennis.) Pyha, det er åbenbart svært at få ørenlyd?

Vi har en gennemgang af de indsendte spørgeskemaer, en ny rollespilsartikel fra Zaz samt et par anmeldelser af diverse adventurespil. I øvrigt står juleudsalget for døren, og i den anledning har vi, sammen med vores annoncører, sørget for, at du trygt og roligt kan sidde hjemme og købe ind uden fare for at falde og brække benet på de isbelagte fortove.

Tilbage har jeg kun at ønske alle medlemmer - bibliotekslæsere og familiemedlemmer - en rigtig eventyrlig jul med masser af sne, adventurespil, sneøl og nytårsfyrværkeri!

Eventyrlig hilsen Claus Nygaard, chefredaktør.

PS. Deadline for indsendelse af julegaver til os er den 18. december.

BEMÆRK! NÅR I SENDER IND!!

Det er meget populært at sende stof ind. Det kan være illustrationer eller anmeldelser. Det er vi også meget glade for her i Adventure-Klubben. Men der er altså nogle ting der gør sig gældende, hvis Posten skal virke sammenhængende og kvalitetsbetonet. Det gælder både illustrationer og eventuelt anmeldelser. Jeg vil her gøre rede for, hvilke rammer der gør sig gældende for henholdsvis anmeldelser og illustrationer.

Illustrationerne:

Som I nok kan se, har Posten gennemgået en forandring, hvad layout'et angår. Der er også kommet meget færre illustrationer i Posten. Det skyldes, at de indsendte illustrationer ikke matcher med layoutet. Hvis illustrationerne skal mtche med layout'et, skal det være simple sort/hvid stregtegninger. Der må iKKE være sorte flader. Der skal være så lidt krusedulleværk, som muligt. Prøv at holde an stilren linje med simple streger. Prøv at kigge på DZL's tegninger i vol3. #3 (hvis i kan se dem). Det er sådan noget jeg mener.

I behøver ikke alle, at sende en potentiel forside-tegning ind. Jeg ville være glad, hvis i kunne sende alt muligt I... Ind. En masse små tegninger, som jeg ville kunne bruge på et eller andet tidspunkt. Cliparts, som man kalder dem. Det behøver ikke at være bestemte motiver. Det vil også være lettest, hvis i sendte dem direkte til mig. Min adresse står nederst på denne side. På forhånd tak.

Anmeldelserne:

I dette nummer kan i se eksempler på forskellige "typer" anmeldelser. Når anmeldelserne trykkes, rettes stavfejlene. Men ikke kommafejlene. Det skyldes dels, at kommaerne er med til at understrege den enkeltes skrivestil, og dels fordi jeg ikke kan finde ud af, at sætte kommaer.

Når i skriver en anmeldelse, er det ikke nok bare at skrive forhistorien og så derefter komme med the scores. Selve hovedteksten skal selvfølgelig indeholde en forhistorie, men her er det en dårlig ide blot at oversætte fra manualen. Skriv en forkortet forhistorie, som i selv husker den. Derudover skal i skrive hvordan det var at spille den til ende. Dvs. en sammenkogning af alle parametre, der står under the scores. Det hjælper til at skabe en sammenhæng mellem de nævnte parametre. Det er også en god ide, at skrive lidt baggrundshistorie.

Under the scores, skal i skrive uddybende kommentarer om f.eks. parseren, og KUN om parseren. Når i giver karakterer, prøv at være lidt kritiske, gider i? Jeg synes, at alle spil får omkring 90-100% i overall. Der må være et eller andet galt. Karaktererne skal gives i forhold til, hvad standarden er på nuværende tidspunkt. Hvis alle spil får 90%, må det være standarden. Karaktererne fra 90-100% skal forbeholdes spil, der er fænomenale, dvs går udover standarden. Personligt mener jeg ikke, at f.eks. Sierraspil kan få høje karakterer i parser, ordforråd og atmosfære. Hvis man skal anmelde et spil skal man have prøvet lidt af hvert. OG FREM FOR ALT KRÆVES DET, AT MAN HAR SPILLET ORIGINALT, SAMT AT MAN HAR LØST DET!!!

Prøv at gøre anmeldelsen så "flydende" så muligt. Det gør den mere læsevenlig. Tilsidst, prøv at være så objektiv, som muligt. Igen, på forhånd tak!

Med eventyrlige hilsner...



Peter Normann, layouter.
Baunebjergvej 367
3050 Humlebæk.

NEWS AND VARIOUS

LEVEL 9 STOPPER ADVENTUREUDGIVELSERNE

Level 9, firmaet der bragte os ca. 3 håndfulde gode adventures, inklusiv dette års DM-eventyr, har nu besluttet at stoppe adventureudgivelserne. I flere år var de ellers blandt de førende på markedet, i skarp konkurrence med bl.a. Infocom, men er nu, i kraft af opkomlinge, der er blevet adventure-giganter, opsatte på at erobre RPG- og arcademarkedet. De har udviklet et nyt programmeringssystem, fortæller Pete Austin, et system der bærer navnet Wholly Universal Games Engine, men blot forkortes H.U.G.E. (sært som de kan!). Om de har planer om at sælge "A-code", deres berømte adventureprogrammeringsværktøj har jeg ikke kunnet få oplyst! Forhåbentlig har vi mere nyt om Level 9's drejning i januar.

AMIGA'EN I FREMMARCH

Af Public Domain utilities kan nævnes ADL og Amigadventure. Fra Microdeal er Tailspin et af de kommercielleste bud på en adventure creator dog uden at være overdådigt.

AMOS PÅ GADEN?

Når vi taler om utilities kan jeg ikke lade være med at nævne, at AMOS fra Mandarin software skulle være på gaden, når du læser dette! Om en dansk importør allerede har taget programmet hjem, vides ikke, men du kan jo prøve at ringe til annoncørerne i dette nummer. AMOS er en konvertering af ST-adventure creatoren STOS, der dog ikke hostede stor-slåede anmeldelser. Det skyldtes, så vidt vides, en del bugs, som ifølge Mandarin skulle være udbedret i den nye version. Amiga-ejerne kan kun håbe.

OPRØR PÅ NYX

SEPIA adventures er nu ude med det andet adventure til 64'eren på dansk. Denne gang er det med et spil, der er over 3 gange så stort som "Katastrofe på Titan". Hold hellere fast til stolen, når vi nævner, at det er et 9-parts adventure. (Ja, der stod nil!).

Spillet bærer titlen "Oprør på Nyx", hvilket måske allerede har sat associationerne igang hos læserne. Ikke desto mindre er "Nyx" den første planet i solsystemet ALFA AURIGA opkaldt efter din chefredaktør! Læs Tino Andersens anmeldelse i dette nummer, se på prisen og køb. Har du endnu ikke anskaffet dig "Katastrofe på Titan" er der yderligere grund til at slå til nu, mens julerabatten gælder. Prisen? - Som sædvanlig er SEPIA til at snakke med - "Oprør på Nyx" fåes for 70,- kroner!

INGEN VINDERE

Med udsendelsen af Compilation 1-6 i august udskrev vi bag i denne en konkurrence, hvor præmierne var 2 x adventurespil og 2 x 1/2 års abonnement på Adventure Posten. Trods godt 4 måneder til at gætte de 3 screenshots præsenteret af Bigby formåede ingen læsere, at fremsende en seddel med de rette titler på. Ud af ca. 140 sendte 2 ind og ingen af dem havde alle 3 titler rigtige. Så kunne du se, at der var tale om "Mindshadow", "The Pawn" og "The Hobbit" gik du glip af 2 adventurespil og 1 års abonnement på Adventure Posten. Sådan er der jo så meget! - Chefredaktøren og Cola-sjatten klapper i hænderne og går på cafe. De har lige sparet 2 x 379 + 2 x 119,70 kroner.

AMSTRAD PUBLIC DOMAIN ADVENTURES

Ken Bond one of the leading Amstrad-adventure programmers has now finished writing two adventures entitled The Base and The Island. We asked Mr. Bond (not a familiar to 007, I think?) if we could purchase some copies of the adventures for our readers. He informed us that the adventures were Public Domain and that each Amstrad 464 and 6128 owner could get a free copy if he/she was interested. So here you are - two free, brand new, very good adventures to put under the Christmas tree. Forward a formatted disk to Adventure-Klubben and the games will be on their way to you. (By the way, read the exclusive interview with Ken in this issue of Adventure Posten).

AMIGA PD

We have succeed in getting Public Domain Software not only for Amstrad but also for Amiga. Jim MacBrayne has forwarded a version of The Golden Fleece*, a shareware to preview his skills before he releases his fourth game "The Holy Grail". If you own an Amiga and wish to play "The Golden Fleece" please forward a formatted disc to Adventure-Klubben together with a stamped and addressed envelope. In this issue we also have an article written by Jim Macbrayne in which he tells something about himself.

PROBLEMS ABROAD?

As you probably know it can be very precarious to forward a cheque in advance to a software distributor abroad. Mostly you get your adventures, sometimes you just get a tape version instead of a disc version, but! you can also meet with an untrustworthy distributor who do not hesitate as much with changing your cheque as he do with forwarding your adventures. Three weeks ago I wrote Mandy Rodriguez from Adventure Probe and asked her if she or maybe some of her readers would help me in getting about 80.00 pounds back from two different distributors in England. A few days later she set a man from something similar to the National Consumer Council on the distributors and my cheques were on their way back after nearly 6 and 9 months on the run. So if you do have problems getting your games write to Mandy Rodriguez, 67 Lloyd Street, Llandudno, Gwynedd, LL30 2BN, Wales, and state from which distributor you have problems in getting the games, and then she'll try to sort it out! if you include a cheque for 2.00 pounds she'll also send you a sample of Adventure Probe one of the leading adventure magazines in England (or perhaps just change the cheque and go on a oneway ticket to Siberia! Coke). And it is worth it!

SIERRA-LINJE

I den seneste tid er der kommet flere og flere spørgsmål til Sierra spillene over telefonhelpline. Så mange, at Claus-bondebarber, Cola-sjatten og min personlige favorit NYX, som anser sig selv for at være 3 habile spillere, der ikke bryder sig om Sierra, har fået en ny hjælper til at tage fredagen i Sierra's navn. Sidder du fast i et af deres "afskyelige grafik-action-adventures" så grib knoglen og drej eller tryk Jonas' nummer. Hvis han ikke er med Basketball-landsholdet på træningslejr, ja så sidder han såmænd hjemme for at sludre med dig. Se telefontiderne og husk iøvrigt, at der er 30 dejlige dage med karantæne, hvis du ringer uden for tiden!

INFOCOM - A DYING ART

Infocom, der gennemgår en kæmpe krise, nyproducerer ikke længere ældre/tidligere udkomne titler. Så når oplaget er tømt.... er det bare ÆRGELIGT! Infocom er måske snart færdige, så det er med kys hånd at vi takker folk som Jim MacBrayne, der med sit PD efterligner og hylder

DM TANKER

I øjeblikket er Danmarks mesterskabet i Adventureløsning i fuld gang. I skrivende stund, kan jeg ikke meddele, om vi, når dette nummer er ude, vil have kåret en vinder, men er der fair-play, tror jeg ikke på den mulighed. Og lad mig så, for de af jer, der ikke ville være med, fortælle lidt om konkurrencen.

Spillet er i år leveret af ingen ringere end Level 9. Det drejer sig om deres nye Scapeghost. hvor disk-versionerne indeholder 30 forskellige billeder. Du er en ex-detektiv, der desværre ikke overlevede i dit tidligere liv og nu er vendt tilbage for at få hævn.

Sidste år var der 13 deltagere i DM, hvilket på det tidspunkt svarede til ca. 30% af medlemmerne. I år sendte vi 180 girokort ud og fik (hold fast) 15 igen! Det er noget, der ligner 8 1/3%, hvilket efter vores mening er RET slapt! Ser vi nemlig på spørgeskemaerne ville godt 40% være med, men som sædvanlig er man vel større i munden end i virkeligheden? Ikke et ondt ord om nogen, det var mange penge, og vi lever i at frit land!

Til de, der ønskede at være med skaffede vi ikke bare et stykke software, men et stykke nostalgisk software. Vi var nemlig i stand til at få Level 9 med på ideen om at levere deres sidste adventure nogensinde i signerede udgaver. Så det deltagerne sidder og kæmper med nu er ikke blot et stykke almindeligt software, men en specialitet, der nok skal kunne sælges for lidt x-tra, når engang konkurrencen er slut.

Hvad er det så, der foregår ved det forbandede DM? - Jo, i øjeblikket er deltagerne forhåbentlig igang med at løse Scapeghost, spillet de alle fik samtidigt direkte fra Level 9 i England. Efterhånden som de får løst de værste puzzles gælder det om at skrive løsningen ned, step-by-step og sende den til Adventure-Klubben sammen med en angivelse om, hvilken maskine spillet er læst på. Vi går så hele løsningen efter, og er den korrekt, og man er den første, der har indsendt, ja så er man Uofficiel Danmarks mester i adventureløsning 1989. Skulle løsninger komme ind samtidig er det poststemplets dato, der gælder og er to breve stemplet samme dag, ja så går vi i detaljer og ser på klokkeslettet for stempelingen.

FAIR PLAY!

Det kommer sikkert ikke bag på nogle, at det er muligt, ved hjælp af forskellige tools, at bryde ind i selve adventurespillet og f.eks. tage en udskrift af forskellige områder. Muligheden for, at nogle af spillerne allerede var i besiddelsen af eventyrert før konkurrencens start er også et faktum, der kan bringe "fair play"-vendingen hen, hvor peberet gror. DERFOR opfordrede vi i et brev de 15 deltagere til at tage opgaven seriøs - omend det kan være svært - og optræde eksemplarisk!

Mere nyt om DM i Januarnummeret, hvor vi håber at kunne bringe et portræt af vinderen!



LÆSERUNDERSØGELSE

Så er det blevet tid til at fælde dom over medlemmerne såvel som Adventure-Klubben. Læs herunder, hvordan det typiske spørgeskema så ud!

"Pass me the dogfood, I'm shocked". Det var vel nok noget af en regne-tælleopgave jeg satte mig selv på, da læserundersøgelsen blev udskrevet. Vi sendte ca. 160 skemaer ud, fik 32 igen og siger mange tak til den 1/5, der altså gav sig den fornødne tid og porto til at hjælpe os videre med Adventure Postens udformning. Som I sikkert husker omhandlede første halvdel af skemaerne medlemmerne og den anden del Adventure Posten. Jeg vil starte med at gennemgå de tekniske data omkring medlemmerne først og så gemme det vigtigste tilsidst...

Vores første formål med spørgeskemaerne var at finde ud af, hvilke computertyper der står ude hos medlemmerne, fordi vi af den vej bedre kan tilpasse vores anmeldelser og nyhedsstof. Der var 17 valgmuligheder og 10 af dem blev benyttet. Udfaldet var således:

1 - CBM 64	42.86%
2 - CBM 128	16.67%
3 - Amiga 500	14.29%

Tilbage står en blandet landhandel på 26.18% bestående af: Commodore PC, Amstrad PC, IBM PC, BBC, ZX81, Macintosh, Atari ST og memotech fordelt med ca. 3.27% hver.

Af tilbehør blev fordelingen således:

1 - Joystick *	25.00%
2 - Datasatte	19.64%
3 - 1541	14.29%
4 - Printer*	13.39%
5 - Andet *	8.93%
6 - 1571	7.14%
7 - Modem *	5.36%
8 - Hardisk	4.46%
9 - 1570	1.79%

* The Arcade og Wico er de populæreste Joysticks, Star LC & NC 10, Fuji og Commodore populæreste printere. Final Cartridge III & Epyx Fastload populæreste tilbehør og modems er 2400 baud mest udbredte.

Procenterne her er beregnet på baggrund af antal tilbehør i alt. Det er altså ikke sådan, at kun 25% af deltagerne har et Joystick osv., men 25% af alt tilbehør er Joystick! Bemærkelsesværdigt i en adventure klub, men hvad fanden?!

Vi spurgte også om medlemmerne havde tænkt sig at anskaffe nyt udstyr i den nærmeste fremtid og i givet fald hvilket:

1 - JA	56.25%
2 - NEJ	40.63%
3 - MÅSKE	3.12%

Af nyt udstyr på ønskelisten står:

1 - Printer	44.44%
2 - Amiga	27.78%
3 - PC'er	11.11%
4 - Andet *	16.67%

* Her i blandt var modems, ramudvidelser, turbo-moduler og sågar computeren fra Wargames-filmen opført! En spøjs fætter gik direkte efter "HAL 9000"!

På side 2. lagde vi ud med at fritte medlemmerne ud om deres softwareinteresser. Der var mulighed for at krydse 1 (=ikke interesseret), 2 (=fifty/fifty - godt tidsfordriv) og 3 (=meget interesseret - hooked). Det kom til at se således ud:

	1	2	3
Textadventures	13.33%	20.00%	66.67%
Grafikadventures	6.67%	30.00%	63.33%
Arcade/action adv.	13.79%	31.04%	55.17%
Business progr. *	57.14%	39.29%	3.27%
Action spil*	35.72%	53.57%	10.71%
Musik/tegne progr.*	28.57%	53.57%	17.86%

* De tre sidste softwaregenrer vil jeg ikke kommentere. Betragt dem selv.

Det var rart at se, at den gamle tekst-genre ikke er udgået endnu. Et flertal af medlemmer meldte om hooked på spil á la Infocom dog skarpt forfulgt af spil med grafik på, som vi kender det fra f.eks. Magnetic Scrolls. Først på en 3. plads, over 10% efter tekst-eventyrene kom spil i stil med Sierra-On-Line's. Pudsigt nok viser tekst-folkene også størst loyalitet overfor deres genre. Idet et 3-tal

i første række typisk blev besvaret med 2 - 1 eller 1 - 1. Hos arcade/action spillerne og grafik-eventyrerne syntes en mere blandet indstilling.

Hvad var mere nærliggende, i forbindelse med softwareinteresser, end at få belyst, hvorfra medlemmerne får deres software. Vi stillede derfor det enkle spørgsmål: "Piratkopierer du?":

1 - JA	57.69%
2 - NEJ	42.31%

Bemærkelsesværdigt var det at se, at kun en anelse over halvdelen befandt sig på den forkerte side af den sorte streg i panden! Det hænger vel sammen med, at adventuresspillere mange gange er på herrens mark uden en manual, og ligeså mange gange køber originalspil netop pga. det materiale, der følger med i pakken. Hvor mange action-spil har f.eks. en roman på 120 sider indlagt? Eller et flot farvetrykt landkort med klistermærkater til?

Når nu så mange køber originale adventures, ville det også være rart at få belyst, hvor mange penge de bruger per måned, hvor mange originaler de har og så (tjah), hvor mange piratkopier! "Hvor meget bruger du på nyt software per måned", spurgte vi:

0-50 kr.	36.00%
50-100 kr.	12.00%
100-150 kr.	28.00%
150-300 kr.	12.00%
300-350 kr.	12.00%
350- kr.	4.00%

"Hvor mange originale adventures har du?", fortsatte vi:

0-5 stk.	43.33%
5-10 stk.	13.33%
10-25 stk.	36.67%
25-75 stk.	6.67%
75- stk.	0.00%

"Hvor mange piratkopierede adventures har du?", vovede vi:

0 stk.	9.09%
0-10 stk.	22.73%
10-50 stk.	50.00%
50-100 stk.	0.00%
100-200 stk.	4.55%
200-500 stk.	13.64%
500- stk.	0.00%

Bemærkelsesværdigt, at hovedvægten af kopierede adventures ligger under de 50 stk. Hvor mange action-freaks kan prale af et sådan tal, hvor der sælges kassetebånd med 60 nye spil på?! Derudover lader vi tallene tale for sig selv!

Nu skal vi dykke ned i den generelle og opstille en Hit-liste som medlemmerne ønsker, den skal se ud, netop nu. Udfra de top5 forslag vi fik, er denne top10 kreeret:

1 - Guild of Thieves	5.73%
2 - Space Quest II	4.58%
3 - Lurking Horror	
Corruption	4.01%
5 - Katastrofe på Titan	
Jinxter	3.15%
7 - Zork II	
Zork Zero	2.88%
8 - Wolfman	2.87%
10- Black Knight Adv.	
Starcross	
Time Thief	
Leather Goddesses	2.58%

Der blev i alt stemt på 60 adventures, hvorfor 5 3/4% gik til Guild of Thieves var nok til en 1. plads. Måske husker nogle af jer, at Zork II og Guild of Thieves også var blandt de 10 bedste i vores læserundersøgelse i forsommeren 88'? I øvrigt var 31.67% af stemmerne mindene Infocom, medens 23.33% gik til Sierra-On-Line og nøjagtig 10.00% til Magnetic Scrolls. Disse beregninger skal dog tages med forbehold, da alle firmaer jo ikke har lavet lige mange spil. Den mest positive overraskelse var for mig SEPIA-adventures' Katastrofe på Titan, der hermed har bevist sin kvalitet! (Se iøvrigt SEPIA-adventures' specielle juletilbud i dette nummer!).

Umiddelbart efter efterlyste vi værste adventure, og med de 2 "vindere" fra 88' i baghovedet, The Hulk + See-Kaa-of-Ashia, talte jeg sammen:

1 - The Hulk	11.76%
2 - See-Kaa-of-Ashia	8.82%
3 - Zzzz	
Lord of the Rings	5.88%

Ikke meget er ændret siden dengang. Et udtryk for, at der idag laves flere kvalitetsspil end dengang! Sjovt nok var Guild of Thieves og Corruption både på Top10 og stemt ind som værste adventure.

Og så til bedste adventure. Den liste kom til at se således ud:

1 - Zork II	10.53%
2 - Guild of Thieves	
Lurking Horror	7.89%
4 - Zork I	
Beyond Zork	
Police Quest	
The Pawn	5.26%

Infocom tegnede sig for 43.31% af stemmerne på bedste adventure, mens Magnetic Scrolls og Sierra-On-Line fik hver 19.23%

Ud fra bedømmelsen værste- og bedste adventure skulle det ikke være svært at kåre ditto firmaer. Det kom da også til at se således ud. Værste firma - (hold fast!)

1 - Mastertronic	43.75% (!!!!!)
------------------	----------------

Codemasters, Ocean, Phase Two Software, Level 9, Scott Adams, Magnetic Scrolls, incentive Software, Infocom og Alternative Software blev hver tildelt 6.25%.

Bedste firma blev en ligeså entydig vinder, der blev fundet blandt 7 kandidater!

1 - Infocom	51.52%
2 - Sierra-On-Line	18.18%
3 - Magnetic Scrolls	15.16%
4 - Level 9	6.06%

Ocean, Lucas Film og Electronic Arts fik hver 3.03% af stemmerne.

Det var resultaterne af de 2 første sider af spørgeskemaerne. Nu bringer vi resultaterne af side 3 og 4, der omhandler Adventure-Klubben og ikke mindst Adventure Posten. Find dit "bedste nummer af bladet frem og se om de andre medlemmer mener det samme. Her bliver stofområdet i Adventure Posten vurderet og de, der sendte skemaerne ind er med til at præge indholdet i den fremtidige årgang.

NYX holder en lille pause og puster ud efter denne storslåede gang procentregning....

Så går vi direkte til de to sidste sider af spørgeskemaerne, der omhandler Adventure Postens indhold og skribenter. Lad os hoppe ud

i det, der måske bliver skæbnsvangert, med begge ben:

Vi lagde ud med at få en ultimativ bedømmelse af samtlige numre af Adventure Posten. Det faldt således ud:

1. Alle er gode:	20.01%
2. Vol. 3, #1	16.67%
3. Vol. 2, #12	10.00%
Vol. 3, #3	10.00%
Ved ikke	10.00%
6. Vol. 2, #3	6.67%
Vol. 2, #5/6	6.67%
8. Vol. 1, #5/6	3.33%
Vol. 2, #4	3.33%
Vol. 2, #8	3.33%
Vol. 2, #10	3.33%
Vol. 2, #11	3.33%
Vol. 3, #2	3.33%

og en enkelt drønnert: "? - Har jeg fået nogle gode blade?"

Et par af de kommentarer, der gjorde vol. 3, #1 til favoritten: "Størst, sjovest og 'grundigst'". "Gode artikler, godt sammensat!" - "Det Sjoveste nummer, jeg har fået".

På 3. pladsen kom vol. 2, #12 og vol. 3, #3. De fik følgende kommentarer med på vejen: Vol. 2, #12: "Pga. GAC-artiklen". Tegneserie-essay, to essays udover, brevkassen og GAC-help!". "Perfekt setup og godt indhold". Vol. 3, #3: "Det er godt og har masser af tips Jeg kan bruge". "Interaktivt!".

Og så skulle skribenterne bedømmes. Hold på hat og briller, for nu kommer Coke (TABEREN) og slår det af dig!

1. Alle er gode	25.53%
2. NYX	21.26%
3. Mr. Coke	12.77%
A-MOC	12.77%
Den Gamle	12.77%
6. Hook	10.64%
7. D. D. Dennis	4.26%

Og kommentarerne: "Coke er sjovest. Hook skriver virkelig godt!". "Jeg synes, at Coke skriver sjovest og NYX har de bedste svar". "Den Gamle. Det må skyldes vores fælles alderstrin, at vi taler samme sprog. NYX er også god. Hm lyder så optimistisk - trods alt". "Jeg favoriserer ingen her!". "Mr. Coke anmelder godt". "A-MOC har hjulpet mig mest". "Det er spændende, hvad Den Gamle skriver". "Vil

ikke trekke frem noen, kanskje unntalt Den Gamle for å vise respekt over at en "gammel mand" slenger sig på adventures og computers". "Den Gamle har mest indhold i sin tekst, mindst pjat (undskyld)". "Hook og NYX er skægge, begavede mm.". "D.D. Dennis leverer en god kommentar og en fed anmeldelse ind imellem". "Alle er lige gode på hvert sit område". "A-MOC. I like his style". "A-MOC laver fede essays". "I er da allesammen gode". "NYX er skæg og samtidig alvorlig". "NYX, smag og behag". "Hook har vitser på højt plan". "Coke er funniest. Den Gamle skriver bedst". "NYX har en stille og rolig måde at fortælle på og bruger ikke overdreven humor". "A-MOC leverer gode essays og let forståelige tekster". "NYX fordi han kommer med de dummeeste besvarelser!".

Og skribenternes egen kommentar til placeringen: NYX: "Det var vel, hvad man kunne vente? Nej - spørg til side. Jeg er meget beæret!" Mr. Coke: "Ingen kommentarer (uslinge)!"

Hvilken kolonne er bedst i Adventure Posten spurgte vi. Der var 16 at vælge imellem, og jeg har givet dem point alt efter, om svaret var 1, 2 eller 3. (Som før er 1 = ikke interesseret og 3 = hooked).

1. The Hardcore Helpline	8.12%
Tips	8.12%
3. Beginner's Hints	7.13%
4. Brevkassen	7.04%
5. Anmeldelser	6.79%
6. Hooked on Adventure	6.63%
7. Grow Up'en	6.55%
8. Essay-løsninger	6.46%
Maze-kort	6.46%
10. A-MOC's Corner	6.30%
11. Indholdsfortegnelsen	5.63%
Lederen	5.63%
13. Get Rid of Your Sh..!	5.30%
14. Andet*	5.14%
15. Hit-Listen	4.72%
16. GACHelp!	3.98%

* Andet dækkede bl.a. over "Humoristiske nedsablinger af forsvarsløse fjolser!". Side-nummereringen i Vol. 2, #9 og AP's evne som bordskåner!". "Konkurrencer". "?. "Sideantal". "Tegninger". "Flip-indlæg, Tuut, Go for it Coke!". "Telefonhelpline".

En kommentar fra skribenterne: NYX: "Jeg er lidt ked af, at Hit-Listen og GACHelp! ikke blev bedre placeret. Men på den anden side set, var det jo

gået ud over nogle af free-lance skribenternes stof. Jeg er imidlertid glad for den modtagelse The Hardcore Helpline har fået. Det viser, at jeg, sammen med de mange læsere, der hjælper til med Grow Up-svarene, hver måned, kan levere noget, der er værd at læse. Lederen?, tjah, den bliver jeg ved med at skrive". Den Gamle: "Jeg er beæret over Beginner's Hints! popularitet blandt læserne og vil meget gerne have forslag ind til kommende artikler. Efterhånden har sprogbrug, mazes, adventurereformer, load- og savefasciliteter været omtalt, så inspirerende læserbreve modtages gerne. Jeg siger endnu engang tak, også til de, der stemte personligt på mig, selvom det ikke blev til en topplacering her! i øvrigt mft læserne ikke tro, at vi kun skriver for at blive populære...." (Lad bare være. Du er vild, når vi andre kommer "ned med nakken", akkurat ligesom Cola-sjatten, NYX)(Injurier, injurier! Coke). Mr. Coke: "Hooked on Adventure har da fået en pæn placering. Men jeg bliver nok nødt til at tage konsekvenserne mht. flip. Det er åbenbart upopulært. Jeg skal nok lade være med at flippe i fremtiden (Jeg kan høre Finn gnække i baggrunden)".

På sidste side testede vi brugen af Telefonhelplinen. "Har du nogensinde brugt telefon-helplinen?".

1 - JA	77.42%
2 - NEJ	22.58%

Ja-svarene knyttede følgende kommentarer til, hvorfor de bruger den: "Det er godt med lidt hjælp, hvis man er stuck". "Fordi Jeg sidder fast". "Fordi det er hurtigt og klart (og morsomt!!)". "Sft skal man ikke vente så lang tid på løsningen på problemet". "Fordi jeg går i stå (logik, hva'?). "Ellers var sgu' da på den, mand!". "Hyggesnak og hjælp! Intet er bedre!". Når vi nu var igang med at favorisere de enkelte medarbejdere, kunne vi jo ligeså godt fortsætte. "Hvem ringer du for det meste til?", lød spørgsmålet efterfulgt af et "hvorfor?".

1. NYX	41.67%
2. Mr. Coke	33.33%
3. Forskelligt	25.00%

Kommentarer til Coke: "Han har mest telefontid". Han kan svare på det meste". "Coke har altid svaret!". "Absolut nemmest at komme igennem til". (Det er pga. min popularitet. NYX). "Har tid i weekenden, hvor jeg spiller mest!"

Kommentarer til NYX: "Fordi han har den bedste viden". "Han er den eneste, der har svar på mine Sierra-spørgsmål". Kammeratskij". "Jeg mener, at jeg kender ham, og jeg har også spørgsmål om bladet". "Han er sjovest!".

Så var vi interesserede i at vide, hvor mange, der ville være med i DM i "adventuresøsning" (den var god, hva?):

1. NEJ	56.67%
2. JA	43.33%

NEJ'erne havde følgende kommentarer: "Så god er jeg ikke". "Jeg har ikke tid". "Vil gerne 'nyde' et adventure". "Jeg ved ikke, hvad det er". (Nej, Jeg undskylder stavefejlen i løsning, NYX). "Arrhh...".

JA'erne havde følgende kommentarer: "Det er en udfordring". "Nogen skal jo bære titlen OverOverChamp!". "Fordi jeg håber på skrap konkurrence". "Fordi Per Nielsen skal ned med nakken". "Lyder spændende". "For at vinde!". "To prove I'm better than the OverChamp!". "Fordi Jeg er den bedste!!".

Så var det tur til en dom over essay-forfatterne og deres essays. "Hvilken essay-løsning er den bedste, du har læst?" og "Hvem er din foretrukne essay-forfatter?".

1. Valkyrie 17	23.82%
2. Zak McKraken	14.29%
Gremlins	14.29%
4. Alle A-MOC's	9.52%
Dodgy Geezers	9.52%
Seabase Delta	9.52%
7. Deja Vu	4.76%
Black Knight Adv.	4.76%
Atalan	4.76%
Perseus & And.	4.76%

1. A-MOC	64.72%
2. Egern	11.76%
Claus Mathiesen	11.76%
4. Brian Lassen og Casper Zaz Clausen	5.88%

Så var det tid til at tage pulsen på læsernes forhold til løsninger i bladet. "Skal vi efter din mening bringe hele løsninger i AP?".

1. NEJ	61.29%
2. JA	32.26%
3. I essayform	6.45%

Vi målte læsernes indstilling til reklamer: "Er du modstander af reklamer som den på bagsiden af Compilation 1-6?".

1. NEJ	100.00%
--------	---------

Ret så entydigt.

"Ville du gå med til at få AP hver anden måned til ca. 40,- kroner per styk trykt i samme høje kvalitet som Compilation 1-6?", spurgte vi.

1. NEJ	62.07%
2. JA	37.93%

Kommentarer til NEJ'erne:

"40 kr. pr. måned, ja. Ikke hver anden måned!". "Fint, som det er nu!". "Tænk selv, hvis I kan". "Jeg har ikke råd". (Hm, det var en af de mere vittige. NYX). "Det er ikke kvaliteten, jeg læser!!". Og så til sidst det mest generelle svar: "Ventetiden bliver for lang". Kommentarer fra JA'erne: "Et større og måske bedre blad ville da ikke være af vejen". "Nice". "Hvis det bliver dobbelt så stort!".

Generelt mente ingen, at trykkvaliteten betyder mere end indholdet, og heller ingen var modstander af, at Mr. Coke og NYX skriver for andre blade.

Af forbedringer og forslag til Adventure Posten kan disse hives frem som værende nogle at de mest gennemgående:

"Flere tegninger/billeder". "Flere tips". "Afgift på f.eks. 2 kroner for hvert opkald til tlf.helplinen. Det forhindrer misbrug". "Bedre tryk - det er nu rart at kunne se bogstaverne, det letter forståelsen". "Flip, tortur af ubetalere". "D&D". "Bedre layout!" - og til sidst "Prøv at konverter Den Gamle eventyr til Amiga".

Slut.

- NYX, (meget træt og uden strøm på sin Hewlett Packard).

KONKURRENCE!!!

TIP EN FEMMER!

I den sidste tid har der været en del debat om rollespil, så for at få alt på det rene har Jonas Buur Sinding udskrevet denne konkurrence. Svar på de fem spørgsmål og send svarene til Mr. Coke.

Her er spørgsmålene:

- 1) Hvor hører rollespil hjemme?
 - a) I Adventure Posten.
 - b) På lossepladsen.
- 2) Hvis man har rollespil i samlingen, skulle man så måtte være medlem af Adventure-Klubben?
 - a) Ja.
 - b) Nej.
- 3) Når rollespil uddør, hvor kommer de så hen?
 - a) I helvede.
 - b) I himlen.
- 4) Hvad får man ud af at spille rollespil?
 - a) En dejlig følelse.
 - b) En totalt ødelagt computer fyldt med bræk.
- 5) Hvad er folk, der spiller rollespil?
 - a) Sindsyge folk, der ikke kan finde anden måde at slå tiden ihjel på.
 - b) Kloge.

Førstepræmien er Kobyashi-Naru, - vel nok et af de bedste adventures nogensinde! Det er også blevet til en sidstestuds. The Bards Tale I, - vel nok det dårligste spil nogensinde. (Begge spil er på bånd til 64'eren).

HOOKED ON ADVENTURE

Faktisk var jeg halvt igang med at skrive denne Hook da Finn Boldings indlæg kom ind af brevsprækken. Sjovt nok viste det sig, at Finn havde skrevet om næsten det samme, som jeg var igang med. Men det er jo ikke så dårligt. Det betyder blot, at denne Hook har et gennemgående emne. Adventurespillenes udvikling og kommercielisering er denne Hook's emne. Jeg vil prøve at lave en all-round artikel, omend lidt filosofisk, og samtidigt nævne nogle tanker man bør gøre sig, når man spiller adventures.

Adventurespillets historie har vores allesammens Søren Bang Hansen allerede gengivet i en gæste-artikel i et tidligere nummer af Posten. Men jeg vil alligevel lige tage jer med på en rejse tilbage i tiden. Helt præcist, tilbage til den tid, hvor det første eventyr blev lavet...

Året er 1970. Willie Crowther og Don Woods, 2 amerikanske programmører, smed et hjemmelavet program ud på et af USA's mest benyttede bulletinsboard. Programmet, eller rettere spillet, bar titlen "ADVENTURE". Need I say more? Spillet blev hurtigt utrolig populært blandt datidens computerfreaks. Som årene gik, begyndte softwarehouses at producere kloner af dette spil. Dette skete i takt med computernes indvinding i dagligdagen. Klonerne ligger sig meget tæt op på det originale spil. Du vil sikkert genkende dem, når du får at vide, at de hedder "Colossal Cave Adventure", "Classic Cave Adventure" og "Abersoft Adventure no. 1". Da disse kloner kom ud, var der nogle gutter der lige var færdig med at studere på M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology). De havde arbejdet med kunstig intelligens på det, der nu bærer navnet "Laboratory of Computer Science". Stedet, hvor de virkelig tunge computerdrengene kommer fra. Een af disse gutters navne var... Dave Lebling. Han fortæller (og Jeg citerer): "... we had this frightful idea that we were a pretty clever bunch of people. So we actually founded the company before we knew what we were going to do with it. Only later did we decide to do computer games." Firmaet Dave talte om, var Infocom. Et firma, der skulle sætte gang i adventurespillenes udvikling. Men hvorfor valgte Infocom netop Adventures? "Well, we saw the original adventure game, the one that was written by Don Woods and Will Crowther, often referred to

as 'Colossal Cave Adventure'. We really were quite excited by it but at the same time, we thought it had some limitations and decided to write a similar sort of game but better! So we did."

Dave's pral er fuldt berettiget. Han snakker om spillet 'Zork', som lynhurtigt blev en succes. 'Zork' udviklede en kult og der blev dannet en klub, der kaldte sig 'ZUG' (Zork User Group). Dette spil, som går over tre dele, har en meget dyb plads i mange adventurespilleres hjerte. Det eneste problem var (og er), at det kun er blevet udgivet på diskette. Det er simpelthen fordi spillet var kolossalt. Det er ikke uden grund, at Infocom altid har været betraget som adventure spillenes konge!

Infocom begyndte, at sende flere spil ud på markedet, men i mellemtiden havde flere softwarehouses etableret sig inden for adventurebranchen. Level 9, der kom før Infocom med 'Colossal Cave', udgav mange spil. Channel 8 (Bryan Howarth) og Adventure international (Scott Adams) var også blandt de kendte. Melbourne House havde også slået sig fast med klassikeren 'The Hobbit' over J.R.R. Tolkiens berømte bog af samme navn.

Indtil nu havde Infocom været den ubestridte konge, men snart ville et nyt softwarehouse tage konkurrencen op. Amigaen kom frem og et af de første spil, var 'The Pawn'. For at gøre en lang historie kort, begyndte det nye firma, Magnetic Scrolls, at konkurrere skarpt med Infocom. Folket ville have grafik. Infocoms ledelse besluttede sig for, at deres nyskabelser skulle have grafik. Tilbage sidder kun nogle få entusiaster, der, med en tåre i øjnene, ser et firma, en legende, på vej ned af bakke (læs sidste nummer, hvor NYX beskriver dette). Eventyrspil bilver et nyt begreb for alvor, da Sierra-Online opnår gigantisk succes. Sierra har længe ligget og ulmet på PC-markedet, men er blevet den helt store dille nu, hvor de fåes på de fleste 16-bit maskiner.

Min drøm er, at Infocom bliver 'gode gamle Infocom' igen. Men det lader sig ikke gøre. De har brudt deres image een gang for alle.

Tekst-fanatikerne må nu gemme sig i Public Domain. Ingen gider at lave kommercielle (tekst-) adventures længere. Og nu vil Finn grave lidt mere i emnet...

HOOKED ON 64

RENE TEKST-ADVENTURES
- EN SAGABLOT??

Ja, det er desværre ikke et ligegyldigt spørgsmål, om end gør ondt i mit eventyrhjerter bare at stille det. Vi ser i dag, hvordan grafik-, ikonstyret- og RPG-adventures vælter ind over os på bekostning af det skrevne ord - tekst- adventures. Hvorfor nu det? Set fra min side er der tale om bl.a. flg. forhold. For 5-7 år siden var 32-64 Kb hukommelse virkelig meget til brug for text-only games. Der krævedes af spilleren egen forestilling og indlevelse i eventyret udfra teksten. Fra programmøren, god fortællerevne, stemning, atmosfære og ikke mindst et godt plot. Hvis der optrådte sparsom grafik, var det "just scenery" (her taler jeg ikke om rene tekst-adventures). Men med det ekspanderende marked for 16-bit maskinerne stillede ejerne af disse naturligvis krav om, at deres kapacitet blev fuldt ud udnyttet grafisk og ikon-styret. Vi oplevede Mindscape's "Deja Vu 1-2" og "Shadowgate" (jeg ved godt, at D.V.1 findes til 8-bit maskinen) med ikon-styring og inkorporeret grafik, ikke bare sceneri, billederne er en interaktiv del af spillet. De forskellige ting man ser kan undersøges, bruges, tages med ved anvendelse af tastatur, joystick eller mus.

Hvad angår RPG spillene oplever man, at disse udelukkende repræsenterer sig ved grafik. Kommandoer og beslutninger styres vha. Ikoner/ menu - nul behov for tekstinput med undtagelse af, når man skaber sine karakterer. Her har vi absolut med det visuelle element at gøre. Puzzles, ordleg og det at læse "imellem linierne" er blevet en by på Lolland (dog ikke Maribo). Manual til disse spil er ikke bare et spørgsmål om kopibeskyttelse, men en væsentlig og integreret part af dem. Teksten er dog ikke blevet totalt ofret på det hellige alter, men den spiller sgu andenviolin. Lad mig give et eksempel, Tekst-adventure: Du befinder dig på en losseplads, får en detaljeret beskrivelse af lokationen, og ved hjælp af forsøg-fejl metoden finder du ud af, at det er den skide måde, der sidder allerøverst oppe på skrotbunken, med noget i næbbet, du har brug for. Selvfølgelig har du glemt at nærlæse rumbeskrivelsen til en lokation langt tilbage i spillet - her var jo en dåse spegesild. Men du er ikke i stand til at åbne dåsen, for dåseåbneren ligger i handskerummet

i en af de skrottede biler ude på lossepladsen. You got it? - rart med en saving eller et tegnet kort, IKK?

Grafik/Ikon-styret adventure: Samme sted, samme tid. Du præsenteres for et fast billede, ingen brug for imagination, kun en ikon-valgmulighed: "Examine seagull". Spillet skal jo være fremadskridende og ensrettet. Jeg harcelerer ikke over disse spil, men de tilhører immervæk en anden genre.

Vi må se sandheden i øjnene. RPG og i særdeleshed grafik adventures er kommet for at blive (fruitless to deny it!). Men skal vi 8-bit folk så bare skynde os med at få udskiftet alt vores kram? Nej, til trods for at C64/128 er gået ind i trange kår mht. topkvalitetsspil (udbudet indskrænkes desværre), er det jo ikke ensbetydende med at "The latest is the greatest" - "8-bit computers are still alive and kicking". Som adventure-freak kan man prøve at få fat i/købe ældre titler. Jeg ved, at det er forbandet svært, og at software-husene med deres cost-benefit analyser ikke er opsat på genudgivelser, end ikke konvertere de nye 16-bit spil til 8-bit. Infocom lovede i sin tid, at deres nye titler (Shogun, Journey, Arthur, etc.) også ville komme til C128. Jeg har endnu aldrig set dem og kommer ganske givet ej heller til det. Commodore droppede for ca. 1,5 år siden den almindelige C128 og for ca. 1/2 år siden C128D. Er der nogle af medlemmerne, der skulle være interesseret i denne pragtfulde maskine (hej NYX og Den Gamle), kan jeg oplyse, at fotoindkøbskæden JYFO har sat sig på restoplaget (350-400 stk.) - KIIIM DEM NED OG BESTIL!

For at vende tilbage. Som eventyrelskere må vi ikke glemme "Home-Grown Adventures" og deres skabere. De sidder derude ved lampens skærm og knokler for at få presset et godt adventure ind i maskinens hukommelse, men nyder ikke nogen særlig stor bevågenhed fra de store "glossy mags". Jeg forsøger at støve dem op (er i gang), og I vil høre nærmere om dem - forhåbentlig.

Slutteligt: Lad være med at tage det alt for pessimistisk (os 8-bitter), kun i fremtiden vil vi se, om Coke har givet mig en mager spalte i Hooked. Herregud, den dag kommer også, at Coke må skifte sin Amiga 2000 ud, når han opdager, at vi "8-bitter" forlængst har skiftet til computere med neurale netværk (system bestående af flere parallelkoblede computere, der efterligner hjernens måde at danne generaliserende datastrukturer. Coke).

- Finn (DOC) Bolding.

A LETTER FROM JIM MacBRAYNE

NYX has received a letter from Jim MacBrayne the author of the public domain text-adventure "The Golden Fleece", which is not unlike Infocoms style. Do I sense hope? Anyway, Jim has been so kind to tell us a bit about himself. The letter is as follows:

Dear Claus,

Many thanks for your letter about The Golden Fleece. It's nice to know that people are interested in the programs I write.

You said in your letter that you were enclosing disks for me to send you copies, but unfortunately you do not appear to have done that (shame on you, NYX! Coke). The envelope contained the magazine and the letter, but no disks! However, that doesn't matter - I have sent you a disk of my own with a copy of The Golden Fleece for the Amiga on it.

As I do not now have a C64 or a 1541 disk drive I am unable to make copies of either Excalibur or The Black Tower for you, but if you were still interested in getting these I am sure The Grue would be happy to supply you with them. You should send him two 5.25 inch floppies together with the return postage. His address is in Adventure Probe.

You ask me to tell you a bit about myself, so here goes ...

I am 47 years of age, and am a doctor by profession. I have been involved with computer programming since 1978, having bought my first machine, an 8K Commodore PET, on the second of May 1979. It cost me 550 pounds sterling - a fortune in those days! I graduated from this to a 32K Commodore PET in 1981, then to a Commodore 64 in 1983, and finally to an Amiga 1000 in 1987. I currently use the same Amiga with 1.5 megabytes and two external 3.5 inch floppy drives, giving me three floppies in all.

I have programmed in various languages over the years, including BASIC, COMAL and 6502 assembly. Nowadays, however, I program only in high-level languages, particularly the excellent HiSoft compiled BASIC, which is as different from the earlier BASICs as chalk is from cheese.

Indeed, in my opinion, it equals more "modern" languages such as Pascal in sophistication and structuring.

Although I have been involved in various aspects of programming over the years, my main love has always been adventures. I wrote my first adventure, 'Excalibur', In 1982/83, followed a short time thereafter by 'The Black Tower'. I tried to market both of these, but unfortunately was unable to interest any software company in taking them on. As a result, I put them into public domain, but even then nobody seemed to be interested, and I gave up trying.

Shortly thereafter I was introduced to Infocom adventures, and realised what it was all about! For several years I was happy to merely play their games and admire the sophistication of the parser, enjoy the built-in humour and struggle with their puzzles. I may say at this point that I have never been interested in games with graphics - text-only games create much more atmosphere! (Listen to him. He knows what he's talking about. How about giving Infocom a chance? Forget Sierra! Coke)

When I bought my Amiga it was always at the back of my mind to have a go at writing a game in the Infocom style, as no longer would I be restricted (as I had been previously) by lack of memory. This was no more than a vague thought however, until I was contacted last year by an adventurer named Jean Thorne who wanted some help with one of my earlier games. I discovered through her that numerous people were currently playing the adventures which I had written several years previously! At that point I decided that I must have at least one more try - the result was The Golden Fleece.

This was written in about two months starting around Xmas 1988, although it was not finally debugged until about four months thereafter. Although I originally set out to make it as near Infocom standard as possible, I did not expect to achieve this. In the final analysis, however, I think I did not fall far short. Certainly, it seemed to be well-received by Infocom aficionados such as The Grue (praise indeed). I have released this game as shareware or "try before you buy".

So well-received was The Fleece that I have written a fourth game called The Holy Grail. The parser is an improvement even on The Fleece, and the game is currently reaching the end of its testing stages, being almost ready for release. This time, however, I intend to make a serious attempt at marketing it, it will eventually also come out as shareware.

I do by the way, have other interests as well as computing. The major ones of these are photography, in which I have been involved for many years, and marathon running. I have to date run ten marathons, my best time so far being 3 hours 12 minutes in the London marathon in 1987. One of these days I hope to get below the elusive 3 hours.

All the best,

Tino

Jim MacBrayne

HANDS UP!!!

(For de dumme, og det er dem dette vedrører: "Hænderne op!")

14 dage efter betalingsfristen for oktober-nummeret havde kun godt 1/5 af medlemmerne betalt og der rasler stadig et enkelt girokort ind af døren i ny og næ. Enkelte skylder over 200,- kroner nu, og det kan vi ikke acceptere!

Se på tegningen og gør op med DIN samvittighed om det ikke er på tide, du får betalt det du skylder. Fortsætter indbetalingerne i det nuværende tempo, bliver vi nødt til at opkræve års-abonnement, ved indgangen af 90', og det burde i realiteten ikke være nødvendigt?!



FØRST EN GOD NYHED

Nyt Infocom spil - i skrivende stund kun udgivet til IBM PC - "Mines of Titan" Et klassisk role-playing adventure. Du er strandet som en "rum-jockey" - kæmpende for at få nogle konanter og for at holde dig selv i live i nybyggeriet i Titan (bounty hunting er sagen). I den manglende by skulle der være penge nok til at forlade planeten med maner - HVIS du kan finde dem. How do you lose a city???? -DOC

DEREFTER LIDT TIPS TIL MYTH

*Souls skal ikke have det første og bedste.

*Du kommer hurtigt til at stå i skyggen af et får, der er lam på bagbenene. Kravl derfor op i træet og vent.

*Shield ligger ikke langt fra Cheat, sådan dal? (Idiotisk tip, D.D.). (Du er fyret, NYX). (Jubii, D.D.). (I er ynkelige! Coke)

PLAY BY MAIL

I sidste nummer af Adventure Posten kunne interesserede læse om CANT-GAMES, Tino Andersens foretagene, der havde lempet en plads til vores chefredaktør, så han kunne få skovlet nogle penge i kassen.

Spøg til side. CANT-GAMES ved Tino Andersen har startet et dansk Play By Mail spil, der nu tilbydes til Adventure Postens læsere. Jeg er gået om bag facaden og har udført Tino lidt mere om "Kampen om Europa", som spillet hedder. Men først lidt almene oplysninger om PBM-spil.

PBM kan på dansk bedst udtrykkes som "Spil Via Posten", en oversættelse som kun passer alt for godt i dette tilfælde. Det er, som navnet antyder, et spil, der udelukkende foregår ved, at de forskellige deltagere sender deres træk mad posten ind til en spil-ledelse, som så udfører trækkene og sender svar tilbage. En slags korrespondanceskak uden skakbrædt (Ho!). PBM er en spillestil, der er meget udbredt i USA, Canada og England. Her spilles der gemene rollespil, strategispil, solitairespil, ja endda rollespilsbøger i PBM-form. De fleste spil er designede til 100 eller flere deltagere og bliver styret på computere. Ikke desto mindre er det slet ikke nødvendigt for deltagere at have en computer for at kunne spille med, da alt da behøver er at grifle et ark papir over, med det de ønsker at gøre i deres "turn" og så sende det til spil-ledelsen. Har lægges deres træk så ind i en computer (Hvis spillet da ikke styres i hånden - hvad der nok er sjældent i dag) og efter at den har behandlet alle spillernes "turns" udskrives kampreferater, statuslister, områdebeskrivelser, landkort osv. ud og sendes tilbage til deltagere. De kan så ud fra det tilsendte materiale bedømme, hvad da skal gøre i næste "turn", sende den ind, modtage svar osv... og sådan fortsætter spillet indtil een har fundet skatten, fanget ubåden. Indtaget Sydamerika, banket alle de andre hold ud af fodboldturneringen, fanget tyven eller hvad spillet nu går ud på. Alt er muligt, kun spil-ledelsens fantasi sætter grænser, når vi taler om PBM.

Den hurtige læser vil altså hurtigt have regnet ud, at PBM er en slags "Matador", hvor deltagere mødes een gang om ugen

for at foretage et slag med begge terninger! Nuvel, men dette er ikke i realiteten, hvad en PBM-spiller føler. Han ånder og laver for sin/sine mand/mænd. Han planlægger nøje sin taktik i de ca. 14 dage, der normalt går mellem hver "turn", udfører den og venter spændt på at se resultatet. Ja, igen skal vi tilbage til skakken, for hvis nogen har spillet korrespondanceskak, ved de kun alt for godt, hvilken spænding man har i kroppen i dagene, fra man har sendt TRÆKKET!!, til man modtager modstanderens svar! (For måske blot at blive endnu mere ophidset over at opdage, at han faktisk er ved at snuppe ens dronning eller servere en skomager!). I et 'rigtigt' PBM-spil med flere deltagere, er der ligeledes mulighed for at deltagere kan møde hinanden og tale sammen. De kan udtænke planer sammen og sende meddelelser til hinanden, altsammen i håb om at komme først over den fiktive målstreg, hvilket i de fleste tilfælde er ensbetydende med at banke/snyde de andre! PBM er en hurtigt voksende spiltype, der nu også er kommet på dansk. Jeg bad Tino om et par kommentarer omkring 'Kampen om Europa' og hvorfor ringe til ham, når jeg kunne mødes med ham og få et par detaljer omkring spillet nærmere demonstreret?

En tidlig eftermiddag (Guderne må vide, om Tino pjækkede fra skole) mødtes vi, og jeg fik stukket det lille 8-siders introduktionshæfte i hånden, han havde lavet sammen med vores chefredaktør. Det første, der fangede min opmærksomhed var et Europakort i midten af hæftet.

TINO: "Vi har designet kortet som Europa så ud omkring år 1450. Som du kan se, har vi dog valgt at omkrænse også den østlige del af Europa med vand, for at give deltagere lige store chancer".

3xD: "Du må fortælle mig lidt mere om spillets formål. Det foregår altså både på land og til vands?"

TINO: "Det er primært et strategispil, hvor det gælder om at indtage hele Europa, jeres medlemmer vil nok forstå det bedre, hvis jeg nævner et spil som 'Defender of the Crown'. Man har fra starten et land samt en hærenhed og en flådeenhed..."

3xD: "... og så skal man bare ud og slå de andre oveni hovedet?".

TINO: "Nej, ikke BARE. Man har 2 grupper af alternativer, hvorfra alle alternativer i gruppe 1 må vælges plus 3 fra gruppe 2."

3xD: "Og de alternativer er?"

TINO: "Det er primært i gruppe 1 angreb og mobilitet af hær- og flådeenheder, mens gruppe 2 indeholder alternativer mht. spejdere, kurerer, fæstningsværker, købstæder og meget andet".

3xD: "Det vil sige, hvis jeg forstår det ret, at man skriver til dig og fortæller, hvor man vil angribe med sine tropper eller flytte dem hen samtidig med man kan bygge fæstningsværker og landsbyer op".

TINO: "Ja. Man har faktisk sin egen 'lille verden', hvor spejdere og kurerer trænes op, lejesoldater uddannes og indbyggere handler med hinanden og tjener penge ind til hærføreren i form af skatter og lignende".

3xD: "Styrer du spillet i hånden?"

TINO: "Nej, Jeg bruger en Commodore 128 til at holde styr på de forskellige spilleres enheder og til at udregne og udskrive kampene med. Det letter mig for flere timers drøjt manuelt arbejde. Jeg har også progamdele til at udregne skæbner for spejdere og kurerer, ligesom flere hundrede forskellige random-hændelser er lagt ind til brug for, under og efter hver 'turn'".

3xD: "Det lyder altså sammen spændende. Hvor mange kan deltage i hvert spil?"

TINO: "Spillet her er designet til ti deltagere. De store udenlandske med flere hundreder deltagere kører normalt i minimalt 2-3 år, og da dette er det første vi laver, turde vi ikke løbe an på, at der ikke ville ske noget indenfor de nærmeste år, der kunne få os til at stoppe med spillet".

3xD: "Tænker du på uddannelse og arbejde?"

TINO: "Netop. Det er jo utopi at tro, at man vil have tid til at administrere træk for folk de næste 5 år, ikke. Se bare på Nygaard. Han har jo dårligt tid til at passe den helpline, han kører for sit blad!"

3xD: "Vær du glad for, at han ikke hørte det. Det er et af hans svage punkter!" (og han har mange! Coke).

TINO: "Spøg til side - er der mere end 10, der melder sig, hvad leg faktisk tror, så starter jeg blot et spil mere. Det er ikke den store sag. Det er nemmere, at køre to små end eet mega!"

3xD: "Og du har fået nogle henvendelser på

denne notits, du havde i sidste nummer af Adventure Posten?".

TINO: "Ja, eet spil er allerede ved at være igang, der mangler blot een spiller så kører vi!"

- sagde altså Tino fra CANT-GAMES. Det koster i øvrigt 15,- kroner at "køre" i 'Kampen om Europa'. Dette beløb dækker 1 "turn", der inkluderer returmateriale såvel som porto og kuvert. Kun ca. 2,5 kroner er tilovers til CANT-GAMES efter hvert "turn" og de første 900 af dem går til præmier. Der er nemlig henholdsvis kroner 500, 300 og 100 til de tre bedst placerede.

Er du interesseret i at høre nærmere så send en frankeret A5-svarkuvert til:

CANT-GAMES
v/ Tino Andersen
Box 73
Mågevej 12
4930 Maribo

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

- D. D. Dennis.

BONUS - BONUS - BONUS

Hvorfor rende på posthuset 3 måneder i træk, når du kan få en kammerat til at gøre det for dig?

Fortæl ham om Adventure Posten, vis ham det flotte dobbelt nummer og meld ham ind.

Vi sender et nummer af bladet til ham sammen med en indmeldelsesblanket og et girokort. Når han har betalt sit nummer og tilbagesendt indmeldelsesblanketten, får DU 3 gratis numre af Adventure Posten ind af døren!! Nærmere abonnementsordning findes næsten ikke!

Yohooo! Welcome back 2 my little plaze. 2day I'll talk about...
MERP!!!
(FUCK OFF! COKE)

Når man skal fremstille sin character i MERP er der en del at gøre. Først slæes stats (strength, agility, constitution, intuition, intelligence og presence) med en 100-sidet terning. Dernæst skal race vælges/slæes for. Så finder man en proffesion og fordeler stat-slagene. Nu begynder det store arbejde. Nu skal der nemmerlig kigges i mange tabeller for at udregne Skill-bonuses. De bruges til at slås med, ride med, svømme med osv, alt efter skillen. Man er færdig med alt dette efter ca. 1/2 time, Man skal også finde ud af at bruge sine baggrunds-point. De kan bruges til at få infra-syn, flere penge, extra spells mm. Det meste af MERP er faktisk tabeller. Så skal karakteren udrustes, der er ca. tredive våben at vælge imellem, og man må tage 2 gratis, og så er han færdig (meget kort skitseret).

Tidssystemet i MERP er også meget simpelt. Når man bevæger sig i det strategiske miljø (større målestok) regner man med, at man rider/går 4 timer, man ser i en tabel, hvor langt man når (afhængigt af terræn mm), og der slæes for, om man møder nogen/noget.

I det taktiske miljø (dungeons, byer etc.) regner man i turns á 10 sek. Det KAN blive en meget langsommelig affære, men det gør det ikke dårligt.

Kampene er meget besværlige, men også meget detaljerede. Man starter med at se, hvem der har den højeste movement-bonus (han/hun/den/det/NYX slår så først). Så ser man i en tabel over alle våben, og hvilken angrebstabel det bruger. Så slår man på angrebstabellen og lægger OB (Offensive Bonus) til. Man fratrækker nu modstanderens DB (kom så, Coke... JA! Defensive Bonus) (modstanderen kan vælge at vente med at fratrække den til critical q.v.). Resultatet aflæses under armortype (none, soft, leather, rigid i., chain, plate) og resultatet fratrækkes offerets HP (Hit Points). Der kan forekomme critical, som jeg omtalte sidst. Ovenpå alt dette er det nok godt med et eksempel: Graman Hun Vilar er en lossadan scout (!? Coke). Han kæmper med en Morning Star mod en dværg ved navn Glummin Grummengnold, som slås med Flail (????! Coke).

ZAZ' RPG-CORNER

(Se skemaet på figur 1).

Fig. 1	Graman	Glummin
OB	17/37	23
DB	10	3
AB	18	15
Armor	rigid l.	chain

Vi ser i tabellen, at en morning star har +10 i OB, så Gramans samlede OB er 27. Han bruger 1 hand concussion-tabellen. Graman slår 89 (ud af 100). 89 + 27 = 116. I tabellen ser vi, at Glummin mister 16 HP OG får an C-critical (C -medium) (han bruger endnu ikke sin DB). Graman slår for critical, han slår 91. Fra våbentabellen ved vi, at en morning star gir Crush som primary crit, og da den er C, kommer der også en Puncture som secondary crit på 91, men lavere (A - svag - - 20). Den første crit på 91: Unconscious for 4 hours due to blow to side of head. If no helm: skull crushed. +20 hits.

Second crit: slag 67, -20 fordi det er en A, total 47: Minor forearm wound. +2 hits. Stunned 1 round. Nu har Glummin ikke så mange chancer, han er bevidstløs, og da han ikke har nogen hjelm har han i alt mistet 16 + 20 + 2-38 hits. Det ser sandelig sort ud. Man kan også fumle med våben. Hvis man slår under et bestemt "fumle-tal", som man finder i våbenstabellen, skal man slå på en fumletabel. EX:

Hargrim har et tohåndssværd. Da han slår under 5 fumler han. Det er 2-håndet, så der er hverken + eller - til fumle-slaget Han slår 85. Bite and swallow tongue in the excitement. Stunned 2 rounds.

Han har nu svært ved at tale. Hvis han havde slået 100 havde det set sådan ud: Worst move seen in ages. -60 to activity from a pulled groin. Foe is stunned 2 rounds laughing. Der er mange muligheder.

Spell-systemet er godt, synes jeg. Man har et bestemt antal spell-points pr. dag, og man har

diverse spell-lists. En spell-list består af 10 spells, 1 pr. level. Når man rykker en level op har man altså automatisk spells til den. Når man laver sin karakter skal man dele nogen points ud. De uddeles i blokke á 20%. Man kan så satse 100% på en spell-list, eller 60 på en, 40 på en anden, eller andet, alt efter, hvor mange points man har (1 point - 20%). Det var i store træk lidt om MERP. Jeg har snart ikke flere ideer til dette hjørne, udover de førnævnte figurer. Så skriv, skriv, skriv. Og tak til Robert Lulai og Rasmus the Ranger for deres breve. De kommer her (i reduceret form).

Fra Robert:

Hello Zaz Kvan Clausen!!!
Jeg hedder Luiagi (Robert) og bor i Kolding. Kom til at læse dit indlæg . . . udveksle erfaringer DM til DM ... En spalte med adresser under overskriften "For DM Only". ...

Tak for det Robert, se spalten "For DM Only" for yderligere info.

Fra Rasmus Bolding:

Davs Zaz. Nu har jeg endelig fået tid til at skrive ... Jeg skal da også sige, at jeg er villig til at hjælpe, hvis det bliver nødvendigt ...
1) Små moduler lavet af læsere, redaktionen, dig eller bare Coke (nå. Ikke mere om Coke. Han er ikke sådan at lukke op og skide i.... Han er fyldt op i forvejen ... Har-Har-Har, hvor får jeg dem fra???) (sandsynligvis skade fra D&D! Coke).
2) Anmeldelser af nye (også ældre) spil, moduler, spilbøger, Gazetteer osv...
3) Tips til, hvordan man spiller og laver eventyr.
4) Svar til eventuelle spørgsmål vedrørende RPGs.
5) Hvad med at køre et PBM-spil gennem AP. Jeg har aldrig selv spillet PBM, men ved dog, hvad det er/og nogenlunde hvordan det fungerer. Det lader til at du ved noget, om det.

SVAR:

1) Yes... giv mig (eller NYX) nogle moduler at proppe il.
2) Se denne artikel og kom selv med nogle forslag)
3) Yessir!

4) Just need sum questions...
5) Jeg starter snart et strategi-spil op, et MERP er til overvejelse, det kræver jo bare, at folk har de fleste af reglerne, og de er LANGE! Men hvis du vil hjælpe eller sådant, eller hvis man kan finde en anden løsning. Se også sidste nummer ang. "Kampen om Europa" af CANT-GAMES.
Mange milliarder tak til jer to for brevene!!! Og til alle: SKRIV. SKRIV, SKRIV!!! Eller: RING, RING, RING, (Ja. det er vist riigeligt, tak)

FOR DM ONLY...

Zaz:
Lillevangsvej 27
3520 Farum.

Robert Christiansen
Gl. Kongevej 9
6000 Kolding.

MÅNEDENS TIPS:

Hvis man træder på et felt, som er <= 6 kommer en ildsøjle op af feltets nummer +6. Hvis man træder på et felt, som er >= 6 åbnes en faldlem på feltet -6. Man ryger ned, lemmen lukkes og kan kun åbnes ved igen at træde på feltet.

-Zaz

7-12 = ILDSØJLE

1-6 = FALDLEM

1	2	7
6	9	4
11	3	8
12	5	10

BRILLIANT PD-SOFTWARE!

Our editor-in-chief, the famous NYX (he! he!), got so hooked on Ken Bond's adventures for the Amstrad that he decided to write Ken and ask him a little about his adventures and why he made the Public Domain etc... Adventure Posten proudly presents Mr. Ken Bond! (Okay, Ken - you're on the stage!).

THE TALE OF KEN BOND

I became interested in computers about six or seven years ago when my younger son who is a computer programmer bought home a Dragon computer at Christmas. He only had one game for it which was a big adventure called Madness and the Minotaur and we spent all Christmas playing it. We did not get very far but it was sufficient to get me hooked on adventure games.

Soon after this I bought a Dragon for myself and after mastering BASIC began to write adventures for my own amusement. These were pretty crude but since only my friends and family played them I was not worried. After two years the Dragon went out of production and I bought an Amstrad 464 which had just come out and was receiving rave notices. Soon an adventure writing facility called The Quill came on the market and I got one as soon as possible. This opened up great possibilities although it was still limited to the verb noun input.

I wrote some big adventures with The Quill which I considered quite good and decided to sell them. Not to make a profit which could have been unrealistic considering the months they had taken to write but simply so that other people could share the fun. I advertised them in the two main Amstrad magazines at pounds 5.00 for the two at a time when discs cost pounds 3.00 bought in a load of discs and sat back to wait for orders to pour in. I waited and did not sell one. This rather put me off selling adventures.

After two years with the 464 I bought a 6128 which I consider to be the most versatile 8 bit computer available. Then The Professional Adventure Writer (PAW. NYX) came on the

market which really does open up new horizons in adventure writing. It has its little quirks but there is not much that you can't do with it. I cannot say that I have taken it to its limits but I have used most of its facilities at some time or other. I am not the sort of writer that plans out the whole adventure first on paper and then sits down and types it all in. I like to do a bit at a time compile it and then test it. I will spend two or three hours getting one piece as I like it. When I have got the whole game on disc I go through it time after time and there is always something that can be improved.

I have recently retired from business and so I have a good deal of time on my hands. I enjoy writing adventures even more than playing them, and I am part way through my third adventure written with PAW which is coming along quite well. I have sent out free copies of The Island and The Base to some hundreds of people all over the world and do not feel that I have lost anything by it. I have made a lot of friends and get a lot of phone calls asking for help which I am always glad to give.

- Happy Adventuring, Ken Bond.

As always our guest writers pass remarks on Adventure Posten to achieve their purpose in getting in the "Book of immortals". Here's what entitled Ken to his place:

"I was very happy to read your letter this morning and learn about your magazine Adventure Posten. I only regret that I cannot read Danish as it looks a very interesting one".

- Ken Bond.

On behalf of our readers, especially those who own an Amstrad computer we wish to thank Ken very much for the article and the free copies of The Island and The Base. Please forward a formatted disc to Adventure-Klubben together with a stamped and addressed envelope and the adventures will soon be yours.

-NYX.

FLIP-KONKURRENCE

Yes, så er det tid til at afslutte flipkonkurrencen. Konkurrencen gik ud på, at skrive det mest flippede og crazy indlæg til Posten. Der er kommet 6 bud på vinderindlægget. Jeg har valgt, at bringe allesammen. Da alle indlæggende var tilnærmelsesvis lige morsomme, så jeg mig nødsaget til, at trække lod blandt indlæggene. Vinderne blev:

- 1 - Michael Svendsen
- 2 - Rasmus Bolding.
- 3 - Jacob Gunness.

Førstepræmien er 1 stk. Lurking Horror fra Infocom. Den går direkte til Michael. Tillykke Michael! (Pas godt på den, den har betydet meget for mig, snøft!). Andenpræmien er 1 stk. Deadline, Commodore-licens fra Infocom. Tillykke Rasmus! Tredjepræmien er (fnis) 1. stk. Kentilla fra Mastertronic. Jeg kondolerer, Jacob.

And now, lets get down to business!!! Indlæggene kommer i en mere eller mindre tilfældig rækkefølge. Først har vi et indslag Lars Yde:

Godaften!
Det var en dunkel aften i maj!! Uglerne gylpede og ulvene hylede, og jeg sad i et lille skur laaangt ude i Slettestrands enorme og tildels udforskede vidder... Rundt omkring mig sad 12 suspekter individer.... Jeg burde "think twice" inden jeg accepterede en invitation. Jeg burde nok have undret mig lidt over at indbydelsen kom fra een der kaldte sig "The Dark Stormlord" og at jeg selv skulle medbringe varulveblod og flagermusekiks? Men, nu sad jeg her og kiggede på mine medbragte mariekiks og min hindbærsodavand, mens de andre diskuterede "udbyttet" i deres område og beklagede sig over lavvande i kasserne i Blodbanken... pludselig lød der en svag rumlen fra den vestvendte væg og en hemmelig dør afslørede en hemmelig passage, og ud af denne trådte en person helt klædt i sort. Alle rejste sig op og begyndte at skrike "Hil The Dark Stormlord", så det gjorde jeg også. Da vi havde hylet hil 10 gange satte vi os igen på de mørnede stole, og Stormlorden satte sig for enden af bordet på en trone, og

begyndte at tale med en lav, rungende stemme: "Udbyttet i år har været meget ringe. Det eneste røve.... eh.... forretning der har givet et ordentligt udbytte var Blodbankforretningen ordnet af Dracula og Boris". Han nikkede imod to mænd siddende på hver sin side af mig, en høj, hvid, mager og tilsyneladende blodfattig mand og en meeeget stor mand med en bolt gennem halsen, og de rejste sig langsomt og tungt op og nikkede imod det brusende bifald fra de øvrige gæster. Jeg følte mig efterhånden ret ilde til mode og begyndte at snige mig ud, men blev anråbt af Stormlorden. Jeg stod foran hans trone og han nærmede sig langsomt indtil han stod foran mig. Hurtigere end øjet bevægede sig han sine lange tænder dybt, dybt ind i min hals og sugede og sugede og sugede og s.e.... o.....
.....AAAAARRRRRRGGGGHHHH

MORALE: accepter aldrig mystiske invitationer fra forbryderiske monstre.

Og så har vi et indslag fra Steen Bundgaard fra Jyllinge. Og Steen skriver følgende:

Mr. Coke fejrede sit store gennembrud inden for sproglig viden, ved at holde åbent hus for vennerne, og FINN BOLDING. Mr. Coke anede straks stor succes og forberedte en billig ret, som han lærte i sin tid i Vietnam. (Den de serverede for fangerne, underligt nok skreg de som en stukket gris, men Coke regnede bare med at det var en bivirkning i varmen.) Desværre kom den blæserøv, som anså de andre klubmedlemmer for bønder og nørder (Per Nielsen), indenfor mens Coke stod og roede med hovedingrediensen napalm til dagens ret. Per spurgte, om han skulle hjælpe til og fik indholdet af den pose Coke stod og holdt ud over sine såkaldte magiske fingre. Per begyndte at skrike, Coke opfattede det som en provokation og fyldte Pers mund med cola kapsler. Da dette ikke hjalp. Indså Coke, at han måtte gøre som han havde set i RAMBO II, give Per et 380 volts stød gennem hans æggehoved. Imens var Petrolnamanden, Jens-Erik Kjeldsen (700.000 år), også kommet til vejledt af Cokes vellugtende forret og grisehyl.

Undervejs var der hændt visse hændelser med gadelygter der blinkede, og hylene der pludselig holdt op. Mosefundet blev straks klar over, at Coke igen havde fået et af sine anfald efter at have spillet TIME MACHINE og ilede til hjælp for at hjælpe Coke over sit handicap. Imellemtiden havde Coke slået et søm igennem øjet på Per, og lagde ikke mærke til at oldingen netop havde præsteret at falde over en ledning til Cokes nyeste stereoanlæg for 50.000 kroner, der havde resulteret i, at det faldt på gulvet og gik i stykker. Imellemtiden fandt Coke ud af, at Per underligt nok ikke sagde mere. Så gik han indenfor for at passe sin mad, da han så fossilet ligge på gulvet mellem ledninger og plastic plader MADE iN HONGKONG. Coke indså at han måtte bruge woodoo, som han i lang tid havde øvet på FINN BOLDING, og gik straks ovenpå for at hente sin ny importeret boa cola slange, så den kunne lave knuder på fossilet. Imellemtiden havde naboerne tilkaldt politiet, så de kunne spærre Coke inde på en sindslidendeafdeling for forhenværende adventure freaks.

Sådan skriver Steen Bundgaard (Ikke mere. Fik du "brevet" Steen?). Det næste indslag kommer fra en af ofrende fra Steens indslag, nemlig Finn Bolding himself, or better known as the DOC.

"THE MASSACRE OF P.C.N." (Poly Coke'd Normann)

Long time ago in Humlebaek, so de Holy AP say, P.C. boy chile he was born on February 3th 1971. Stop, stop, my chap, named Crap, shouts out loud. I was at that place, when it all happens. We suddenly heard an omnipotent voice booming a countdown: Three, Two, One -Blast-Off. Oh by lingo, oh by gee, we shouted and screamed, "He can fly, he can fly and so he did. The marked day was Ascension and I have never seen that fella' since. We were all living on the Hallelujah Side, humming the great hymn, "Cigarettes and Whiskey and Wild, Wild Women". Hot dogs. Crap, a child was born in Denmark with the initials P.C. - he was raised and probably spoiled for good. After a long period with peeing and stooing his napkins (Phew, I can't catch my breath), getting powdered his baby-bottom, he fell in love with a

girl. "HIYO", he yelled (to his account remember his age, not yet able to spell Heidi) without doping the fluff, but later on he succeeded using the same verb to Dope A Man.

Suddenly one day, by happenstance his 13th years Birthday, his old man gave him a present, a 'Rubber Duck Tap Machine'. Up Yours Crap, don't blame me for his dad being in a bad. bad mood. You see, our teenage, teeny-weeny youngster, was jumping up and down, yellin'. Quill! Quill! Quill! I wanna Quill! But alas, he was gagged (GAC+'d by NYX), but not for long. After being injected, inspected, detected, infected, neglected, he was SELECTED. Every evening before bunking beedle-weddle (bed), he praid to God, "Do not let me be a backward". Do I need to tell you, that he was heard? After the revelation the initials P.C. struck him with mighty power. P.C. equals Personal Clamour (ARGH!), that's it. He quickly shifted his '81 to a '64. Beat it Crap, it's not a matter of being a lunatic. The numbers are not indicating the manufacture year but the upgrade of our kiddie. He is now a bright and a smart dude with dark lenses. Get hip Crap, the man is not a blind nor a jaywalker, but a computer-freak trying to strike the ore, seeking prosperity. Garbage, sorry. Crap, I said prosperity not prostration - listen man!

Yes I know Crap, he is an addict. You said it -"COKE". Eh buddy. It's not the weed Coca (Erythroxyion coca) harvested in the Andes, but the black fluidum, brewed and conserved on carcinogens, and more or less owned by "The Witnesses Of Jehova" (that's damned correct!). Yeah, I also hope he "Watch The Tower". Sure he did. He suddenly realised that he was able to write more than his initials. From now on you can see his claw in different Magazines, Fanzines and Raisins. Believe me, he really tried to teach his grandmother to sucks eggs, because he couldn't crack the shell himself in the adventure "The Golden Eggcup" due to his "D" in English.

Listen Crap to that boom-chick, boom-chick. A train is rolling down the track bringing back our "Poor Boy Long Way From Home". RUN, RUN, we are head over heels to that kid! Phew Crap, we did it man. So long Crap - see you later. I will now go out in the garden, killing ants with my acoustic guitar. Acoustic in English means, "If you drops it - It breaks". Gumshoe P.C. "Dont Look Back in Anger" - I'm talking to much - - yakitty-yak!

BULLSHIT DELIVERED BY: THE BOLD FINN BOLDING

Sources of inspiration

- 1) The Trinity (a tedious He-Man Group)
- 2) Ario Guthrie (an American Maniac)
- 3) AP (a Ballyhoo)
- 4) The Witnesses Of Jehova (a Group of Canvassers)
- 5) Crap (my arcaic Alter Ego)

SAGE ADVICE

"Ashes to Ashes, Dust to Dust, if the Women don't get You, the Whiskey MUST"

Sådan skrev Finn. Han var sikkert glad for, at han endelig havde en lovlig undskyldning til at tilmudse mig (svin!). Det næste indlæg kommer fra vinderen, Michael Svendsen, der skriver om en flippet dag...

En flippet dag!

Der var engang, tænkte jeg, da jeg hankede op i min skoletaske og bevægede mit dovne korpus i skole. På vejen derhen pudsede jeg det i røde æble, som min lærer... Ja, længere nåede jeg ikke for en langskægget fyr kom haltende, slog hans behårede mad-max handske i min skulder og sagde, "Hør mand! Hvis du vil gøre dig håb om at vinde Lurking Horror, så kan du sgu' ikke vinde med en fimset historie om din lærer, som garanteret render rundt i en brunternet strikke-trøje (hvad er der forøvrigt i vejen med min lærers striketrøje, tænkte jeg, men blev afbrudt af fyren der fortsatte:) - " og et rødt æble!? Næh unge fløs, der skal ske noget der kan få Peter til at vælge netop din historie!" Jeg mumlede noget om en matematikprøve jeg havde knoklet med, men fyren greb mig i nakken, og hev mig ind i et buskads; "CRUNSH!", kom det fra hans mund da han tog en bid af mit æble og lod mig kigge ind i selve æblet. "ACTION!" nærmest råbte manden "ACTION, mand!" Jeg slog tankerne ind på mine action-mænd, som var derhjemme..." Her er noget at skrive om Michael "og før jeg kunne nå at råbe "børnelokker!" havde han sendt mig ind i æblet hvor en forunderlig verden med et åbnede sig! Omgivelserne var golde, nærmest som en ørken. Jeg fik øje på en gammel mand, der sad ved et kæmpe svømmebassin,

fyldt med en brunlig vædske. "Davs", sagde jeg for lissom at virke flink. "Dnavs, umnge ven! Dnu er vnist ny her, hva?" Det gik op for mig at manden, som præsenterede sig selv som Mr. Coke, ingen tænder havde i munden. Jeg fik straks en frygtelig mistanke og jagede en finger i bassinet; det smagte sødt! Ja, det forklarer jo alt, tænkte jeg og opgav at snakke mere med Mr. Coke, som var sprunget i bassin, med skæg, blå briller og tøj på. "You can't beat the feeling!", råbte han efter mig, da jeg hastigt betakkede mig og gik videre i min sengen efter idioten, der havde sendt mig her hen. Jeg havde ikke gået længe før en ældre herre råbte mig an. "Halløj, unge mand! Hvad siger du til denne compilation af Adventure-Klubben 1-6?" Jeg gloede af erfaring ind i munden på manden, der dog havde skabet fyldt med pløkker. "h, HAHA, nej tak men måske du ved..." Fyren afbrød og svingede med armene mens han sagde: "Mit navn er NYX - HE-HE - NYX PYX køb hos mig - har du lommepenge - så køb hos mig - dine penge holder ikke længe!" Arrg! Jeg måtte væk fra denne galning, deri modsætning til cola-fyren havde et velsmurt mundtøj stoppede reklame-sedler ned i min skoletaske. Jeg gav fyren et velplaceret spark i hans nedre regioner og hørte hans højlydte stønnen da jeg gik videre mod nye begivenheder, efter en lang tur i den bagende sol nåede jeg langt om længe til en by, hvor jeg fik fyldt sækken med mad og drikke. Jeg dryssede ind på en bar, bestilte en dobbelt-scotch og slappede lidt af. Desværre var bartenderen af den mere snakkesalige type og det varede ikke længe før denne A-MOC, som han hed, havde indviet mig i 23 forskellige adventures, han "lige" var i gang med. "h, Ha HA, næh... Dem kender Jeg ikke", fik jeg sagt igennem hans enorme ordstrøm, der fik mig til at forære ham en cola, nej en danskvand til at lindre svælget lidt med. Efter 5 timer og 12 dobbelte mere slingrede jeg ud på gaden for at finde og eventuelt tærse fyren, der havde sendt mig til denne by. Det snurrede i mit hoved, men jeg syntes manden med det lange skæg foran mig forekom bekendt. "Hør, Karl Smart!", sagde jeg og puffede til den gamle. Et karate-slag sendte mig til jorden og igennem sprit-tågerne opfangede jeg en meget, meget gammel mand der sagde, "Jeg er Den Gamle og hvem er så du, og hvorfor stinker du af Johnny Fodsved?" Jeg tog mig sammen og svarede at jeg ikke var nogen boksebold, men at jeg behøvede hjælp af en der kendte til dimensions-spring og hvem

skulle være bedre til det, end Den Gamle? "Sådan en ung lømmel skal tage sig i agt og vise større respekt for os ældre" Jeg undlod at kommentere det foregående karateslag, der ikke just føltes som en gammel knudret hånd, men holdt mund af skræk for at modtage endnu et. Jeg fulgte efter Den Gamle hen til en lille hytte hvor en yngre mand trådte ud og stak mig på næven. "Jeg er Hook og jeg kan hjælpe dig!" "AHA, smart arsel!" tænkte jeg men blev i det samme klar over hvem jeg stod over for! Det var tilsyneladende ejeren af Lurking Horror, som samtidigt led af et svært tilfælde af skizofreni. Det sagde jeg naturligvis ikke højt, men smilede istedet til fyren, som åbenbart var "Hook" nu. "Gu' ved hvoddan han er når han er Peter?" "Kom inderfor" gestikulerede Hook og førte mig længere ind i hytten, der ikke var helt almindelig. Alskens nymodens teknik, computere og flimrende skærme sendte mine synsnerver en noget blandet impuls, men jeg håbede stadig at alt dette kunne hjælpe mig hjem til min egen dimension. Hook stak et gammelt æble ind i en maskine og efter nogen sindsygt svære udregninger hostede maskineriet et flot rødt æble ud, magen til det jeg var blevet presset ned i. Jeg tog æblet, bed en luns af og sprang ind i hullet. Igennem hullet kunne jeg stadig se Hook. "Vil du ikke med mig? Jeg kender en flink mand i en hvid kittel, som..." Længere nåede jeg ikke før han gav mig det sidste skub, der sendte mig sikkert tilbage til Jorden. "Ak ja. Så blev det en happy ending alligevel" Klokken var kun 7.50, så der var masser af tid til at nå skolen. Tiden går nok ikke i andre dimensioner", tænkte jeg og slentrede små-fløjtende hen af gaden. Nu stod Jeg ganske vist uden æble men solen skinnede og måske er der noget i postkassen efter den 20. november. "He he" gnækkede jeg for mig selv. Det var først i skolegården jeg opdagede mine fødder var sat omvendt på. Jeg ønskede Hook langt ned på bunden af bassinet med A-MOC, men glædede mig over 13-tallet jeg fik for min afhandling om deforme fødder...

SLUT.

Fnys. Lad os gå videre til det næstsidsite indlæg, som kommer fra Rasmus 'The Ranger' Bolding. Han har skrevet en ode!!!!?!!!

Ode til en klump grøn kit, jeg fandt i min armhule en varm midsommerdag.

Oh du grønne klump
Du liflige dunst
Snart vil Jjeg dig smage
Du vil dø under krampen og klage
Der bliver ikke meget tilbage
Og når du ligger der - på bunden af min mave
Vil jeg langsomt mærke dig gnave
Min tyrktarm, og så min blære
Vil du langsomt fortære
Snart vil hele min vom
Være bar og fuldstændig tom
Jeg raller, ån det er nok
En gylpen - Jeg kaster dig op
Mine lunger og andet udskud
Ryger også med ud
Nu kan jeg ikke længere trække vejret
Nå, men det var alligevel også bare besværligt
Så jeg lever nu af kunstigt åndedræt
Og spiser jævnlgt kit
Det er bare ærgeligt nok
At mine smagsløg også er ødelagt
Så jeg kan desværre ikke smage
Denne grønne kit-kage
Og uden denne magiske smag
Bliver min hjerne svag
Og så gider den ikke mere
Ophører nu med at x-istere
Min hjerne kravler ud
Gennem mine ører og min tud
Så nu er mit hoved tom
Ligesom det skete med min vom
Min hud begynder langsomt at skrælle af
Jeg kigger på, hvad der er inde bag
Jeg kigger spændt på kød, flæsk og blod
Men ak, nu triller også mine øjne ud
Jeg griber dem
Propper dem hastigt i min mund
Øjeæbler - det er så sundt
Snart fortærer jeg helt min krop
Jeg forsvinder ned i min vom med et SVOP
Jeg skrumper sammen, rådnar og bli'r grøn
Hopper rundt, finder en armhule, der er ganske køn
Så der hopper jeg såmænd op
Brækker mig et par gange
Holder så op
Og da jeg vågner, er jeg i en mave
Sultent begynder jeg at æde
Det er min største glæde
Nu er jeg glad og tilfreds
Og
God appetit!

Inspiration: The Hitchhikers Guide to the Galaxy
(dansk titel: Håndbog for vakse galakseblaffere)

Jeg håber ikke, at denne ode afholder jer fra at læse Hitchhikers. Det er i sandhed en bog,

der er anbefalelsesværdig. Det er nok en af de morsomste bøger jeg nogensinde har læst. Ikke desto mindre, lad os gå videre til det sidste indslag. Jacob Gunnes skriver følgende:

På et tidspunkt boede der to unge mænd i Danmark (muligvis var der lidt flere, men det er ret usikkert). Nys og Cloak havde begge en computer, som de brugte flittigt. De spillede kun eventyrspil. Det hedder adventure på engelsk, og navnet blev opfundet af en pige, der var bange for tyre. Hun boede på en gård, og sagde næsten hele tiden: adv-en tyr. På den måde er (hold lige kæft, red!). OK, disse to fyre så også meget fjernsyn. Deres hero var en lallende nar, der klædte sig ud som en flagermus. Han var en total slapsvans, og kunne ikke tænke selv. Det havde han en endnu mere øretæveindbydende knægt til at gøre. Junior her kunne kun rende rundt og sige åndssvage sætninger. Manden var så dum, at han troede, der var tre poler. Nordpolen, sydpolen og batpolen. Han var meget renlig, så han måtte have et bad mobile. Disse to idioter rendte rundt og tævede forskellige hjerneskedede småforbrydere, der aldrig havde tænkt på, at pistolen VAR opfundet. En dag hørte vore to hovedpersoner at deres computer-idol, Skrot Adams, var blevet kidnappet af Ævle 9, et anset spilfirma. De blev enige om at trække i deres hemmelige kluns. Nys var Elephantman og Cloak var hans trofaste boksebol... æh, nej, væbner, Mouseman. De huggede en robåd i Maribo, og begyndte at ro hen over byens branddam. De fandt dog langsomt ud af (efter 23 ture frem og tilbage), at det tog for lang tid at komme til England på den måde. "Okay", sagde Cloak, "Så bruger vi... 'MOUSEMAN!' Han hoppede i sit musekluns, og Nys tog sit Elefantastisk ugly tøj på (en gang til!). Så tomlede de den til England, og efter Nys havde mast 5 bagsæder på diverse Porscher og Jaguarer nåede da til London. Ved ankomsten til Ævle 9's kontor, blev de stoppet af D. D. Djenghis, navnebror til en eller anden vildmand fra Kina. Hans force var hans dårlige ånde. En halv time med manden var lige så hyggeligt som at springe ud fra Eiffeltårnet. Men der skal mere til at stoppe

to ... ææææhh... lyse hover! Musen peb og elefanten landede med et forskrækket kop ovenpå "the bat guy". Nå hvad, underboen havde altid drømt om et rødt loft...

Da nåede frem til chefens kontor, hvor de mødte kometen alias klattermanden. Han bar et due-kostume, og når han fløj rundt levede han i allerhøjeste grad op til sit øgenavn (gæt hvordan!). Han var allerede i luften, da Elephantman gav et nummer i C-dur for snabel. Duen blev blæst ud af kurs, og endte... Ja. lad mig sige det på denne måde: Hvis der nogensinde bliver opdaget et levende væsen på Jupiter, så ved jeg hvorfra det kommer. Skråt op Adams (hvem? red,) blev forresten reddet, men det er vi da totalt ligeglade med, ikk'?

De har netop overværet opførelsen af "En almindelig dag i Maribo", en føljeton i 1 1/2 afsnit. Dette dødsyge pladder var instrueret af Jacob Gunnes. Bogø By.

Sådan endte filpkonkurrencen. Folk er altid velkomne til, at sende nye indlæg ind, hvis de har har lyst. Jeg tror, at folk er enige med mig, hvis jeg siger, at det er svært at være sjov... på kommando!

- Mr. Coke

NOTITS TIL ALLE LÆSERE!!!

Adventure-Klubben har rykket deres deadline for læserbreve mm. til den 15. i hver måned.

SEPIA GÅR AMOK!!!

Den Gamle, der netop har lanceret sit seneste eventyr "Oprør på Nyx", er netop kommet med et fantastisk juietilbud! Du kan få "Katastrofe på Titan" og "Oprør på Nyx" samlet til

KR. 100,00!!!

Hvad siger du så? Skynd dig, at bestille dem, inden det er for sent!

DØDEN FRA GENTOFTE!

Jagten på "den 5. kolonne". 1. del.

Nogle af de kvikke læsere har sikkert bemærket, at Aage Hook Krogh Christoffersen har store problemer med at få skrevet sin "5. kolonne". Med eneret for Adventure Posten afsløres her hvorfor!

Det var en kold og bidende efterårsmorgen i oktober. På Bolle Aages usle hummer over en af Gentofte Ghetto's svindelige baggårde var temperaturen akkurat 2 grader højere end udenfor. (8 1/2) - Pudsigt nok et tal identisk med Idas alder. Ida, var Bolle Aages kæreste. Hun lå på knæ foran sengen med Bolle Aages venstre storetå dybt begravet i munden. Den kunne nemlig ikke tåle kulde! Fra det halvgrumsede akvarie, der stak op af skrivebordsskuffen, lød en monoton boblen, en boblen, der fik den halvskaadede hættmåge i det rustne bur fra Havana til at trække hættens godt ned over ørerne og skrige.

- "Grynt", kom det surt fra Bolle Aage, der svært mumlende fortsatte: "Kom nu Ida! Varm den op for satan, jeg skal sgu' i skole..!".

- "Jamen, Bolle... Jeg fryser! Du ved ikke, hvor koldt, der er hernede på gulvet?"

- "Pjat, Ida. Der er jo tæppe på.", argumenterede han, mens han langsomt stak den ene arm ud fra dynen. "Ruuuutsczzh!". I løbet af fem-komma-nul var han oppe og fuldt påklædt, en øvelse han havde praktiseret i 2 måneder nu; akkurat den tid han havde kendt Ida. Han var nemlig overbevist om, at Ida aldrig før havde set en drenge-navle, og ville jo nødig skræmme hende væk før de overhovedet var begyndt at ky... ("NU KAN DET FANDME VÆRE NOK. spild ikke pladsen på den slags pjat, kom til sagen", lød det fra et medlem, der i en periode havde aflyttet Adventure-Klubbens telefon. Hvad han dog ikke vidste var, at han selv blev aflyttet, da mordtrusler og telefonbomber var hverdagskost på redaktionen, hvorfor en fast aftale med brandvæsenet var indgået).

- "Cowshit", skreg Bolle Aage. "Du får mig ikke til det!".

- "Joi!", hvinede Ida og fjernede natkjolen. "Jeg river din artikel til Adventure Posten i stykker, hvis du ikke gør det".

- "Jeg tør ike, Ida", gispede han og brød i gråd. Vandet fossede ud af munden, næsen og øjnene på ham. Ida, der nu kun manglede at fjerne eet klædningsstykke tog Bolle Aages "5. kolonne" frem fra reolen, mens hun beordrede ham til at kysse sig.

- "QUIT (Yes or No)!", jamrede Bollen. Han troede en stund, at dette eventyr udspillede sig på en computer og den varme heks blot var een af Level 9's nyskabelser, men nej.

Mens Ida med et ligegyldigt blik i øjnene fjernede sine trusse rullede Bolle Aage sine øjenlåg ned foran de orange-grå kugler og bad en bøn til sin farmor. En bøn, der ikke skal gengives her, i korte eller lange træk, men for klarhedens skyld skal... nej, det er irrelevant. Ida, der nu havde fjernet alt tøjet lukke låget på sin kuffert og smækkede døren med et brag. Bolle Aage åbnede forsigtigt øjnene og så til sin rædsel at ikke bare var Idas tøjhyldet tørt, men "Den 5. kolonne" manglede også fra reolhylden. Han fløj hen til vinduet og nåede lige at se Ida smide artiklen i en af baggårdens 13 containere, og inden han kunne nå at åbne vinduet og råbe "svin" var hun forsvundet bag cykelskuret.

Han tog forfølgelsen op og kurede af gelænderet fra 5. til 2.. listede forbi døren til den skøre tøs fra Skotland's lejlighed og tog turen fra 1. til stuen i eet "rutsczzh!". Han fløj ud af hoveddøren og over mod containerpladsen, hvor... Containerne var væk? Ude fra vejen hørtes en brummen, og inden han kunne nå at tænke sig om (ca. 14 og 15 minutters tid) raslede renovationsbilen afsted mod Tinglevvej, kvarteret hvor de rå drenge holdt til.

Lamslået begyndte han at vræle. Det ville vare flere timer før han kunne nå at samle sin bands og alene skulle han i hvert fald ikke i rethning af Tinglevvej, byens absolut voldsomste areal. Så nu var der kun tilbage at luske op under dynen igen og udtænke en plan, der kunne få skovlen under Ida og bringe "Den 5. kolonne" tilbage, så den kunne komme chefredaktøren rettidigt i hænde til næste AP!

.... fortsættes (hvis Bollen ikke blot stikker halen mellem benene og skriver en ny artikel til næste nummer).

ADVENTU-RE-VIEWS

“Oprør på NYX”, SEPIA adventures 1989, Commodore 64/128. Pris kr. 70,-

Endnu et spil fra SEPIA adventures er færdigt. Kun godt 4-6 måneder efter “Katastrofe på Titan” sidder jeg altså med et anmelderkopi af “Oprør på NYX”, givet til mig af NYX. Han ønskede ikke selv at anmelde eventyret, da flere medlemmer ringede til Coke og klagede over den anmeldelse NYX lavede af “Katastrofe på Titan” til augustnummeret af Adventure Posten. Påstande som: “NYX burde have en dårlig smag i munden, når han anmelder et spil Adventure-Klubben får 15.- kroner i tilgift for pr. solgt eksemplar”, og “Det er jo umuligt at regne med karaktererne, der åbenbart KUN er givet for at få penge i Adventure-Klubbens kasse” fik ham til at give mig spillet. Jeg løste dog selv “Titan” og er enig med NYX i ALLE punkter. Og så kan jeg i hvert fald ikke forstå, hvorfor medlemmerne med kritik af NYX ringer til Coke og beder ham overbringe kritikken og yderligere beder ham ikke at nævne deres navne! Det giver jeg ikke noget som helst for, og mener at det må være dem, der burde have en dårlig smag i munden. DERFOR opfordrer Jeg allerede nu pivede medlemmer til at ringe direkte til Jens-Erik eller NYX. Deres telefonnumre skulle være til at drive op! Mht. karakterer, så mindes jeg, at “Titan” fik 81% i Overall af The Magic One fra Computer ACTION. Det er mere end han gav “Manhunter: New York” og en tangering af “Journey” fra Infocom! Efter den opsang må jeg hellere komme igang:

Spillet er skrevet med Intencives GAC+ og tager heldigvis ikke grafikdelen i brug. Et rent teksteventyr, der bør få alle dansktalende Commodore 64-ejere til at se sig om efter 7 nye ti-kroner.

Det foregår i en tid, hvor det er blevet muligt at foretage spring gennem solsystemernes sorte huller og ud i “hyperrummet”. Det er kommandør Kim Starbuck, der efter at havde klaret “Katastrofen” er tilbage i fin form. Denne gang skal han gennem 9 store dele undersøge, hvad der er gået galt med den nye 7 mands-ekspedition, der blev landsat på Nyx fra stjerne-krydseren BIO MAMA fra forsøgsstationen på

Neuropas Kysts og efter alt at dømme var der tale om mytteri!

Du kommer ind i handlingen, hvor dit rumskib STARFUCKER II er bragt i kredsløb over planeten Nyx. Du skal nu klargøre din ekspedition ved at pakke Landeren, der er koblet til rumskibet, og på egen hånd tage ned til Nyx for at opspore de 7 medlemmer af ekspeditionsgruppen. Det bliver en lang og drøj opgave. Første fase med klargøring af Landeren og selve turen til Neuropa er atmosfærefyldt og rummer et par gode puzzles. Personligt var Landeren et højdepunkt og GAC+ loader på de rigtige tidspunkter. Ikke et sekund spolerer handlingen af denne facilitet. Jeg opfattede det nærmest som om, jeg lige havde læst et kapitel i en spændende bog og mens jeg hentede en sodavand bladrede bogen selv om til næste kapitel.

Ankommet til Neuropa støder du på de første store problemer. En klippevæg rummer mere end umiddelbart forståelig og den opbyggede base, hvorfra nødsignalerne til BIG MAMA blev afsendt er ikke til at komme ind i. Et par gode puzzles, der bør volde en del kvaler. Videre går turen til New Asia, hvor et enormt underjordisk kompleks fra en forsvunden civilisation efter en masse drøjt puzzlebryderi dukker frem fra “tågen”. Herinde konfronteres du, jeg og Starbuck for den sags skyld (det var ikke en puzzle), med noget af det mest atmosfærefyldte jeg længe har set i et eventyr. Hvis nogle bare har en finger at sætte på noget af det de oplever her (udover trykknapperne selvfølgelig) så har de ikke forstået ret meget af, hvordan et eventyr skal være. Her konfronteres du også med en lille maze, blot lidt større end den du stødte på i Titan, men... Formår du at løse den? I modsætning til andre mazes er denne ikke blot en maze - det er en genial maze!

Alene 3 dele af spillet foregår i kompleks, hvor nogle af de sværeste puzzles forekommer. Her gælder det ikke blot om at holde ørerne, man også øjnene åbne. Og så er timing en vigtig faktor inden du skal ud på sidste etape af eventyret.

Omkring den vil jeg ikke afsløre noget. Det skal du selv have lov at glæde dig til. I stedet vil jeg gå direkte til karakterne:

7 4 3 3 3 4 3 3

LYD: - Et gammelt Ford-T horn sætter ind. hvis du trykker på en forkert knap. Ingen %'er for det!

GRAFIK: - Som i andre gode eventyr slipper vi for grafik.

PRÆSENTATION: 95% - Den plastbetrukne papæske SEPIA brugte til “Titan” er nu skiftet ud med endnu mere holdbar æske. Det drejer sig om en plasticæske næsten magen til dem, du finder, når du lejer film på tanken. Her er der blot en udskæring, så æsken kan holde en diskette. Omslaget er kreeret af Ole Milwertz og inde i æsken finder du en 8 siders manual. Selve skærmlayoutet er godt og med GAC+'es mulighed for at vælge mellem tekst og grafik-formen kan du få skærmpbygningen stort set som du vil have det!

PARSER: 60% - Skal Jeg vælge mellem The Magic One's 42% og NYX' 60% bliver det det sidste. Jeg mener ikke, at der er tale om en parsers sløv stædighed, men om 64'eren's stædighed. Når AMIGAC udkommer, GAC-systemet konverteret til Amiga'en, vil The Magic One nok sande, at det ikke er GAC'en, der har hele skylden. Og igen har du her en ventetid på kun ca. 6-8 sekunder i gennemsnit. F.eks. Moonmist til 64'eren har et gennemsnit på 30-33 sekunder. Jeg sagde gennemsnit. Og prisen er ca. 7-8 gange større!

ORDFORRÅD: 75% - Spillet forstår mange ord. Der er stort set et svar til alt det logiske du måtte finde på at prøve plus lidt til.

KOMMUNIKATION: - Hils hjemme! Meget mere er der ikk at gøre. Du udforsker også en stort set øde planet.

ATMOSFÆRE: 84% - Komplekset står for mig som kronen på værket. Landeren nåede jeg næsten at få et kærlighedsforhold til og da jeg endelig sandede, hvad der i grunden skete faldt min tanke unægteligt på Floyd fra Infocom-trilogien. “Oprør på Nyx” er mere et handlingsspil end et puzzlebrydespil. Derfor denne høje karakter.

SVÆRHEDSGRAD: 79% - Spillet er i kraft af sin størrelse ikke helt let at gennemføre. Der er et par tidsfaktorer indlagt og en enkelt randomafgørelse sætter også sit præg. Den Gamle har generelt været mere “ond” denne gang. Øvede spillere vil få det svært af og til. Begynderne har her et spil, der vil kunne Lære dem meget om adventures - og så på dansk!

VALUTA POR PENGENE: 99% - Prisen er meget lav. Ikke mange steder kan du blive så underholdt for 70 kroner. Det skulle da lige være i Is...-kiosken. Det er simpelthen så flot! Og glem så ikke, at de 13.- kroner stadigvæk går til Adventure-Klubben.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 95% - “Oprør på Nyx” er et stort og atmosfærefyldt spil. Handlingen er lang og varierende. Lokalisationerne er gode og fyldige. Spillet er simpelthen en af mine favoritter. Og så var det et plus, at ordbogen for en gangs skyld ikke skulle i brug.

- Tino Andersen.

“Space Quest III”. Sierra-Online. Fåes bl.a. til Amiga og IBM PC. Version testet: IBM PC. Pris kr. 395.00.

Efter Roger Wilco i sidste del destruerede Whoal's onde plan og selv undslap døden ved hjælp af en escape pod har tiden stået stille for vor helt. Escape Pod'en driver langsomt afsted da et andet rumskib får øje på ham og rager ham ind i lastrummet. Da Roger kommer til sig selv opdager han, at han er havnet i et andet rumskib og så starter balladen.

I dette kapitel af Space Quest historien gælder det for det første om at redde dig selv ud af det fremmede rumskib som du bliver suget ind i fra starten. Dernæst skal du redde to softwareprogrammører (Mark Crove og Scott Murphy, dem der har lavet spillet) fra at lave kedelige og dårlige spil for et fjendligt firma. Men først skal planeten, hvor fangerne er findes og skjoldet omkring den skal ødelægges. Når fangerne er befriet dybt inde i firmaet Scumsoft må du tage en drabelig robotkamp med superbossen (en knægt på fjorten år). Bagefter skal du i vild flugt skyde de fjendtlige rumskibe ned i din vilde flugt fra Scumsoft.

LÆS OM ANMELDELSER GENERELT SIDE 4



LYD: - På min er der kun et ganske almindeligt kedeligt IBM lydkort så der er ikke noget at råbe hurra for. (Aaaaarrh!).

GRAFIK: 96% - Virkelig god faktisk noget af det bedste jeg har set fra Sierra's side indtil nu. Bevægelserne er bløde og smidige.

PRÆSENTATION: 50% - Fedt billede på kassetten god forhistorie men manualen er lidt kedelig.

PARSER: 80% - Pænt hurtigt billedskifte.

ORDFORRÅD: 70% - Forstår temmelig mange ord og svarer med meget store tekststykker.

KOMMUNIKATION: 30% - Der er ikke mange at snakke med i dette spil (faktisk ingen).

ATMOSFÆRE: 86% - Meget god der er virkelig mange forskellige steder at udforske og beskrivelserne er også gode og lange.

SVÆRHEDSGRAD: 20% - Meget meget let faktisk tog det mig kun to dage at gennemføre spillet hvilket er utrolig lidt i forhold til Sierra-standard.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 90% -Et af de bedste spil jeg nogensinde har spillet, Space Quest III er absolut et flot spil og er alle pengene værd - tak Sierra.

- Roger Wilco.

"Zak McKracken and the Alien Mindbenders", Lucasfilm Games. Fåes til C-64 disk og Amiga. Version testet: C-64. Pris ca. kr. 240.-

Har du altid drømt om at redde verden uden at skulle plukke små, slimede marsmænd? Så er chancen kommet nu: I skikkelse af Zak, journalist på et sladderblad á la Glo og Lyt (Se & Hør for de indviede) får du nu en dødsyg opgave af din hjernedøde chefredaktør, (nej, ikke NYZ)(Jeg er da ellers sikker på, at hvis hjernedødsriteriet blev indført i klubben, ville vi hurtigt miste en redaktør! Coke) noget med et 2-hovedet eger, der overfalder campister (weird-weird-weird!!) meen Zak bliver snart blandet ind i en sag om nogle små,

grønne... marsjunkies, der vil gøre alle mennesker dumme, med en maskine, der til forveksling ligner DR's pejlevogn. Af en eller anden grund synes Zak, at det er en dårlig idé, så nu vil han bygge en ANDEN maskine (nu bliver det indviklet, hva?), der kan udrydde marsboerne (han får vist Amnesty int. på nakken!). Spillet bruger samme, udmærkede system som Maniac Mansion, (=Christiansborg) (Og snart også Indiana Jones) men det er større, og der er flere problemer. Zak kan bl.a. komme til Bermuda-trekanten, Peru, Nepal, Stonehenge og mange andre steder, og søreme også til Mars. På et tidspunkt får han følgeskab af den dejlige steg Annie, plus hendes 2 veninder, Leslie og Melanie, der er oppe på Mars. Mød endvidere Elvis (ha-ha), sfinxen (nej tak!), guldfisken i affaldskværnen (ai-ak) og flere andre underlige væsner under din søgen efter delene til maskinen.



GRAFIK: 80% - Joystick-styrede personer og funktionel, morsom grafik (og elendig scrolling!).

LYD: 40% - Et par korte melodier og lidt effekter.

PRÆSENTATION: 86% - Med spillet kommer en instruktionsbog, en side med koder til flyrejserne og en fed avis fyldt med clues. Skærmlayout'et er godt, og styringen er særdeles brugervenlig.

PARSER/ORDFORRÅD: 70% - Spillet forstår 15 verber + en masse navneord. Den indsætter selv ord som "with" og "to", og det går rimelig hurtigt.

KOMMUNIKATION: 40% - Mange af problemerne skal løses i fællesskab, og spillet kan derfor ikke gennemføres hvis ikke alle 4 er i live. Dog ingen egentlig kommunikation.

ATMOSFÆRE: 96% - Spillet oser af humor. Oplev stewardessen (ja så, det spil må jeg prøve... det lyder interessant!!! Coke), bageren, piloten og du vil ligge flad af grin.

SVÆRHEDSGRAD: STANDRARD - spillet er velegnet til begyndere, da alle ord spillet forstår, står på skærmen.

VALUTA FOR PENGENE: 90% - Det vil tage dig et godt stykke tid at gennemføre, og selv da kan

du prøve at bruge objekterne til noget nyt (normalt med uheldigt resultat!).

PERSONLIG SUBJEKTIV KARAKTER: 95% - Det er dejligt afslappende at bruge joysticket, og spillet er det bedste af sin slags. Køb det - du bliver ikke skuffet!

- Roger Wilco

"Heroes of the Lance (AD&D?)", US Gold/SSI/TSR, Atari ST, IBM PC, Amiga, CBM 64/128. Pris: 249 kr. (disk). Version test: CBM 64/128.

Ja, ja, jeg ved det godt. Heroes of the Lance er egentlig ikke et adventure, og jeg vil også sætte spørgsmålstegn ved, om det kan betegnes som et RPG (Ingen dårlige kommentarer fra din side Coke!). Men lad os ikke spille for megen plads på sådan et spil i dette ellers fantastiske blad (husk at betale for reklamen NYX + 75.000, hvis du skal have et billede af mig).

Spillet er bygget over Margaret Weis' og Tracy Hickman's "Dragonlance" serie, som gerne skulle være kendt af enhver, der spiller D&D. For alle dem, begge to (Coke og hans papfat, heh-heh), der ikke ved, hvad Dragonlance er, vil jeg lige sige, at det er en serie bøger bygget over AD&D. Disse bøger er simpelthen enormt fede, så man burde kunne lave et godt RPG over dem.

Nå, men den første skuffelse er, at spillet faktisk ikke bygger særligt meget på bøgerne. Handlingen er henlagt til bog 1, hvor "party'et" skal ned til en stor sort drage for at hente "The Disks of Mishakal". Det er hvad hele spillet går ud på, og det fylder ca. 30 sider i bogen. Nå ja, men lad os lade det. Der er en meget flot indledningssekvens med musik af Ben Daglish samt billeder af de 8 hovedpersoner. Billederne er taget fra forsiderne af bøgerne og er ret flotte. Ved hver af personerne er der en lille beskrivelse af dem. Men også her var der lavet om på noget. Om dværgen Flint står der, at han er meget dygtig med kaste-økse, til trods for at han aldrig i bøgerne kaster med sin økse. Vi loader videre. Når man når frem til selve spillet kommer så chokket. Spillet er et arcade-spil mere end noget andet. Det er i hvert fald ikke hvad jeg vil betegne som RPG og slet ikke adventure. Spillet er vandret scrollende, man ser sin mand/dame i bedste arcadestil fra siden. Til trods for at du har 8 characters, ser du kun, den der går forrest. Spillet

går nu ud på, at du skal igennem et par levels og ned og dræbe dragen for at få fat på "Disk'ene" (hvis der så bare lå Mastertronic-spil på dem, har du da fået noget for pengene). På vej ned er der nogle monstre, du skal slamme samt nogle huller (hele spillet er et hull!), du skal hoppe over. Hvis/ når dine characters bliver skadet, kan du ved at trykke på space komme ind i en menu, hvor du bl.a. kan lade Goldmoon heale dine characters eller sig selv. Du kan også lade Raistlin kaste en spell, men halvdelen af hans spells har bare den samme effekt - det er kun farven, der har fået en anden lyd. Lad os nu få det overstået, hurtigt og smertefrit....



LYD: God titelmelodi, selv om det ikke er Jarre (nej IKKE Maurice, Coke!), der lige som i "Pool of Radiance" passer godt. Inde i spillet er der de sædvanlige klasklyde, når man slås.

Grafik: 72% - Baggrunden er meget meget god - men figurerne er klumpede. Indledningsbillederne er dog suveræne.

PRÆSENTATION: 61% - Pæne startbilleder -flotte Elmore omslag - nogenlunde manual, der dog ikke er noget vildt.

INGEN PARSER. ORDFORRÅD ELLER KOMMUNIKATION.

ATMOSFÆRE: 15% - Det eneste der giver atmosfære er grafikken, og da grafikken har en score for sig selv, skal "Heroes..." være glad for at få 15% her.

SVÆRHEDSGRAD: 23% - Selv Coke ville kunne klare dette spil, selv om han jo ikke kender til RPG.

VALUTA FOR PENGENE: 21% - Tjaah...

SUBJEKTIV VURDERING: 7% - Hvordan kan man lave noget så skidt over en så fed licens?

- Rasmus "The Ranger" Bolding

I denne måned er der ikke så mange læsere, der har nedladet til, at lade redaktionen høre fra dem. Men til næste nummer... ikk'?

DEBAT SÅ DET BATTER

Hej Coke.

Det er klart en fed idé med en debat. Det gør bladet langt mere spændende at læse. Det er også godt, at du provokerer læserne i dine indlæg. Fortsæt sådan. Det kut være, at du kunne blive ferieafløser i Højlands Forsamlingshus.

Nå. men nu til den mere interessante del af brevet, nemlig mine meninger om de debaterede emner. Here goes:

Essays er roden til alt ondt! Hvad er mere irriterende, end at spille et adventurw, spil man har en essay-løsning til. For mit vedkommende går der højst 10 minutter fra jeg sidder fast til jag har fat i løsningen, hvor der normalt kan gå flere dage, før jeg tyer til hjælp.

Faktum er, at essays nedbryder folks viljestyrke og medfører stærke neuroser ved overdrevent brug. Altså væk med dem.

Næste spørgsmål er, om hints skal være kodede eller ej. Jeg synes, at det er i orden med direkte tips til ældre spil. hvor det ofte drejer sig om. at skrive et eller andet sindssvagt udsagnsord. Men i nyere spil boer tipsene absolut være kodede.

Jeg giver Mark Smit ret i, at tegninger ikke bør prioriteres højere end det skrevne stof. Jeg er specielt

BREVKASSEN

modstander af formålsløse helsides tegninger, hvorimod jeg er mere positivt stemt overfor små tegninger der illustrerer teksten (som i vol. 3, nr. 3). Men jeg er uenig med Mark i, at omslagstegningerne er for dårlige. Okay, der har været et par smuttere iblandt, men generelt synes jeg, at tegningerne er gode.

Et emne, der ikke har været talt om, er anmeldelserne. Det vil jeg nu råde bod på. Jeg synes, der bruges alt for meget plads på The Scores, idet underkommentarerne ofte blot er gentagelser af hovedteksten. Istedet bør man samle det i én tekst og tilsidst give scores uden kommentarer (ligesom i Computer ACTION mm.). Nå, jeg tror, jeg holder her.

Eventyrlig mange (eller er det omvendt?) hilsener

Hannibal Hansen.

Hej Hannibal. Jeg er glad for, at der stadig er nogle, der gider at reagere på debatten selvom konkurrencen er færdig. Det er nogle interessante synspunkter du frembringer. Jeg er selvfølgelig enig med dig i, at essays skal yt, men der er desværre andre der mener det modsatte. Jeg tror ikke, at folk gider at høre på mig prædike om, hvordan en RIGTIG eventyrspiller spiller. Eller om, hvordan man får den største

nydelse ud af et eventyr. Det er jo det, at glæden i at spille eventyr ligger jo egendigt i, at sidde fast! Når man derefter SELV klarer problemerne er tilfredstillelsen derved proportional med tiden man har siddet fast.

Med hensyn til tipsene giver jeg dig ret. Ældre spil kan jo godt være pinagtige, hvad parseren og ordforrådet angår.

Tegninger har jeg skrevet et tillæg om, som i kan læse i News & Various.

Anmeldelserne har jeg ligeledes skrevet et indlæg om. Som lay-out'er for Posten kunne jeg ønske mig, at der kun blev angivet karakterer under the scores. Ikke desto mindre har man mulighed for, at gøre anmeldelserne mere nuanceret med det nuværende system. Men det kan også gå den anden vej. I dette nummer af Posten kan du se eksempler på, at folk bare oversætter manualen, som forhistorie. På den anden side, er det svært at skrive en flydende anmeldelse, hvis man har nogle helt faste faktorer (såsom parser, ordforråd m.m.) der SKAL flettes ind i anmeldelsen af det pågældende spil.

Rart med noget debat. Vi skrives ved...

-Coke

DEBATTEN FORTSÆTTER

Kære AP - Jeg vil gerne have lov til at fortsætte den debat, der kørte i septembernummeret.

1) Der er ALT for mange essays i Adventure Posten. I vol. 2, nr. 12 er der 13 sider med essays, og det er FOR mange! Essays'ne var tålelige, da det var A-MOC, der skrev dem, men nu, hvor også CHM, Jacob Gunness, Egern m.fl. er begyndt, er det uudholdeligt! Højst 1 essay per nummer!!!

2) AP er blevet for alvorlig. Vendinger som "Lad os nu ikke træde mere i det" og "Det skal jeg ikke kunne udtale mig om" osv, er blevet hverdagskost! - Bye from Kristian "Madman" Madsen.

Hej Madkasse! - Jeg synes, at det er noget centralt, du her bringer på bane. Jeg ved, at mine svar ikke altid er særlig sjove eller uddybende, men det er simpelthen af pladshensyn nødvendigt at korte disse ned. I sin tid, jeg husker ikke hvornår, og det gør du sandsynligvis heller ikke (og Coke slet ikke, D. D. Dennis) (husker hvad? Coke), fik vi et slag over snuden for at være for indgroede (Nååh det? Hvornår var det? Coke). Nye medlemmer kunne ikke følge med, og valgte de store blade i stedet for, til trods for, at de ikke engang har 1/7.5 af vores adventure-stofmængde med hver gang og prisen til gengæld er 1/2 gang højere!! Jeg kunne (og Coke med for den sags skyld) skrive sider om HAK, der (ikke) var GAK - Bolle Aage, der vendte hjem, før han overhovedet kom ud - Per Nielsens lille hund og Peter Villanis

problem med skovlen i et mindre kendt adventure! Der var 'OS' i Aarhus, som senere reducerede sig selv til 2 - Adventure-Klubben fra Kyradserved, der ikke kunne køre - Ulla, der vandt et spil hun ikke engang kunne finde ud af at spille - ja, hvad vil du ellers høre om? Men er det relevant i dag ? Det var okay, dengang vi var 15 og alle kendte alle, alle skrev og ringede sammen udenom Adventure-Klubben og yndede at se, hvem der nu slagtede hinanden i det næste nummer. "Hyggen" er forsvundet, "Intimiteten" er stille og roligt sivet ud, men nye artikler, tips og endnu mere Hardcore end før skulle råde bod på noget af det. Jeg mener dog, ligesom Coke (HA! For første gang i 3 år er de enige, D.D. Dennis), at der skal mere flip i bladet! Vi er ved at blive for saglige, indrømmet! Hvad med at vi skærer een essay væk hvergang og flipper i stedet? Læs med allerede fra dette nummer! - (Venlig) hilsen NYX

Coke's kommentar:

Snøft! Det var tider. Ikke desto mindre må vi nok se i øjnene, at Posten har forandret sig og har udviklet sig til at være et andet blad. Jeg kunne dog ønske mig, at stemningen var som i de gamle dage. I et desperat forsøg startede jeg flipkonkurrencen, som du kan læse om i dette nummer. Jeg tror, at konkurrencen har hjulpet folk med at se, at det kan være svært at være sjov på kommando. Hvis jeg havde tid og kræfter, ville jeg fylde 10 sider ud per nummer med flip. Men det er surt at anstrenge sig, når der ikke kommer respons på det man laver. I gamle dage kunne jeg provokere Per Nielsen og være sikker på, at

han ville hævne sig. Hvorfor er der ikks nogen der skriver ind for at provokere uopfordret mere? Det her foretagende har stået på i over tre år uden vi har scoret en klejne. Vi har været tæt på fallittens rand og mange kræfter ville have været spildt. Vi er ikke gået fallit. Men vi tjener stadigvæk kke klejner. Vi har faktisk smidt en masse penge i kassen, som synes at være spildt. Monsieur Carsten Gehling var så venlig, at skrive et brev til mig lige efter jeg var startet på AP. Derefter har jeg næsten ikke modtaget eet eneste brev. Kun dårlig kritik, for hvilket jeg da også takker da det kun gavner. Men ville du ikke føle, at dit liv er spildt?

Jeg anklager ikke folk for noget. Det viser bare, at der næsten ikke er noget 'klub' tilbage. Det er kun utroligt få, der er engageret. Jeg kunne græde... (og snart bliver bladet overrendt med de forb..... Sierra-spil . Jeg gider snart ikke mere...). Undskyld , nu har jeg det bedre.

FLOT GÅET KNÆGTE!

Til lykke AP. - Til lykke med Postens nye udseende, det har pyntet en hel del. Det gamle udseende var ved at blive lidt for ensformigt i længden. Desuden synes jeg, at i har gjort det helt rigtige med hensyn til at dele Hooked on Adventure op i 3 sektioner. Jeg vil bare spørge, om man kan købe SEPIA-adventure'et "Katastrofe på Titan" på bånd til 64'eren? Til sidst vil jeg støtte Henrik "Egern" Jensens forslag om månedskortet, da jeg synes,

det er en god ide med en sådan sektion i Adventure Posten. Jeg tror også, at det vil hjælpe mange nye adventurespillere.

- Med venlig hilsen, Lars Hansen, Næstved.

Hej Lars - Mange tak for din positive holdning til vores nye stil. Ideen med at dele Hooked var selvfølgelig min, og selvom Coke fortsat protesterer, har Finn nu overtaget det ene ror. (Ha, Coke. Så kom sandheden om dit dovenskab endelig frem, hva'?, NYX) (NYX lay-out er Posten fra og med næste nummer! Coke). SEPIA-adventures er ikke ude med en båndversion af "Titan" og kommer det nok heller ikke i overskuelig fremtid, da systemet det er programmeret med ikke supporter kasettestationer. Kortsektionen skal vi lige have flere kommentarer til. 2 er ikke nok!

- Eventyrlig hilsen, NYX.

D&D ER SUPER

Hej Adventurepost! - Først vil Jeg lige bemærke, at jeg synes den nye spalte, "Zaz' Corner" er en god ide. Jeg spiller selv meget D&D. Der er dog et lille minus, jeg vil påpege. Lad være med at bruge forkortelser som f.eks. NPC o.lign. Det letter ikke forståelsen. Jeg synes også, at den ny måde i trykker bladene på er bedre end den gamle. (Nå, hvad har det med Den Gamle at gøre?, NYX). Især når man tænker på vol. 3, nr. 3 (hir, hir) (suk) Coke). Ellers er bladet bare som det skal være.

- Venlig hilsen, Roger Wilco.

Roger over Wilco. Tak for brevet, og tak for det flotte frimærke, du havde sat på. Sommetider ønsker man, at man ikke boede i Danmark. Her har vi jo ikke andet end prinserne og Magrethe! Zaz' spalte er, må du huske på, kun en begyndelse. Han vil temmelig sikkert føre os dybere ned i grundprincipperne bag D&D og måske spille eller lave et sammen med os, hvem ved. Cokes septembernummer -tjah, se på omslagsfarven og gæt tre gange, hvad det er bedst til.

- Venlig hilsen NYX.

NO D&D!

Hej AP - En lille hilsen fra Tennerrife i 40 grader skygge. Nå, de dårlige vittigheder til side (dem har jeg mange af). FEDD!! forbedring af trykningen af AP. Jeg troede først, at bladet var ved at gå fallit. (Nej, da. Jeg er skam lige udnævnt til Danmarks første bladmilliardær, The Rat). Jeg ser lidt negativt på RPG Corneret, men hvis det ikke kan være anderledes så, okay. Misforstå mig ikke, det er jo fedt for dem, der spiller RPG!

- Hilsen Steen Bundgaard.

Hej Bundsteen - Ja, bladet VAR flot sidst, men hvad siger du så til dette nummer? Hvor er dine superlativer blevet af? D&D - nu må vi se, om læserundersøgelsen får indflydelsen på den.

- Hilsen The Rat.

NY TEGNER

Hej AP crew! - Hvis i står og mangler en tegner, så vil jeg

gerne tegne de evt. manglende tegninger. Jeg ved ikke om i stadigvæk mangler een til at skrive om Dungeons and Dragons? Hvis i gør, vil jeg gerne skrive spalten, da jeg før har skrevet og tegnet til fanzines og andre uofficielle blade.

- Med venlig hilsen Jan M. Johansen.

Tak for tegningerne, Jan! - Du er mere end velkommen til at sende tegninger ind til os. Læs Coke's kommentarer om tegninger andetsteds i bladet. Som du kan se i dette nummer skriver Casper Zaz' i en spalte om RPG. så umiddelbart har vi ikke brug for en udvidelse af denne. Du er dog velkommen til at sende os anmeldelser af adventures, rollespil eller andet, du tror læserne måtte finde af interesse. Husk blot at benytte votes faste karakterskala så vidt det er muligt. HVIS du har gode ideer omkring Zaz' RPG-Comer så ring til ham og få en snak. Måske finder i ud af noget, der er til gavn for alle.

- Med venlig hilsen NYX.

FORTVIVLET...

Hej API - Hvor mange af jeres medlemmer har en Amstrad? Hvis der ikke er andre end mig, vil jeg måske ikke køre mit medlemsskab i mere end 3 måneder. Hvis det kunne lade sig gøre ville jeg gerne være adventure-anmelder.

- Venlig hilsen Hans-Henning Nielsen.

Hej H.H. - Uha, det lyder da ikke spor godt, at du vil forlade os sådan uden videre. Tænk på (hør ikke efter hvad han siger. The Rat) at de fleste adventures er ens på

de forskellige maskiner. Selvom du ikke har en 64'er kan du godt løse amstradversionerne ved hjælp af disse tips. (Det skal han sige, D. D. Dennis). Anmelder? Læs ovenstående brev og ring eller skriv ind, hvis du vil høre nærmere, okay?

- Venlig hilsen NYX.

JEG ER GAL!

SIE* AP! - Terror, blod, vold, pest, og kolera (og Per! Coke)! Har jeg (jeg gentager) har jeg nogensinde sagt, at jeg hader D&D, og har jeg sagt, at D&D er noget pjat!?!? BULL SHIT Lad mig gøre det helt klart, at jeg ELSKER (med stort "Æ") D&D! Mere D&D i Posten ville være lykken (tak til Zaz')(og mindre Per, tak! Coke). I vil høre mere fra min advokat!! Så sku' det være ude af verden. Posten har fået et nyt og bedre look, selvom det var meget klattet til tider. Annoncerne er en MEGET god idé, selvom DAISY Software nu godt kunne ha' smækket en parentes med 1MB i efter DungeonMaster og Talespin, da det ikke er særlig rart at få hjem, hvis man kun har 512K. Få det rettet!

- Med de allervenligste hilsner (!? Coke) Per Nielsen, Horsens.

Hej Permand. - Så kan du godt få din 60'er-frisure væk fra øjnene og The Who (My Generation) ud af "gådrengen", for nu kommenterer selveste Guru-NYX det brev, dine fedtede barnefinger har gramset sammen en sen aften efter "Noget for dig": - "Rart at se dine kragetæer på tryk, stedet hvor de kan læses", kommentar slut.

- Eventyrlig hilsen NYX.

Coks's kommentar:
Din hjerne er fyldt med betændt bræk! Du burde hænges, skydes, dolkes, skides på og din hund savler. Rart at høre fra dig igen!

FOR OVERFLADISK

Hej AP - Jeg synes, at det er en god idé med en RPG-spalte i bladet, så længe det ikke tager overhånd. Jeg synes bare, at Zaz' har grebet sagen forkert an, ved at begynde at fortælle lidt om det ene og lidt om det andet. For os, der ikke har spillet D&D overhovedet er hans spalte usammenhængende og faktisk ikke ret meget værd. Var det mig, der skulle skrive om D&D, ville jeg starte helt fra bunden og fortælle godt og grundigt, hvad D&D var! Ikke bare skrive: "Man kan blive Wizard. I Merp er der 2

spells færre end i Serp. En trøje koster 50 og en terning kan have 6 kanter!". Zaz' virker en smule uengageret og giver indtryk af, at han kun skriver for at skrive. Sig STOP og start forfra - og lad os få noget værdifuldt på tapetet.

- Venlig og Positiv hilsen Preben Jensen.

Hej Preben. - Jeg giver dig ret i, at Zaz ikke levner uerfarne spillere ret mange chancer, og måske skulle han begynde helt fra bunden af. Jeg kan godt se, at "Hej venner, nu skal i høre om noget, man kalder D&D"-formen er langt mere brugervenlig. Men mon ikke Zaz lige skal ind i rytmen før han leverer noget som det vi kender fra f.eks. Beginner's Hints? Lad os give ham en chance... Mvh. NYX

- Venlig hilsen NYX

HARDCORE SHORTCUT

Roland Jørgensen har problemer i "Katastrofe på Titan". Det lukkede metalskab i hyggerummet er åbenbart helt ubrugeligt! Hvad skal jeg med det? Kan man i den sydlige haldvel af basen finde noget i maskinerne, ligesom i den nordlige? Jeg bliver knust, hvis jeg prøver! Jeg mangler åbenbart noget Sertendet, for jeg dør ret hurtigt i den sydlige basehalvdel.

Omkring metalskabet kan jeg vist godt afsløre, at det har samme funktion som det almindelige "safe" har i Guild of Thieves! Det er kun i den nordlige halvdel maskinerne i hallen har nytte. Du mangler Sertendet. siger du. Bedre ville det være, om du fortalte, hvor du havde fundet noget indtil nu... Har du hygget dig over et pot billard sammen med robotten, eller har du koncentreret dg om blyboksen? Skriv ind igen, Roland-poland!

-NYX

TIPS!

BEYOND ZORK

*I dette RPG-eventyr fra Infocom skal du finde the coconut og Quendor. De første lokationer, som du skal besøge er Ye Rusty Lantern og The Moor.

*I kroens kælder er et bjerg af kasser, som skal bestiges. Her gælder det om at have en god dexterity (behændighed). Ved at klemme modsat på væggen vil, din dexterity gå op.

*Find ud af lidt mere om amuletten ved enten at vise den til damen i Magick Shoppe eller kigge på den gennem.....

*For at få kisten i toppen af fyrtårnet, får du brug for en grøntsag?! (Jamen, der har vi jo dig, Per. NYX).

*Vip lidt med den vrede mor på statuen i junglen, og du er godt på vej mod juvelen.

*Juletræsmonstrene (Jep, du læste rigtigt) er dødsensangste for larver (?), og hvad bliver larver til engang? (Voksne damer, The Rat).

Find denne og smid den i Hurdy Gurdy'en....

*For at få hjelmen i fortiden, får du brug for Minx'en, en tøffel og et spil, der blev anmeldt af Rasmus.

- Per Nielsen, 'The forgotten under-champignon'.

THE PAWN

*I "Lounge" på slottet tager du "Cushion" og finder en mønt som skal bruges til at købe en flaske whisky og en flaske "Honest John".

*For at komme forbi "Boulders" skal du binde "Rake" og "Woe" sammen.

*For at dræbe "Kronos" skal du spørge djæveln om dit "Wristband".

*Du skal bruge "Aerosaul" til din aftale med djæveln.

*Flyt "Pedestal" for at få en nøgle som skal bruges til en dør i tårnet.

*For at få de tre kugler i stubben skal du først give vandet til "Guruen" -SUGAR RAY

BARD'S TALE II

Har man fundet nogle gode items, men kun har en af dem og ønsker, at lave flere, således, at man kan udstyre alle sine members med den pågældende ting, skal man gøre som følger:

- 1) Overfør alle de items man ønsker, at kopiere til en person A
- 2) Create et member B, C. D... svarende til det antal personer der skal kopieres til
- 3) Remove alle andre personer end A, og gå ud i byen med ham
- 4) SAVE GAME, ved at trykke "S"
- 5) Gå ind i GUILD'en og ADD member B
- 6) Overfør items fra A til B
- 7) Remove B
- 8) LOAD saved game

Gentag 5 til 6 til man har hvad man skal bruge.

Vil man have stærke members, skal man gå ned i "GREY CRYPT" (wilderness 8,6). Find BROTHERS FGN, og lad din troldmand USE den, engang når han er gået alene ud i byen.

*NOSPEN RING beskytter mod SPINNERe
*BREATH RING kan beskytte mod flammeangreb, dog kun hos troldmanden.
*Man kan score mange experience points i MAZE OF DREAD, ved at finde nogle SLAYMAKERS at slås med.

- Ole Rudolph

HVIS DER SKAL FLERE TIPS I BLADET, MÅ I SENDE NOGLE FLERE IND. PLEASE!!!

HARDCORE HELPLINE

Jeg byder igen samtlige læsere af Adventure Posten velkommen til en gang vaskeægte puzzle-brydning i form af The Hardcore Helpline krydret med et par af sidste måneds Grow Up'er. Og lad os som sædvanligt starte med de sværeste først: Hvis alle medlemmer var som Casper Lund, Jonas Buur Sinding og Jes Tjagvad, ville det ikke være nogen sag at skrive Hardcore. 2 dage efter sidste nummer var på gaden, dumpede svarene til Steen Bundgaard, Chris Pedersen, Jakob Andersen, Morten Sommer, Theis Veile og Frederik fra Horsens ind af brevsprækken.

NEUROMANCER:

Steen Bundgaard havde besvær med at få fat i noget bedre software end blowtorch 3.01 Sikkerhedskoden til Bank Gemein kendte han ikke, og hovederne i cyberspace var også problematiske. Her kommer svaret:

For at få bedre ice-breaking software skal du locke dig ind på Gentleman-Loser og gå i cyberspace. På 320,32 ligger Copenhagen University's base og i dens software-bibliotek ligger Doorstop 1.0 godt gemt. På 448,32 ligger N.A.S.A.'s base. Ilden kan du finde Blowtorch 3.0. Sikkerhedskoden til Bank Gemein får du ikke brug for. Her nogle tips til, hvordan du banker Al'erne (hovederne!), og får ram på isen... ICE: Brug ice-breaking skill først, derefter programmet "slow", et virusprogram og derefter angrebsprogrammerne! Al: brug psychoanalysis som Al'ens svaghed. Følg derefter op med de forskellige angrebs-skills.

Jes Tjagvad tilføjer til Casper Lunds hints, at password til Bank Gemein er 'Eintritt' + "Verboden". Her er Comlink 5.0 og Software Decoder 4.0 en nødvendighed.

Morten Sommer(ferie) spurgte sidst, hvilken konto, han skulle flytte pengene over på, hvordan han brugte Sequencer og hvilken computer, der var billigst. Det bekymrede ham også, at han kun havde 30.000 kroner at købe ind for...

Pengene skal overflyttes til den konto, du opretter i Bank of Zurich. (Det gøres ved at linke til et Jack. Indtaste 'Bozobank' som linkkode, og når åbningsskærmen toner frem køres pilen

på inventory-ikonen efterfulgt af et tryk på fire. Sequencer 1.0 vælges og du er indenfor i varmen.

Og opretter så kontoen...) - (Casper Lund har kontonummeret 712345450134!). Angående Cyberspace-computerne så spørg manden i Asano-Computer ud om de forskellige deck's. Og sidst, men ikke mindst: JA! du kan få mere end 30.000 dask... MEN først senere i spillet. I Bank of Berne ligger 500.000 glimtende credits og venter på dig.

Chris Pedersen havde codepass, men ikke koden.

En af koderne til Sense/Net er 5521426. Andre koder kan findes på Sense/Net basen, der ligger på 48,320 i cyberspace. Brug Easy-rider 1.0 til at nå den! Endnu en håndfuld hints fra Lunden.

SWEET SIXTEEN:

Steen Bundgård kunne ikke få filmen til at virke sammen med kameraet og har fået Nova til væggen og ved ikke, hvad han skal nu!

Filmen bruger du i kameraet med kommandoen "load camera". Nova kan Jonas ikke klare.

SPACE QUEST I:

Frederik havde problemer med elevatoren i slutningen af spillet Den var 'out of order'.

Det ser ud til, at du har glemt at ødelægge generatoren. Husk den kode, du fik i starten. Jes Tjagvad tilføjer, at du skal være hurtig på benene eller aftrækkeren!

DEJA VU II (Lost in Vegas):

Samme medlem kunne ikke komme videre fra lighuset og det har Jes Tjagvad rådet bod på.

På lighuset skal du åbne drawer 5, hvorefter du undersøger "body" og tager "toetag", som du læser. Nu skal du blot bede om mandens ting, hvoraf checken er den vigtigste.

KING'S QUEST IV:

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

Du skal tage æblet ved slangen og holde øje med klokken. Tiden springer afsted of efter midnat, kan du

komme igennem lemmen. Det forsikrer Jonas.

LARRY LAFFER II:

Ligeledes havde Theis bekymringer omkring checken fra garagen, der ikke kunne veksles.

Jonas forklarer at checken ikke skal veksles, men bruges til at købe lottokuponer for! Jes Tjagvad siger, at checken på 1 million kan veksles i Molto-Liro. Tag herefter swim-suits og bed damen om at "change money". Så kan du betale!

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

Claus Christian Beyer var sidst på randen af et nervøst sammenbrud. Ingen ville hjælpe ham med at finde split til at sikre granaten med. Og Clington kunne han ikke vække efter bedøvelsen.

Per Nielsens følelser løb af med ham og han sendte disse ord ind til Claus: Angående Clington, kan jeg ikke huske, om han skal vækkes. Men hans kjole får du brug for! Har du prøvet at slæbe ham tilbage til lejren? "Search under seat" i Jeepen og split er din. Læs i øvrigt mine tips i nr. 12/88. (For en god ordens ekylid skal det lige nævnes, at Kristian "Madman" Madsen ringede svaret på split ind til redaktionen).

Hermed slutter Grow Up-svarene fra sidste måned og jeg springer direkte ud i de "almindelige nødder".

KING'S QUEST II:

Frank Christensen spørger: Hvordan får jeg antikvaren til at åbne butikken?

Du skal læse beskeden på de tre døre og hjælpe havfruen. Husk at have fuglen med, det er en fordel! Jonas Buur Sinding, har leveret dette hint!

SPACE QUEST III:

Laust Palbo Nielsen, sidste måneds forside-kreator skriger: Jeg ANER ikke, hvordan jeg kommer ind i rumskibet under hjelmen. Jeg har en stige og har smidt en stor sten ind i skibet så... Hjælp mig, please!

Du skal foruden stigen også have en reaktor og en wire. Så bliver du overfaldet af en rotte, og du kan nu hente tingene igen. Nu skulle du kunne kravle ind i rumskibet ved hjælp af stigen. Jeg takker Jonas Buur Sinding, der forsikrer at dette er det sværeste problem i spillet.

POLICE QUEST I:

En venlig sjæl (min memoryblock husker ikke hvem) har problemer med Marie i fængslet Han

har ca. 121 point og kan ikke få dullen til noget som helst! (Det ligner en sag for Cola-barnet fra Humlesmæk?).

"Help me with an operation!", skriger Jonas Buur Sinding!

KING'S QUEST I:

Frank Christensen har problemer med at finde skjoldet! Ligeledes kan han ikke komme over broen uden at skulle aflevere en skat, og han kan heller ikke få fat i det, der ligger i hullet i sten. Hvordan takler jeg de problemer, lyder det fra det midtjyske.

Der er flere forhindringer på broer rundt omkring i 1'eren. Dog klarer du nemt den første trolde, hvis du har geden med dig. Den er nemlig overfølsom overfor trolde. Hullet i stenen kommer frem, hvis du mover stone, og det er nu ikke nogen sag at få fat i daggerten. Skjoldet finder du hos Leprechauns konge. Spiller du violin for ham, forsvinder alle lige så stille ud at rummet (hvem sagde, du skulle spille Godaw'do and the Godaw'do's nyeste hit?). Tag så sceptret og se dig omkring - you've got the shield!

BUREAUCRAZY:

Per Nielsen er også på knæ her. (Og hvor det dog klæ'r ham!, NYX)(Han ved, at vi er de sande mestre, he-he! Coke). Hvordan skrives koden ind på computeren i slutningen af spillet?

Per dit fjols. Du skal ikke binde dig til den samme streg!!

KING'S QUEST IV:

Roger Wilco vil gerne ind i hvalens mund. "Jeg har svømmet havet til saftvand uden at møde den.", udtaler han til pressen. Kan i hjælpe ham?

Efter, hvad jeg har fået at vide fra vores Sierra-ekspert Jonas, kan det skyldes, at du ikke har fjerren fra øen i?

KING'S QUEST III:

Søren Nielsen og Thorsten Højbro har problemer med nøglen i soveværelset. Den er efter sigende umulig at få fat i. Thorsten spørger endvidere: "Jeg har bagerne og formularerne, men kan ikke omdanne mig til en ørn. Hvordan gør jeg det?".

Jonas fortæller, at look on closet vil gøre underværker. Du omdanner dig til en ørn ved at læse i MANUALEN!!!

POLICE QUEST II:

Mere Roger Wilco. Jeg er kommet ud til Bill Cole's

hus i villakvarteret, men kan ikke komme ind. Når jeg sparker døren op bliver jeg skudt ned. Keith kan jeg ikke få til at hjælpe mig. Hvordan kommer jeg igennem detektoren i lufthavnen uden at blive stoppet? Hvad skal man gøre med den tilfangetagede politimands bil?

Du skal have en arrestordre og en backup. Vis dit skilt og arrestordren, så kan du klare Cole. I lufthavnen viser du også dit politiskilt. Politimandens bil skal vist blot undersøges indvendigt. Det er hvad Jonas fortæller (gid han snart ville holde kæft! Coke).

DEJA VU II:

Fra Norge og Kenneth Schwencke spørges: Hva skal jeg gøre med bum udenfor Shack?

Jes Tjagvad fortæller, at du hos Shack skal tage kældertrappen i stedet for hovedtrappen. Låsen ved bagdøren brækker du op med lommekniven.

Christian Mosekjær er også med på vognen: Jeg kan ikke komme nogle veje efter lighuset. Ved det nedbrændte hus, er der tilsyneladende ikke noget at lave. Hvad skal jeg bruge kufferten fra L.A. til, og hvad med tændstikkerne fra askebægeret?

For det første fortæller Jes, at du ikke skal til L.A. overhovedet. Du har heller ikke noget at gøre ved det nedbrændte hus, men skal tilbage til Las Vegas. Du viser folderen med togtiderne tit taxamanden, og er godt på vej. Christian Helleman: Jeg er tilbage i Chicago for 2. gang. Med mig har jeg bl.a. 3 bøger. Jeg har ordnet døren med dartpilene osv. Hvad gør jeg nu?

Du skal lægge de tre bøger, toetac'en, brevet fra Bondwell og brevet fra "støvsugeren" og cigarbåndet i skuffen på 5. sal på Hotellet. Tag så det første og bedste tog ud af byen! Jeg takker også Jes her!

GOLD RUSH:

Hva skal jeg gøre efter at jeg har funnet hytta til jake, har åbnet dora nedi gruen, og funnet en hakke og to guldklumper? Kenneth Schwencke er rastløs, hvem hjælper?

Det gør Jonas Buur Sinding! Gå op på den blinde stige og "look". Til venstre finder du så en gang, hvor du kan komme videre.

Michael Rheinländer er kommet til Californien: I Jack's mine er der en dør, der ser ud til kun at kunne lukkes op med 2 nøgler på een gang! Hvor finder jeg dem, eller hvordan åbnes døren ellers? Jeg er ikke fin nok til at komme ind på hotellet.

Hvordan bliver jeg det? Og bor min bror på hotellet?, spørger han.

Først skal du ind på hotellet. Brug brevet på gravstenen for at få hotelnummeret. Når du kommer ind på hotellet snakker du bare med receptionisten indtil han spørger, om du skal give en besked. På hotellet får du en magnet og en snor. Magneten binder du på snoren og sænker den ned for at få fat i en nøgle.

STARCROSS:

Per Nielsen (vi var da ellers overbevist om, at en Danmarks-mester KUNNE spille adventures) fræser rundt med en masse rods. Yellow og red rod endte i repair room. Jeg har fået clear, brown, black, pink, gold og blue rod, men kan ikke finde silver? Jeg kan ikke få violet med mig fra skelettet i Green dock uden at blive dræbt af et par hidsige alien? (Aage!, kan du så lade Per i fre, The Rat). Har døren i samme dock betydning?

Den sande mester, Mr. Coke, springer den lille usle Per til hjælp: Døren i den samme dock har STOR betydning. Den er til for, at en lille opkomling som dig kan sidde fast i hundrede år, fordi man tror, at døren er løsningen. MEN, du skal bruge red disc og blue disc til at teleportere dig væk fra dock'en. Silver rod finder du, hvis du kigger lidt i plstolløbet (lov mig, at du trykker af).

JOURNEY:

Bo Knudsen: Jeg har fundet 3 juveler ud af 4. Ligeledes er jeg kommet op fra nogle dværgehuler og har også reddet vennen, der bliver bidt. Her skal jeg snakke med en elverpige, men selvom jeg kan elversprog stikker hun af. Hvad gør jeg galt?

Igen er det den fænomenale Mr. Coke der nedlader sig til at besvare de usle læsere: Du skal sige følgende til elverpigen "Tag-la", og deretter "Agrith-b'ran". Du kunne også prøve at sige "Hi honey, what are ya doing tonight?" eller "How much?".

THE PILGRIM:

Roland Jørgensen spørger: Hvordan slipper jeg af med krigeren? Jeg har læst i et gammelt blad, at man skal dykke, men Jeg kan ikke komme ned!

Krigeren slipper du mf med ved at opføre dig som en sur melon. Giv ikke op, men vask! For at dykke skal du have den lille tunge sten. Prøv at [... resten mangler - LPN]

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

GROW UP!!!

MANHUNTER: SAN FRANCISCO:

Michel, der var så venlig at give jeres allesammens dejlige redaktør en hjælpende hånd med på vejen i The Hardcore Helpline i sidste nummer sidder fast: Jeg er gået ind under en bro, er kravlet op af en af bropillerne og står nu foran en kasse. Den spærrer sandsynligvis for en indgang og ser ikke ud til at ville flytte sig overhovedet. Vente gider jeg ikke! - Og hvordan kommer jeg iøvrigt ud at sejle?

BARD'S TALE II:

Ole Rudolph vil videre fra Level I til Level II. Han nævner endvidere Sword of Sahr og Oxcon. Er det nok til, at nogle af jer kan hjælpe?

BLACK CAULDRON:

Klipperne volder her een eller anden kvaler. Er det Jakob Andersen? I hvert fald kan helten ikke forcere dem. Søren Svendsen: På kongeslottet har jeg fundet et sværd. Skal Jeg dræbe kongen med det? Hvad skal jeg gøre med dværgen eller i det hele taget?

SUBSUNK:

Hvordan fjernes støvbunken ved Checkpoint Charlie? Hvad skal man bruge Dial Wheel til? Hvor finder man kombinationen til pengeskabet? Alle tre spørgsmål stiller Jesper Kallesøe i dyb desperation!

FISH:

Steen Bundgaard. Hvordan får jeg cylinderen tilbage efter den fulde mand tager den i pubben? Hvordan får man photon bridge? Hvordan samler jeg projectet efter at have fået tingene? Skal han sidde fast her for evigt?

BARD'S TALE I:

Mark Smit fik en lille karantæne fra taiefonhelplinen og skrev ind og uddybede sin Grow Up fra sidste måned: Jeg er på Level II i Harkyn's castle. Af specielle ting har

jeg: Eye, Crystal Sword, Silver Square og Ybarra Shield. Med mig har jeg en Magician og en Sorcerer af højeste Spell Ability. Jeg MÅ videre nu efter 4 (fire) måneder. Jeg er totalt desperat. HJÆLP HAM NU VENNER!!!

SHADOWS OF MORDOR:

Jeg har fundet den eneste klippe, som jeg tilsyneladende kan komme ned af. Men, hver gang jeg prøver, ender det med et SPLAT. Det er Mikkel Troest, et brandnyt medlem, der sidder fast her.

MANHUNTER: NEW YORK:

Søren Svendsen spørger: Efter mazen, hvor jeg finder keycards og medallionen kan jeg ikke komme videre. Hvad skal jeg gøre?

CHRONOQUEST:

Allan Nygaard (Jamen, hvor er det dog et velklingende navn, den mand løber rundt med) spørger: Hvordan undgår jeg at dø af de 60.000 volt, der løber igennem mig, når Jeg går gennem døren i skabet i starten. Eller endnu bedre - hvordan slår jeg strømmen fra? Har det noget med sikringerne at gøre?

BARD'S TALE II:

Ole Rudolph: Skal jeg bruge vial til at få fat i sword of Zar? Findes den i Maze of Dread i Level III?

QUEST:

Jesper Hviid spørger: Hvad skal man gøre ved båden? Please, hjælp ham!

TIPS - BARD'S TALE II

Hjælp til Per Nielsen fra Ole Rudolph.

*De syv statuer i Dargoth's Tower har ingen betydning.

* Level V i samme dungeons Mouth: Det fjerde ord er "Gold". Se eventuelt Level IV og V igennem for manglende ord.

HITLISTEN

Atter engang har vi samlet årets hittliste. I alt 94 forskellige eventyr fik stemmer, hvilket er 13 mere end sidste år. Totalt blev der afgivet 1.273 stemmer, hvilket svarer til 84 forskellige bud fordelt over 11 numre af Adventure Posten, altså 7.72 forskellige forslag fra medlemmerne, hver måned.

ÅRETS TOP-20 HIT-LISTE

- | | |
|---------------------------|-------------------------------|
| 1. Black Knight Adventure | 11. Guild of Thieves |
| 2. Jinxter | 12. Fish |
| 3. Lurking Horror | 13. Leather Goddesses... |
| 4. Ingrid's Back | 14. Starcross |
| 5. Corruption | 15. Zork I |
| 6. Zork II | 16. Kentilla |
| 7. Zak McKracken | 17. Time Thief |
| 8. Silicon Dreams | 18. Planetfall |
| 9. Wishbringer | 19. Sherlock the Riddle of... |
| 9. Jewels of Darkness | 20. Atalan |

Den store stemmesluger blev BLACK KNIGHT ADVENTURE fra Atlas Adventure Soft. Sidste år var den kun placeret på en beskeden 71. plads. Jinxter fra Magnetic Scrolls, blev ligesom sidste år nummer 2, hvilket må siges at være suverænt! GUILD OF THIEVES, sidste års vinder, måtte se sig slået af bl.a. Infocom's LURKING HORROR og ZORK II, og endte på en 11. plads. En del af de eventyr, der var med på Hit87' er med endnu, det drejer sig om VALKYRIE 17, der blev nr. 1 i 87', nr. 42 i 88' og er nu nr. 45! Den har holdt sig godt i den seneste tid! LORD OF THE RINGS og SHADOWS OF MORDOR holder ud endnu, omend LORD har haft det svært!! Ellers er der ikke meget mere at kommentere, kig på listen og forbered dig så på en 90'er-Hit med masser af spændende måneder, hvor du kan vinde præmier!

Vi nulstiller nu ALLE parametre, så de bud, der kommer ind inden vores deadline den 15. december tæller med som friske fra det nye år.



SPIIL *...til rigtige priser !*

C64/128:	DISK	AMIGA:	DISK
CURSE OF AZURE BONDS	349,-	ARTHUR - QUEST FOR...	349,-
HILLSFAR	299,-	BLOOD 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 EMERIUM *	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
Lørdag 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: