

ADVENTURE POSTEN #8

Vol. 3, Februar 1990. Pris kr. 15,55

STOPPER FOR- MAN- DEN?

HÅNDEN PÅ
HJERTET
OG
KNIVEN
PÅ
STRUBEN

EKSKLUSIVT
INTERVIEW



STORT TILLÆG.
VEDTÆGTER LIGE
TIL AT RIVE UD

ISSN 0904-5309

Ansvarshavende
Adventure-Klubben.

Chefredaktør:
Claus Nygaard (NYX)

Red. medarbejder:
D.D. Dennis.

Redaktion:
Vestergade 25A,
4930 Maribo
Giro 1 66 73 00
Tlf 53 88 47 17

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

Layout
Claus Nygaard (NYX)

Saml. & distr.:
Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

Annoncechef:
Peter Chr. Normann (Mr. Coke)
Tlf 42 19 02 17
Deadline for annoncer er den 18.
i hver måned.

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

Tryk
Bjerre- Trykkeri og Forlag ApS
Tlf 42 31 26 65

Telefon Helpline:
Medlemmer af Adventure-Klubben får tilbudt en særlig service. De kan ved oplysning af deres medlemsnummer få gratis telefonisk hjælp til et adventure. Der kan ringes til følgende:

Mandag - LUKKET - LUKKET

Tirsdag - LUKKET - LUKKET

Onsdag - LUKKET - LUKKET

Torsdag - LUKKET - LUKKET

Fredag kl 16:00 - 18:00
ALTERNATIV SIERRA-HELPLINE!
Jonas B. - Tlf. 86 25 05 59

Lørdag - LUKKET - LUKKET

Søndag - LUKKET - LUKKET

NYE TIDER 1.-3.!

Hvis et medlem ringer uden for telefontiden, får dette automatisk en måneds karantæne for telefonhelplinen.

Den ovennævnte person, der tilbyder telefonisk hjælp, er ikke bundet til at være disponibel. Han har ydermere ret til, på et hvilket som helst tidspunkt, at afvise en telefonsamtale uden nærmere begrundelse.

Det er forbudt at videregive sit medlemsnummer til en anden person. Sker dette, vil man øjeblikkeligt blive ekskluderet.

Vær nu sikker på, at du ved, hvad du vil spørge om. Skriv evt. dine spørgsmål ned, så du ikke spilder din egen og andres tid!

-
- 1 - FORSIDE!
 - 2 - KOLOFON + TELEFONTID(ER)
 - 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE
 - 4 - EDITORIAL!
 - 5 - NEWS AND VARIOUS
 - 6 - BESTYRELSEN KOMMENTERER
(De tre bestyrelsesmedlemmer knytter et par kommentarer til deres situation i forhold til Adventure-Klubben, som situationen er NETOP NU!).
 - 7 - TO VINDERE
(Kun 2 deltog i Jonas' "Tip en 5'er" i december, og da begge lå til at vinde Kobyashi Naru, måtte vi ty til lodtrækning - Læs om du var den heldige).
 - 8 - HOOKED ON 64.
(DOC er denne gang (ligesom sidst) alene på banen med Hooked on Adventure. Læs en beretning om Level 9 som de så ud for 10 år siden, og som de ser ud i dag).
 - 9 - TIPS + BONUS
(Ingrid's Back part 2. Tips fra DOC'en).
 - 10 - DØDEN FRA GENTOFTE!
 - 11 - VEDTÆGTER
(8 siders specialtillæg lige til at tage ud af bladet og stikke i baglommen, når du rejser til ekstraordinær generalforsamling. Læs ligeledes, hvorfor formanden ønsker at trække sig tilbage - KUN I ADVENTURE POSTEN).
 - 18 - REKLAME
(SEPIA adventures har stadig eksemplarer på lager).
 - 19 - MEGA INTERVIEW MED LEVEL 9
(Mandy Rodriguez fra Adventure Probe har solgt rettighederne til Adventure Posten, så vi som det første blad i Skandinavien kan bringe et eksklusivt interview, hun lavede med Pete Austin i december. Et godt supplement til DOC'ens hooked i denne måned).
 - 22 - NYT PD FRA MACBRAYNE + TIPS
(Efterfølgeren til The Golden Fleece er ude til Amiga og kræver (hold fast) 1 Megabyte. Chefredaktøren har talt kort med Jim. Og så er der et par tips til Indy III).
 - 23 - HARDCORE HELPLINE
 - 24 - GROW UP!!!
 - 25 - BREVKASSEN
(Trods kun få dage mellem udgivelsesdatoen og deadline lykkedes det flere at nå at sende breve ind).
 - 28 - HITLISTEN
(Har du vundet en Level 9 T-shirt?).
-

Fødselsdag hos AP!
Coke, det lille skidt, fylder 17 den 3. februar. Alle, der ringer til ham og siger "DING-DONG-DYNAMOLYGTE" fra da af, og frem til den 10. februar vil blive tilbudt et eksemplar af Compilation 1-6 for KUN kroner 25,- ekskl. forsendelse.

EDITORIAL!

FAT MOD, (FAT skål!!)

Du har sikkert allerede bemærket, at dette nummer ikke helt ligner det forrige. Der er noget galt inde i midten, ikke? Jo! Et tillæg med Adventure-Klubbens vedtægter ligger som malurt dybt i bøgeret! Om dette bliver min næstsidste leder skal den ekstraordinære generalforsamling, som du indbydes til, afgøre! Lad dog den snak ligge et par sider endnu, da bladet er præget af mødet fra ende til anden.

Derfor går jeg lige på og hårdt og lader et par ord falde om indholdet i dette nummer:

Finns DOC Bolding har været på sporet af Level 9 de sidste par uger og leverer her sit bud på, hvorfor det verdensberømte firma har besluttet at trække sig tilbage fra adventurescenen. Ser vi bort fra hans anmeldelse af MYTH er dette nok noget af det bedste, der har været at finde i Adventure Posten i den senere tid!

Som et naturligt alternativ til DOC's artikel har vi købt rettighederne til at bringe et interview med Pete Austin fra Level 9. Overfor Mandy Rodriguez fra Adventure Probe fortæller han om nogle af grundene til, at de har valgt ikke at lave yderligere adventures. Med Skandinavisk eneret, ærede læser - Mandy vs. Pete!

For jokerne er der et nyt afsnit af "Døden fra Gentofte", historien, hvor alt kan ske. Læs med og se, om det skal lykkes for Bollen og hans bande at opspore PBM-artiklen til Adventure Posten.

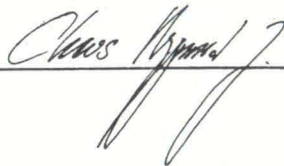
For de nødstedte og tipshungrende adventurespillere har vi en besked udgave af The Hardcore Helpline samt en lille side med Grow Up's, som vi ville være glade, hvis I kunne hjælpe os med at få af vejen. Der er selvfølgelig også skjult et par tips rundt omkring i bladet og for at hjælpe en eventuelt ny bestyrelse igang med Adventure Posten opfordrer jeg på det kraftigste al l e til at sende et A4-ark ind med tips til de 3 sidste adventures de har spillet! Jeg håber ikke, at det er at kræve for meget af medlemmerne. Tænk på, hvor meget det vil hjælpe, når nye medarbejdere skal indkøres.

På D&D-siden må jeg beklage at Zaz skuffer sine tilhængere for 2. måned i træk. Jeg har forgæves forsøgt at skubbe til ham, både hvad angår Corneret og også en artikel omhandlende ham selv, men på nuværende tidspunkt 18. januar er intet dukket op. Jeg kan dog godt allerede nu love, at I får en D&D artikel i martsnummeret. Om den bliver skrevet af Zaz, skal jeg ikke kunne sige. Vi venter og ser, hvad der sker.

Endnu et kig i krystalkuglen fortæller mig, at A-MOC og Den Gamle begge er på vej tilbage med artikler. Næste gang vil Den Gamle beskæftige sig med forskellen på begynderadventures til 64'eren og Amigaen. Næste gang vil vi også have etableret nye telefontider, det sker alt sammen efter den ekstraordinære generalforsamling. Hvis nogle af jer, har lyst til at være telefonhjælper, så læs under News & Various på næste side og ring ind.

"Onkel Per's Hytte" nåede ikke at komme med denne gang, hvorfor ved jeg ikke. Om det har noget at gøre med den slimfyldte Batman-kasket, der blev fundet i saunaen i Horsens svømmebad, skal jeg ikke kunne sige. Jeg ved blot, at Per Bondebarber ikke overholdt sin deadline.

Slutteligt opfordrer jeg alle til at møde op til den ekstraordinære generalforsamling. Den burde være i alles interesse!



EGERN IS BACK IN TOWN

Scapghost i essay-form? Ja, nu bliver DM-eventyret omsat til et spændende eventyr i et hæfte. Hæftet kommer til at indeholde Spaceghost samt måske endnu et essay, kortere end "Hoved-essayet".

Det bliver 4. skud på stammen af hæfter fra Egern Pictures. De foregående hæfter har bl.a. indeholdt Black Knight essayen hvor 1. del har været bragt i AP. Så sidder I fast i part 2, eller gerne vil læse slutningen så bestil hæftet.

Endvidere byder vi på et hæfte indeholdende krimi-klassikeren The Big Sleaze. Alle hæfter er illustreret og byder på Egerns krydrede billeder.

Grib pennefjer og skriv til:

Egern Pictures
v/Henrik Jensen
Hedevej 7
9575 Terndrup

Vedlæg A5 svarkuvert frankeret med 4.70!

Hæfterne koster:

Black Knight/
Imagination 15,-
Hunchback/
Terrormolinos 10,-
The Big Sleaze/
Zodiac 15,-
Scapghost er ude i februar.

Venlig hilsen,
Egern.

TELEFONHELPLINEN AMPUTERET INDTIL VIDERE!

Med dette nummer er ikke blot bladets, men også telefonhelplinens fremtid usikker. Flere medlemmer har siden nytår kontaktet mig med nyheden om, at Claus Mathiesen har droppet telefonhelplinen, og Coke kunne bekræfte situationen og tilmed fortælle, at Mathiesen har meldt sig ud af klubben. Efter sigende har han sendt et anbefalet brev til redaktionen, hvori han forklarer situationen, men den eneste, der ikke har fået besked er chefredaktøren. Han kan fra sit posthus side bekræfte, at der ikke har været nogen anbefalet sending til AP indenfor de 2 seneste måneder, hvorfor vi anbefaler CHM, at sende et kopi af sin kvittering til redaktionen. Så skal den blive afleveret på Maribo postkontor!

Konsekvensen er dog taget, og Helplinen er lukket ned, Lørdag, Søndag og Tirsdag. Coke har også besluttet at lukke sin helpline Mandag og Onsdag så på nuværende tidspunkt er det kun Jonas, der kører om fredagen.

Nye hjælpere har dog allerede sat sig på Mandag og Torsdag. De har februar måned til at klargøre sig, og deres navne plus tlf.-numre, vil blive offentliggjort i næste udgave af Adventure Posten.

Hvis du har planer om at blive hjælpesguru Lørdag, Søndag, Tirsdag eller Onsdag så ring til redaktionen og hør nærmere om, hvordan det foregår.

AV MIN GULD TAND!

Finn Bolding har været udsat for et uheld, da han jagtede tilbud i UBS, på sin flotte julegave fra Rasmus og Søren. Et Skateboard med inskriptionen: "Honky-tonk driver!". Han væltede en kollage med 250 dåser Bayer-ske pølser og blokerede dermed 4 kasseapparer i 1 1/2 time. Der er endnu ikke taget stilling til, om Finns efterfølgende tandlægeregning skal betales af UBS, eller om det går lige op med det beløb, han ødelagde dåser for. I vil høre nærmere!

MAGNETIC KØRER ENDNU.
Et hurtigt opkald til Adventure Probe Wales informerede mig om, at Magnetic Scrolls er på banen trods vores oplysning sidst!

BESTYRELSEN KOMMENTERER!

FORUD FOR DEN EKSTRAORDINÆRE GENERALFORSAMLING SIDST I DENNE MÅNED
KNYTTER DE 3 BESTYRELSESMEDLEMMER ET PAR KOMMENTARER TIL SAGEN.



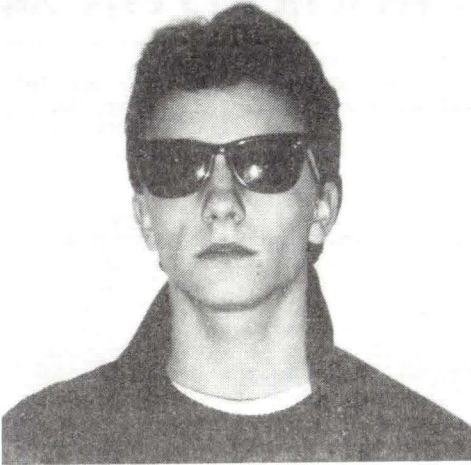
Aage Krogh Christoffersen. Manden, der slagtes hver gang i "Døden fra Gentofte", Hook og Bolle-Aage har følgende kommentar til sin udtrædelse: "Vi ved godt alle, at jeg ikke laver en dadel. Timer på jurastudiet + lektier + opgaver giver mig en ugentlig arbejdstid på 45-50 timer. Ved siden af det er guitaren og køresten (altså hverken Ida eller skotten) - (nej, Ida rendte jo med "den 5. kolonne" og skotten med dine penge, D.D. Dennis) - Derfor min manglende indsats. Eftersom det er meget lang tid siden, jeg har rørt en computer, er jeg ikke inde i det nye stof. Derfor er der kun mulighed for PBM-artikler fra min side, da det er det eneste adventure beslægtede, jeg har check på nu. Med denne begrænsede indsats kan det ikke være rimeligt, at I skal dele et over/underskud med mig. Desuden bliver bestyrelsen mere beslutningsdygtig, hvis medlemmerne heraf er aktive. Får jeg bare lov til at køre "den 5. kolonne" jævnlige, er jeg tilfreds".

Hvad siger NYX? Lad os høre...
"De fleste af mine synspunkter er kommet til udtryk i tillæget omkring den ekstraordinære generalforsamling. Min eneste kommentar er, at forbliver arbejdsdelingen som den er nu 0%, 5%, 95% så er min tid som formand definitivt forbi. Fin-des der ikke en anden, må klubben stoppe. Det ville ærge mig meget, hvis det skulle komme så langt, og vil da også gøre hvad jeg kan for at få min andel sat ned til 50%. En arb. deling, der siger 25%, 25%, 50% i bestyrelsen er OK for mig. Jeg har trods alt rodet de andre ind i det her, og må derfor også bære den største byrde. Men med eksamen og projekter fra næste måned og frem, kan jeg ikke klare den nuværende situation".



NYX. Ildelugtende chefredaktør, der trækker følehornene til sig, fordi AP giver kanon-UNDERSKUD.

VINDERE



Peter Normann. En Cola-sjæt med ambitioner: vil kaldes MR. Coke! Her fortæller han om sin egen og AP's fremtid.

For det første er jeg meget foruro-
liget over den seneste tids udvik-
ling stofmæssigt set. Jeg har også
været skyld i, at der ikke har væ-
ret bidrag til så meget stof på det
sidste. Bestyrelsen står overfor et
spøgsmaal om klubben skal nedlægges.
Jeg håber og anmoder på det kraf-
tigt, at folk vil deltage den 24.
februar og være med i beslutnings-
processerne. Adventure Posten kan i
princippet sagtens overleve, der
skal bare nye kræfter til. Vi kan
ikke længere selv magte, at skulle
producere et blad hver måned. Claus
og jeg har begge en uddannelse at
se til, men vi vil dog gerne stadig
være behjælpelige og vi kan stadig
komme med nogle artikler, men vi
kan ikke bære at skulle stå til an-
svar for bladets indhold, kvantita-
tivt såvel som kvalitativt. NYX vil
gerne fortsætte med at layout'e og
det vil jeg også gerne såfremt jeg
ikke skal stå for at taste noget
ind selv. Med andre ord skal stof-
fet leveres til mig på en Amigadis-
kette. Jeg vil også gerne stå for
annoncerne, men jeg kræver blot, at

Vinderen af Jonas' "Tip en 5'er"
blev DANNY KRISTIANSEN, der modta-
ger Kobayashi Naru og taberen, der
modtager Bard's Tale I blev MORTEN
NIELSEN, #1450489, fra Sminge ved
Silkeborg.
Synd for Jonas, at der ikke kom fle-
re svar på konkurrencen.

mine telefonudgifter bliver dækket.
Til dig, der overvejer at gå med
til at lave Posten, vil jeg lige
sige at muligheden for at hente et
pønt overskud hjem, er der. Det
gælder blot om at få annoncer nok!
Alt dette ser jeg frem til vil bli-
ve diskuteret i Maribo den 24.
februar.
En anden ting er telefonhelplinen.
Som I kunne læse i sidste nummer,
bliver vi udsat for telefonterror.
Det er en af grundene til, at jeg
også nu holder op. Jeg kan ikke mag-
te det længere. I skulle vide, hvor
mange gange jeg koncentreret har
siddet og lavet lektier for at bli-
ve forstyrret, eller hvor mange gan-
ge jeg er blevet vækket, når jeg
har sovet, (bare for at imødekomme
en idiot, der knalder røret på,
NYX) Det gider jeg ikke til at stå
model til længere. Næsten hver dag,
er jeg blevet vækket, når jeg prøv-
ede at indhente et søvnunderskud om
eftermiddagen. Det lader til, at
jeg aldrig rigtig får det indhentet
og DET kan VIRKELIG ødelægge mit hu-
mør. Forestil dig, KÆRE TERRORIST,
at være ødelagt hele tiden pga. et
søvnunderskud. Selv juleaften og nyt-
årsaften gik TERRORISTEN amok ved
telefonen; julen blev næsten øde-
lagt, men nytårsaften var jeg til
fest (gnæk). Nu kan I måske begynde
at forstå, hvor stor min harme må
være og den går også ud over mine
forældre.

- Peter (Cola sjæt) Normann.

HOOKED ON ADVENTURE

HOOKED ON 64

"Hvor er Level 9 på vej hen?"

Lad mig indlede med lidt historik. Level 9 startede i 1981 med ca. 1000 kr. på lommen og en Nascom Z80-computer. Deres første produkt var et "Extension Basic" utility samt et Fantasy Role Play ved navn "Fantasy", men hurtigt gik Austin-folkene over til adventures på hjemmecomputere. Tidligere havde man kun set denne genre i programmeringssproget "Fortran" på mainframes, og hvad man nu havde behov for, var kompression af både tekst og program - med andre ord et adventure system til gentagen brug. Mike Austin udarbejdede den originale A-code, og man påbegyndte at lave nogle få spil, samtidig med, at masse af nye computere så dagens lys. Det var relativt let for Level 9 at overflytte A-code til disse nye maskiner, og snart var deres spil tilgængelige for næsten dem alle. Vi brugere oplevede text-adventures' opløst string og Level 9's fortsatte produktion af disse spil (ca. 16 adventures excl. trilogier og multiple-choice games). Men for ca. 3-4 år siden begyndte salgstallet for Level 9 at falde. Hvorfor nu det?

1) Stabilitet på hardware området: I de tidlige 80'ere introduceredes 1-2 nye maskiner om året. Level 9 var lynhurtige til at adaptere deres A-code, hvilket resulterede i nye potentielle købere. I dag ser man næsten kun tilgang af IBM PC-kloner, og fordelene for Level 9 gik fløjten.

2) Det oprindelige adventure marked er blevet fragmenteret i RPG's af alle slags. Animerede Sierra-style spil, "moviesoft" game collections, arcade adventures, osv. Ovennævnte koncepter har forårsaget et kraftigt indhug i salget af de "ægte" adventures.

3) Billigspil: 8-bit markedet beherskes næsten udelukkende i dag af "budget and licensed" spil. Level 9 har ikke råd til at sælge deres produkter til "budget price", hvilket resulterer i faldende salg for dem af 8-bit spil.

4) Verdensmarkedet: Level 9 har forsøgt at sælge "Ingrid's Back" og "Scapeghost" til udlandet uden succes (AP undtaget). Det lader til, at verdensmarkedet kun er interessefret i animerede adventures og ikke i de traditionelle. Det engelske marked alene giver for lidt overskud til produktudvikling for dem.

5) Risici: Der er i dag forbundet øget risiko ved at publicere nye spil. Førhen var Level 9 i stand til at få "salt på ægget" via postordresalg. Nu hænger de på få distributører, og disse har den holdning, at hvis et adventure ikke sælger tilstrækkeligt, nægter de at have det på lager. (Distributørerne ønsker jo "smør på brødet"!)

6) Produktudviklingsomkostningerne stiger (Finn søger at få sit eget ord optaget i Nudansk ordbog, NYX)..: 16-bit versionen af "Scapeghost" har 10 gange så meget tekst og 20 gange så megen "game code" som "Colossal Adventure", bl.a. fordi Level 9 nu om dage (hidtil) kører med tre dele i deres adventures - karaktererne er blevet langt mere bevægelige samt mere realistiske (tænk ikke her på disse blokhoveder, der fiser rundt i "Knight Orc". Absolut ingen grund til at indføre "Hjernedøds-kriterium" overfor dem).

7) Hagen ved det hele er, at Level 9 forventer langt større salg af deres "new-style" games, end det forventede salg af nye adventures lavet indenfor deres tidligere idiom.

Anyway, Level 9 forsøger at bevare deres tidligere spil på lager, men malurt er der i bølge- ret. "Bri-com" (nu købt og ejet af Microprose) har dropet "Jewels of Darkness", "Silicon Dreams" og "Knight Orc", men Level 9 får rettigheden til disse spil tilbage sommeren 1990, og håber og forventer at genudgive dem til interesserede købere.

Level 9

Med stigende omkostninger og faldende salg (jeg synes at have hørt dette før) har Level 9 valgt at investere et "H.U.G.E amount of unpaid work in system code" (den forstod du NYX, ikk?) og går nu væk fra de traditionelle adventures og over til "state-of-art animated graphics adventures" på 16-bit. Pete Austin har følgende kommentar: "Contractual secrecy prevents me saying much about Level 9's future -
- - - - - Advert: We have several good artists, but are looking for more, so why not send me a 16-bit demo disk? Level 9 pay profit-share bonuses on top of salary, give full credit to everyone who works on a game, and are definitely not a fly-by-night-company". (Hvor har jeg hørt det før?, NYX).

End-tag: Fremtiden vil vise os, om Level 9 er blevet et "stikken halen imellem benene-firma". Selv lover de, at deres fremtidige spil vil blive "adventure-ish". Lad os nu se. Vi AP medlemmer er vel nok i stand til at dømme, om dette bliver /er tilfældet, når vi ser spillene.
-DOC.

Som kommentar til DOC'ens strålende artikel, især punkt 4 og 5, skal følgende lyde:
En af hovedårsagerne til, at Level 9's spil, og adventures i det hele taget, ikke fænger på verdensmarkedet, og at DK's distributører ikke kan få "smør på brødet" er simpelt-hen fordi folk ikke har råd (så du den du Gamle, NYX) at købe originalen. Spillet kommer på et eller andet tidspunkt som piratkopi, og i Scapeghost's tilfælde bragte en af de klassiske "inside deals" spillet til landet i piratform uger før originalen. Jeg fik efter konkurrencen at vide af en, der ikke deltog vel at mærke, at han havde haft spillet liggende siden september. Pudsigt nok fik jeg et brev fra Pete Austin den 6. oktober, hvori han gjorde opmærksom på, at Scapeghost vil blive udgivet i løbet af den kommende uge, så alle med en lommeregner vil kunne komme frem til samme resultat

som jeg. - "Der er noget, der ikke rigtigt stemmer overens!". En lille tilføjelse, som jeg synes skulle med. Lad os så blot håbe, at ingen af DM-deltagerne havde spillet i forvejen.
-NYX.

TIP



INGRID'S BACK (Pt. 2):

(Hvad er mere relevant?).
*Starten kan være vanskelig, idet den kræver nøjagtig timing.
*Uden hjælp fra en nær slægtning og ikke mindst fra vovsen går det slet ikke.
*Ingrid's mors "mega-brød" kan puttes i andet end ædespalten. Det må I selv finde ud af.
*Crawley's troldehjælpere ordner du en efter en. Den første ved indespærring, den anden ved en lufttur (vinderne på møllen drejer rundt, rundt, rundt). (Wa' mæ' a' bus?, svag barnerøst fra Horsens).
*Hjælp din familie fri, selvom det senere vil betyde en vis genopbygning.
*Anvend med omhu kommandoerne "Go to", "Run to", "Find (somebody)". Al for megen humoristisk tekst går tabt.
-DOC.

BONUS - BONUS

Hvis du er træt af, altid at skulle ryste op med abonnementspenge til at Adventure-Klubben fra din egen lomme, så er nedenstående måske noget for dig?

- Tag dette nummer af AP med hen i skolen, med på arbejdet eller med ud at handle og skaf os på den måde et nyt medlem.

Send os en seddel med navn og adresse på den heldige og vi frakter straks en kuvert indeholdende det seneste nr. af AP samt en indmeldelsesblanket og et girokort. Når vi får girokortet og indmeldelsesblanketten tilbage tilskriver vi dig 3 måneders gratis abonnement!

DØDEN FRA CENTOFTE!

Jagten på "den 5. kolonne", 3. del.

RESUME: "BOLLE AAGE'S PIGE IDA HAR FORLADT HAM; HAN VAR BARE FOR BARNLIG. I RASERI TOG HUN EN ARTIKEL MED, SOM HAN HAVDE SKREVET TIL AP, OG SMED DEN I CONTAINEREN NEDE I BAGGARDEN. AAGE NÆDE DOG IKKE, AT FA FINGRE I ARTIKLEN, IDET CONTAINEREN BLEV KØRT AFSTED MOD TINGLEVVEJ, NETOP SOM HAN HAVDE TAGET SIG MOD TIL AT HENTE DEN. SAMMEN MED PER BONDEBARBER OG PEPSI PETER PRØVER HAN NU AT LÆGGE EN PLAN, DER SKAL BRINGE ARTIKLEN TILBAGE FRA DET HARDE KVARTER TINGLEVVEJ. (ET ORD SOM BONDEBARBEREN I ØVRIGT IKKE KAN UDTALE UDEN AT AFSLØRE, AT HAN ER JYDE). - NETOP NU BEFINDER DE 3 RØDDER SIG PÅ BOLLENS VÆRELSE KLAR TIL AFGANG".

- "Very pardon Bolle", prøvede Pepsi Peter. Han var nødt til at fedte for ikke at blive smidt ud af klanen.

- "Lad være med at trække i land din usle 'skumtaske'. Glid ud på lokummet og hent en pincet, så jeg kan få tallene ud af øjnene", beordrede Bollen.

- "Jam' Båll, dæ he'er altså ikk' lågom, men toæst.", mumlede Per idet Pepsien stivede ud gennem døråbningen.

Bolle Aage lå stadig på det beskidte gulv og rullede rundt. Slaget fra døren havde åbenbart kvæstet hans balanceevne. Per stak sin venstre finger op i det højre næsebor, drejede den rundt en 3-4 gange og forsøgte at få den ud, men kunne ikke. Den var som smeltet fast til indersiden af næsebenet. Hans blik blev helt stift og hans fødder begyndte at ryste idet han udbrød: "Åh, Båll'... min fænger søde' fast i min næz'".

- "Hvad er der galt?", spurgte Pepsien, der netop var vendt tilbage med pinceten til Bollen.

- "Bondebarberen har ikke pudset

næse siden Argentina vandt VM over Holland i 78', og nu er hans finger klistret fast til den kage, der efterhånden har samlet sig.", refererede Bollen og tog imod pincetten, hvorefter han straks fjernede de to digitaltal, han havde i hvert øje, der vendte de tilbage til sin orange-grå kulør.

- "Hvad skal vi gøre med Bondebarberens finger?", spurgte Pepsien. Som altid var han totalt blottet for ideer. At det overhovedet var lykkedes Gud at skabe et væsen uden så meget som 1 gram kreativ sans antog Bollen som et mirakel.

- "Pand ham en, din odder!", hvæsedede han.

- "Naj, Båll'. Ikk' de'", hvinede Per Bondebarber og fortsatte: "Då må ikk' Pæbzy. A' ka' ikk' tål' de'. Spør' bar' mi' moar!".

- "Du ved jeg er antivoldelig, Bolle!", forsøgte Pepsi Peter.

"Jeg er altså antivoldelig, meget antivoldelig!".

- "Båll', ka' du ikk' hør' a' ha' si'r a' ha' a' antivål'li'?", tiggede Per.

- "Idioter!", skreg Bollen. "Talntløse idioter! Vi kan sgu' da ikke få 'Den 5. kolonne' tilbage igen, så længe den odder har sin hånd begravet oppe i snotten!". De kiggede begge på ham med et strejff af skyldfølelse i ansigtet.

- "Okøj, bász!", sagde Per lavmælt, og inden han nåede at sige "Slå maj bar'", pandede Pepsien ham en.

- "Banzai, fly like a butterfly, sting like a Pepsi-can", skreg han og lod en knyttet næve passere gennem luften med kurs mod Bondebarberens glaskæbe. Med et fælt "Tjok" gik den rent ind, og Bondebarberens finger fløj ud af næsen med 240 mph. Cirka 60 cm ude kunne den ikke komme længere, på grund af armens længde, og tog derfor et venstredrej med kurs mod ryggen.

Kapitel I - Foreningen

Pgf. 1. Navn og sfære

- Stk. 1. Foreningens navn:
Adventure-Klubben
- Stk. 2. Foreningens geografiske sfære dækker pro tempore Danmark, Norge, Grønland samt Nicaragua.
- Stk. 3. Foreningens adresse er:
Vestergade 25a
4930 Maribo

Pgf. 2. Medlemmer

- Stk. 1. Foreningen søger primært medlemmer blandt personer, der baserer deres computerbeskæftigelse omkring programgenren "adventures" byggende på en intellektuel kommunikation med selve datamaten ud fra af en programmør stillede normer og kriterier.
- Stk. 2. Foreningen søger at optage enhver interesseret som medlem. Det er ikke en forudsætning, at disse er i besiddelse af en computer.
- Stk. 3. Enkelte personer kan på foranledning af Adventure-Klubbens bestyrelse træde ind i foreningen som "frimedlemmer", hvorved de hver måned vil få tilsendt et medlemsblad vederlagsfrit. (Det vil hovedsagligt være forretningsforbindelser, herunder annoncører, redaktionsmedarbejdere på andre datablade, der står i direkte eller indirekte kontakt med Adventure-Klubben, samt personer, der af foreningen betragtes som værende nødvendige for at udbrede kendskabet til denne).
- Stk. 4. Bestyrelsesmedlemmerne er i kraft af deres funktion i Adventure-Klubben fødte modtagere af et gratis eksemplar af medlemsbladet.
- Stk. 5. Ligeledes er "free-lance" skribenterne nævnt under redaktionspalten i medlemsbladet fødte "frimedlemmer" af Adventure-Klubben såfremt deres arbejde udføres på frivillig basis uden betaling.
- Stk. 6. Undlader et medlem at betale for et månedsblad, vil dette, såfremt Adventure-Klubben ser det for omkostningskrævende eller juridisk umuligt at indhente beløbet, blive ekskluderet fra medlemslisten.
- Stk. 7. Foreningen har valgt ikke at tage hensyn til personers alder, når disse søger optagelse som medlemmer. Eventuelle økonomiske forpligtigelser indgået af umyndige personer overfor Adventure-Klubben vil ved manglende indbetaling blive betragtet som et tab for klubben og pgf. 2., stk. 6 vil træde i kraft.

Stk. 8. Formanden råder alene over retten til at håndhæve pgf. 2., stk. 5-7. Denne kan dog, hvis det findes nødvendigt, lade sig råde af de øvrige bestyrelsesmedlemmer uden det ved den lejlighed fremkomne forslag betragtes som værende gældende.

Pgf. 3. Foreningens formål

Stk. 1. Foreningen Adventure-Klubbens formål er:

- a) at udbrede kendskabet til adventures blandt computerbrugere.
- b) at knytte de enkelte adventurespillere tættere sammen.
- c) oplyse, råde og vejlede adventurespillere i køb af software indenfor genren, hvilket primært gøres gennem anmeldelser i medlemsbladet.
- d) at hjælpe den enkelte adventurespiller med at løse eventuelle problemstillinger opstået i forbindelse med gennemførelse af diverse software indenfor genren, hvilket primært søges udført ved hjælp af en daglig telefon-helpline.

Stk. 2. Primært søges disse formål opnået ved:

- a) at udsende et månedsblad til medlemmerne.
- b) at oprette en daglig telefon-helpline med direkte kontakt til medlemmerne.
- c) at samarbejde med andre foreninger og bladhus.
- d) at formidle og udveksle erfaringer.
- e) at arrangere møder for medlemmerne.

Pgf. 4. Bestyrelsen

Stk. 1. Foreningens bestyrelse består af formanden og 2 bestyrelsesmedlemmer.

Stk. 2. Bestyrelsen konstituerer sig selv og er forpligtiget til selv at fastsætte sin forretningsorden.

Stk. 3. Grundet de store geografiske og demografiske afstande medlemmerne imellem er formanden på valg hvert 3. år, de øvrige bestyrelsesmedlemmer hvert 2.

Stk. 4. Bestyrelsens afgørelser træffes ved almindeligt stemmeflertal. Jvf. pgf. 2., stk. 5-7.

Stk. 5. Foreningen repræsenteres udadtil i alle henseender af formanden. De øvrige bestyrelsesmedlemmer har dog ret til på foreningens vegne at rette henvendelser og besvarelser til interessegrupper.

Stk. 6. Økonomiske spørgsmål afgøres af formanden; jvf. dog pgf. 2, stk. 8.

Pgf. 5. Generalforsamling

- Stk. 1. Generalforsamling afholdes på årsdagen for foreningens stiftelse.
- Stk. 2. Generalforsamlingens dagsorden skal omfatte:
- a) valg af dirigent.
 - b) beretning fra formanden.
 - c) indkomne forslag angående foreningens virke.
 - d) - - - - - vedtægter (ændringsforslag).
 - e) nyvalg af bestyrelsesmedlemmer på valg.
 - f) eventuelt.
- Stk. 3. Forslag til pgf. 5., stk. 2 c og stk. 2 d skal fremsendes til foreningens adresse senest 20 hverdage før generalforsamlingen.
- Stk. 4. Alle valg træder i kraft 20. hverdag efter generalforsamlingens afholdelse. Der er ingen begrænsninger for genvalg, hvilke dog alle kan nægte at modtage, jvf. pgf. 5., stk. 2 e.
- Stk. 5. Dagsordenen for generalforsamlingen bekendtgøres ligesom indkaldelsen i det månedlige medlemsblad.
- Stk. 6. Til formandsvalget opstilles af bestyrelsen een kandidat, hvis navn bekendtgøres i det månedlige medlemsblad sammen med dagsordenen. 30% af medlemmerne kan ved skriftlig anmeldelse opstille en kandidat til formandsposten såfremt denne er foreningen i hænde senest 20 hverdage før generalforsamlingen. Såfremt flere kandidater opstilles afgøres valget af formandsposten ved skriftlig afstemning.
- Stk. 7. Foreningen godtager alle medlemmers stemmer ved afstemninger under pgf. 5. Det gælder også unyndige medlemmer.
- Stk. 8. Opstår der stemmelighed ved afstemninger under pgf. 5. betragtes bestyrelsens stemmer, eksklusiv formandens, for værende afgørende. Udmunder denne opgørelse i ny stemmelighed trækkes der lod af formanden.
- Stk. 9. Til bestyrelsesmedlemsvalget opstilles af bestyrelsen det antal kandidater, der måtte være på valg ved den afholdte generalforsamling. Ønskes kandidater opstillet af medlemmerne gælder de samme betingelser som ved formandsvalget; jvf. pgf. 5., stk. 6.
- Stk. 10. Der kan på generalforsamlinger ikke afgives stemmer ved fuldmagt.
- Stk. 11. Ekstraordinær generalforsamling kan sammenkaldes, når bestyrelsen finder det nødvendigt, og skal sammenkaldes, når mindst 25 medlemmer fremsender skriftlig begæring herom med angivelse af dagsorden.
-

Ekstraordinære generalforsamlinger skal indkaldes med mindst 14 dages varsel.
Ekstraordinære generalforsamlinger skal afholdes senest 30 hverdage efter begæringen.

Pgf. 6. Økonomi

- Stk. 1. Der opkræves ikke medlemskontigent for foreningens medlemmer. I stedet betales der for modtagne medlemsblade.
- Stk. 2. Prisen per medlemsblad er pro tempore:
- a) kroner 19,95 per blad.
 - b) - 59,85 for et kvartalsabonnement.
 - c) - 119,70 - - halvårsabonnement.
 - d) - 239,00 - - helårsabonnement.
- (prisen for et helårsabonnement er fastsat ud fra den i pgf. 7., stk. 2, opgivede frekvens).
- Stk. 3. Regnskabsåret går fra 1. januar til 31. december.
- Stk. 4. Bestyrelsen udfærdiger det årlige regnskab, der herefter revideres af en for bestyrelsen troværdig revisor.
- Stk. 5. Maximum 60% af foreningens overskud må per måned udbetales i form af lønninger til bestyrelsen.

Pgf. 7. Månedsblad

- Stk. 1. Foreningen udgiver månedsbladet:
Adventure Posten.
- Stk. 2. Bladets årlige frekvens er 11 numre. Dog opkræves der for det i december udgivene nummer dobbelt pris, da dette ønskes udgivet som en kompilation for november og december.
- Stk. 3. Månedsbladet har fra ISDS DANMARK fået tildelt ISSN (International Standard Serial Number) 0904-5309 og forefindes bl.a. i tidsskriftssamlingen på Det Kongelige Bibliotek.

Kapitel II - Vedtægterne

Pgf. 8. Ændring af vedtægter

- Stk. 1. Ændringer af vedtægterne kan kun vedtages, når mindst 75% af de på generalforsamlingen fremmødte medlemmer stemmer for.

Pgf. 9. Foreningens opløsning

- Stk. 1. Foreningens opløsning kræver enighed i bestyrelsen. I forbindelse hermed afholdes ekstraordinær generalforsamling med hele bestyrelsen sat på valg.
- Stk. 2. I forbindelse med bestyrelsens ønske om at opløse foreningen ses bort fra de gældende regler omkring valg af såvel formand som den øvrige bestyrelse; jvf. pgf. 5, stk. 6. og stk. 9.
- Stk. 3. I forbindelse med bestyrelsens afgang tages bestemmelse om anvendelse af 80% af foreningens formue.
- Stk. 4. I forbindelse med foreningens opløsning tages bestemmelse om anvendelse af 100% af foreningens formue.

Kapitel III - Ikræfttrædelsestidsp.

Pgf. 10. Vedtægternes ikrafttræden

- Stk. 1. Vedtægterne træder i kraft den 1. april 1989.

Hermed indkaldes til ekstraordinær generalforsamling, der vil blive afholdt på foreningens adresse lørdag den 24. februar 1990 klokken 15:00. Alle medlemmer med gyldigt medlemsnummer har stemmeret og bør tilmelde sig senest mandag den 19. februar 1990 (af praktiske årsager).

Den ekstraordinære generalforsamling har flg. punkter på dagsordenen:

- a) valg af dirigent
- b) beretning fra formanden
- c) eventuelt
 - c.1) formandens afgang (?)
 - c.2) konstituering af ny bestyrelse
 - c.3) opløsning af Adventure-Klubben
 - c.4) i øvrigt

BRILLIANT

FORMANDEN INDKALDER I SAMRAD MED AAGE KROGH CHRISTOFFERSEN TIL EKSTRA-ORDINÆR GENERALFORSAMLING. UDOVER AT APPELLERE TIL MEDLEMMERNE OM AT MØDE OP BEGRUNDER FORMANDEN INDKALDELSEN. LÆS ARTIKLEN FØR DU SÆTTER KURSEN MOD MARIBO!!!

Først og fremmest vil jeg slå fast, at nedenstående ikke er skrevet for at opnå medlidenhed! De af jer, der har været med i længere tid vil huske vores artikel om AP's tilblivelse og kan på sin vis godt springe den første halvanden side over. Jeg ønsker blot at understrege overfor en ny(?) formand - eller bestyrelse - hvad AP kræver af forpligtigelser. Så sidder du med en drøm om at blive bladkonge: "Read all about it!".

Der er koldt på toppen. Det er noget, jeg har fået fortalt, for været der har jeg aldrig. Men jeg har prøvet at sidde i min have i 2 uger i træk og bare skrive og skrive, klippe og klistre for, som en desperat, at få Adventure Posten færdig til tiden. Fra 87' til 89', hvor jeg, lidt forsinket vel at mærke, legede mig igennem en Højere Handelseksamen, var det ikke noget problem at hellige tiden til "vidunderbarnet", men efter Handelshøjskolens start, blev tiden faktisk knappere end beregnet, og kampen startede. Hvilken kamp? Kampen udelukkende mod tiden!

Fra den første i hver måned når Adventure Posten er sendt ud, ligger der ca. 60 timers arbejde i produktionen af en ny. For ikke at tale om den tid free-lance skribenterne bruger på deres artikler, der ikke er regnet med. De ca. 60 timer omfatter udelukkende chefredaktørens arbejde med at indtaste og redigere alle artikler på tekstbehandling, ditto med læserbreve, der til lige med kræver en besvarelse. Timeslugeren The Hardcore Helpline er absolut en tung karl, der kræver meget omsorg ligesom tips til bladet. (Prøv selv at skrive i A4-side med tips på skrivemaskine vel at mærke, så ved du, hvad der tales om). Når dette er gjort, ændes der lettet op - i 15 minutter - indtil... alt materialet skal udskrives, og der skal designes siderammer. Når det er gjort klippes alt teksten til og sættes op på de respektive ark. Derefter nedkopieres hele molevitten og skal nu sættes op påny, blot i A5-format. Til sidst krydres hver side med et sidenummer og en eventuel overskrift, de værste brølere i form af sorte fingre osv. retoucheres væk og resultatet er klar til trykning. Hvordan tilrettelægger man sådan en produktion? Ja, muligheder er der som bekendt nok af. Mandag til fredag fra klokken 15:00 til 03:00 om natten uafbrudt uden pause??? Eller mere moderat mandag til mandag uafbrudt fra klokken 15:00 til 22:30??? Eller som Coke gjorde med oktobernummeret i 89'; fra fredag eftermiddag til tirsdag aften uden stop!!!

Umiddelbart er der ikke noget problem i at lave bladet på en uge eller derunder, men det medfører blot, at studierne skubbes helt væk, og når der til hver forelæsning skal forberedes minimum 2 kapitler med dertil hørende opgaver... - så er det ikke rart at være en uge bagud. Da jeg ved, at ingen af mine lærere læser dette, kan jeg også godt røbe overfor jer, at udover at lave dette nummer af Adventure Posten har jeg også (uden held) forsøgt at indhente de to nationaløkonomibøger, nogle anbefalede mig at læse allerede i efteråret!

Okay; I know you're all bored to death - - - men; inden jeg kommer til det vigtigste, skal I lige vide, at tiden fra den 20. og frem til den 1. går med først og fremmest at registrere sidste måneds indbetalinger, hvilket faktisk er det, der går hurtigst (ha-ha). Derefter laves nye girokort og tilhørende kuverter og når alt det er foretaget, det tager gerne en lørdag og søndag eftermiddag (sender DR stadig sportslørdag?) så er det tid til at slappe af med regnskabet. Alle girokort skal foruden en bogføring på computer også føres i en kassebog, hvor een indbetaling kræver udfyldning af 7 felter! (Skriv 1780689 i alt 700 gange på et ternet A4 ark, så er du på sporet). Medens alt det foregår er bladet som nævnt i trykken. Derefter sendes det til Den Gamle, der sorterer alle ark, klipser dem sammen, forkantskræver dem, frankerer kuverter, fylder blade i dem og kører afsted til posthuset.

SADAN - 2 dage efter kan du læse bladet, 20 dage efter kan du betale for det!

Vi indkalder således til ekstraordinær generalforsamling, fordi vi, som bestyrelsen er konstitueret nu, ikke har tid og mandskab til at producere Adventure Posten. Aage læser Jura på Københavns universitet og har ikke tid til at engagere sig. Coke går i 2. G og tilbageholdes af lektier akkurat som Aage. NYX "er" i samme båd. Desværre er båden kun en 2-mands jolle, så på nuværende tidspunkt er det ham, der ligger og kæmper for livet i det kolde vand...

På generalforsamlingen skal der således besluttes, hvem der i givet fald skal afløse formanden. Muligvis skal der konstitueres en helt ny bestyrelse eller Adventure-Klubben skal ophæves. Det er kun **dig**, der som medlem kan afgøre dette, og det kan kun ske, hvis du møder frem og afgiver **din** stemme. Hvis du vil være ny formand eller bestyrelsesmedlem i Adventure-Klubben så ring til redaktionen og få en snak med mig. Alle opkald, der kun går ud på at fortælle mig, at det ville være synd at ophæve foreningen Adventure-Klubben er unødvendige. Jeg ved det godt, men det ser ud til at være konsekvensen. Praktiske spørgsmål omkring transport mv. er også velkomne.

Jeg har besluttet mig for, at lave vol.3. #9, marts 90' som det sidste blad under den nuværende bestyrelse. Jeg kan roligt råde nye medlemmer der sidder hjemme med dette nummer som et gratis prøvenummer og en indmeldelsesblanket, til at sende den tilbage. De vil ikke blive opkrævet mere end kr 19.95 for martsnummeret. Kommer der et aprilnummer fortsætter deres medlemskab blot som om intet var hændt. Det samme gælder de, der allerede er medlem.

Til sidst opfordrer jeg alle til at sende en side tips ind til de tre sidste adventures de har løst. Det vil bringe den evt. nykonstituerede bestyrelse et langt skridt fremad! (Vis, hvad du duer til).

-Med eventyrlig hilsen, Claus NYX Nygaard.

◁ Fortsat fra side 10.

Uheldigvis for Bollen, der lige var kommet sig over chocket med døren og havde rejst sig, endte den med et "Smock" i maven på ham.

- "Huuuuuww!!!", brølede han og sank om på gulvet, hivende efter vejret.

- "Mån ikk' vi sga' åbn a' windu' så ha' ka' få lidt låft?", spurgte Per Bondebarber Pepsien, der straks gavlede vinduet op. Han var nemlig inderst inde bange for Per og vidste, at slaget nok skulle komme til gengæld en dag, når Bollen ikke var til stede.

- "Iiiihh-diiiiihhh-ooooht!", gispede Bolle Aage og lod sine orange-grå øjne lyne. "Sæææet jeeer nehed, oooog høhøhør efteeer!". De satte sig.

Langsomt ridsede han sin plan op for dem. Begge sad de som artige børn og lyttede til Bollens beretning. Af og til røg en finger ind hist og her; men Bollen lod sig ikke anfægte, han fortsatte blot og holdt ikke inde før hele planen var ridset op.

- "Nu a' de' væl ikk' farlit?", gispede Per Bondebarber.

- "Ja, du ved jo, at vi er antivoldelige, ikke osse Aage, ikke osse søde Bolle Aage", tryglede Pepsi Peter.

- "Lad for Guds og min skyld være med at ydmyge jer selv for os. Og se så at få overtøjet på, vi smutter nu!". Når Bollen ville være skrap, så var han det, og det ville han nu, så de måtte hellere adlyde.

Minutter efter stod de nede i baggården og Bollen kommanderede:

"Pepsi, du tager kæden fra Væloen over there og Per, du går med mig ned i kælderen og henter yderligere våben".

- "Jamen", forsøgte Pepsien: "jeg er antivoldelig med stort 'A'".

- "Vel er du ej, tag så den kæde", beordrede Bollen igen.

- "Ha' a' ikk' antivå'lig mæ' stort 'A'", sagde Bondebarber og fortsatte "Ha' a' Antiklāv". Og å traskede han ellers ned i den mørke kælder sammen med Bollen...

-NYX.

SEPIA ADVENTURES

Først kom "Katastrofe på Titan". Et dansk adventure til CBM64/128 programmeret med Incentives GAC+. De første 3 spændende dele af Kim Starbuck's liv som kaptajn på stjernekrudseren Starfucker I kan købes for den "horrible" sum af kroner 55,-.

Så kom "Oprør på Nyx". Endnu 9 spændende dele med dig som kaptajn Kim Starbuck, der denne gang gør planeten Nyx usikker i hyperrumskibet Starfucker II. Ligeledes en dansk produktion på Incentives GAC+ til kun kroner 70,-.

Begge kan bestilles hos SEPIA på telefon 42 95 46 97, eller man kan sætte pengene direkte ind på giro SEPIA adventures, 1 90 23 93 Ellegårdspark 6, 3520 Farum.

NYHED!! - Fra nu af og en måned frem er der rabat på en SAMPAK! På begge spil, alle 12 dele, for kun kroner 100,-.

OPRØR PÅ NYX

Jens-Erik Kjeldsen

Katastrofe på
TITAN



(c) SEPIA adventures, 1983

MEGAINTERVIEW

PETE AUSTIN SMIDER BUKSERNE!

ADVENTURE POSTEN HAR SOM DET ENESTE BLAD I SKANDINAVIEN KØBT RETTIGHEDERNE TIL DETTE EKSKLUSIVE INTERVIEW MANDY RODRIGUEZ FRA PROBE LAVEDE MED PETE AUSTIN I DECEMBER. UDEN AT LÆGGE FINGRE IMELLEM LEVERER PETE GRUNDEN TIL LEVEL 9'S TILBAGETRÆKNING FRA ADVENTURESCENEN...

Da min ven, og Probe læser, Dicon Peeke fortalte mig, at Pete Austin fra Level 9 kom på besøg i den kommende weekend, fandt jeg, at det måske var den eneste gang i mit liv, jeg fik sådan en chance, og spurgte derfor om Pete var villig til at deltage i et interview. Det ville være den ideelle måde at finde ud af, hvad der gik for sig hos Level 9 og samtidig få lejlighed til at stille nogle af de spørgsmål, der har været fremme på det seneste. Pete var så venlig at gå med på ideen, og det var med en del spænding, jeg stillede mit første spørgsmål, et spørgsmål jeg havde brændt efter at stille, siden jeg læste nogle bemærkninger fra Level 9 i de "flotte" månedlige magasiner.

PROBE: Jeg læste fornyligt en artikel i et computerblad, hvor Level 9 udtalte at "text adventure is dead". Mener du virkelig det?

PETE: Nej, tværtimod mener jeg, at en af grundene til det lavere salg af nye text adventures er, at tidligere klassikere stadig er tilgængelige og gør sig godt på brugt markedet og derved tager markedsandel, som er en af de uventede konsekvenser af adventures lange levetid. Men jeg forventer ikke ret mange nye "kommercielle" adventures.

PROBE: Men vil Level 9 producere flere text adventures?

PETE: Kun hvis Scapghost sælger betydelig bedre, end jeg forventer.

PROBE: Mange 8-bit-eventyrere har støttet Level 9 siden de tidlige dage og har virkelig nydt jeres adventures. Nu da I har besluttet ikke at lave flere spil til disse maskiner, føler mange af 8-bit eventyrer-

ne, at I har ladet dem i stikken. Hvordan har du det med det? PETE: Det er en temmelig unfair holdning. Vi har supported 8-bit maskiner i lang tid, og fortsat med at producere versioner til dem selv efter at de begyndte at give under-skud. Men vi vil fortsat have 8-bit versioner på lager (hvor det er muligt) et stykke ind i fremtiden.

PROBE: Vi har nyligt hørt meget om den spiltype I planlægger at producere fremover. Bliver det Sierra-type; kan du fortælle mig lidt mere om dem og jeres nye system?

PETE: H.U.G.E. er designet som et fleksibelt system og kan bruges til at producere mange slags 16-bit spil på; deriblandt Dungeon Master, Bard's Tale og Sierra-type adventures. Level 9 er igang med at producere spil med en substans af strategiske elementer, det vil sige spil, der stadigvæk er adventureagtige.

Nogle er lig Sierras, med meget mere animation osv, men det ville være at gå for langt, hvis jeg sagde, at vi koncentrerer os om een bestemt type. Personligt tænker jeg på adventures som "text adventures", og vi vil højst sandsynligt ikke producere disse.

PROBE: Hvornår udkommer jeres første Sierra-type voksen-eventyr?

PETE: Foråret 1990. Men hvis du med "voksen" mener seksuelt betonet, kan jeg kun sige, at vi ikke har planer om sådanne.

(Det var slet ikke ment på den måde, men jeg overhørte det!).

PROBE: Mange adventurespillere er inhabile, og kan kun bruge keyboardet til inputs. Hvis, som jeg for-

←
venter, fremtidigt software fra jer til 16-bit computerne vil være joystick eller mus-styret, vil det betyde, at de er ude af stand til at spille jeres spil?

PETE: Nej, alle vores spil vil til-lade keyboard-kontrol. Det er ikke svært at lave det som alternativ til mus og joystick.

PROBE: For at gøre alle tilfreds, var det så ikke muligt at fortsætte med at producere text eventyr side om side med jeres nye spil?

PETE: Kun hvis vi solgte langt flere eksemplarer af hvert spil end tilfældet er det nu. Vi skal jo også tjene til dagen og vejen.

(Det så ikke ud til, at det skulle lykkes for mig at overtale ham til at skifte mening omkring text adventures med den type spørgsmål, så jeg besluttede mig for at prøve med et mere direkte forsøg).

PROBE: Pete, kunne tilstrækkeligt med folk overtale Level 9 til at gå tilbage og producere text adventures?

PETE: Ja. Giv mig 5.000 sikre forudbestillinger.

(På det punkt ville jeg ønske, at Probe havde 5.000 læsere. Så ville slaget havde været vundet! Jeg besluttede at fremture lidt).

PROBE: På pakningen til Ingrid's Back står der, og jeg citerer: "Ingrid Bottomlow first started in 'Gnome Ranger' and returns in 'Gnome Free' in May 1989. Both games are available from Level 9 for almost any home computer.", citat slut. Der har været forskellige forlyden-der om, hvorvidt I ville producere Gnome Free. Kan du oplyse, om I har i sinde at producere spillet eller ej?

PETE: Jeg har den lille bog, teksten og designet til Gnome Free, men vi har ikke råd til at producere spil, der giver underskud! Jeg ville meget gerne producere spillet, hvis bare vi kunne!

(Det så åbenbart ud til, at ligegyld-

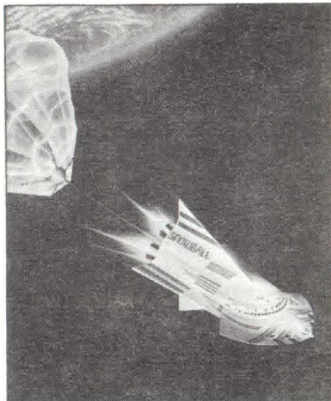
digt, hvad jeg sagde, så kunne jeg ikke overtale dem til at overveje at producere text adventures, så jeg besluttede at skifte emne).

PROBE: Jeres tidlige adventures såsom Adventure Quest, Dungeon Adventure, Lords of Time osv. var virkelig fornøjelige og komplekse adventures. Hvorfor er jeres seneste adventures mindre komplekse end de tidligere?

(Her en lille re-minder om Snowball, Level 9's største adventure der blev hædret som "Text adventure of the year". Det var i 84'. C&VG skrev: "I felt as if I was taking

part in a 1. class science fiction film thriller". Jo - det var dengang, hvor Level 9 var HUGE!

PETE: Faktisk har Scapeghost over 20 gange så meget game code og omkring 10 gange så meget tekst som de tidlige spil. (Han har læst "Hooked on Adventure", NYX). Quest, Dungeon osv. gjorde stor indvirkning dengang, for selvom adventure systemet var ret primitivt efter vores dages standard, var det langt foran de fleste af de spil, der var tilgængelige på det tidspunkt. De originale versioner ville ikke være mulige at markedsføre i dag. Dagens spil har en anelse flere puzzles, men commands som OOPS og EXITS gør dem nemmere og hurtigere at spille. Ikke fordi puzzle'ne er nemmere, men simpelthen fordi systemet gør livet nemmere. Jeg gætter på, at det er grunden til, at de virker mindre komplekse.



PROBE: Ja, måske er det grunden, men jeg føler at kommandoer som GO TO og RUN TO har en tendens til at gøre spillene for nemme og ser ud til at havde fjernet det meste af fornøjelsen ved at kortlægge adventures.

PETE: Jeg har altid været af den opfattelse (med en eller to undtagelser), at kortlægning var et trættende stykke arbejde, man var nødsaget til at lave, før man kunne komme til den interessante del af et spil. Det er muligvis også grunden til, at jeg hader disse arcade-adventures, hvor du skal gå og gå for overhovedet at komme nogle veje. Ligeledes er de andre kommandoer designet for at få spilleren gennem den rutinemæssige del af spillet og til de virkelige puzzles.

PROBE: Apropos puzzles; jeg ved, jeg ikke er alene, når jeg siger, at jeg foretrækker "stationære" puzzles og bruger glædeligt timer på at komme videre. Lad os sige, en kæmpe, der blokerer en sti, indtil jeg leverer det rette svar. Fremfor puzzles med en tidsfaktor, hvor man f.eks. kun har tre eller fire træk inden kæmpen bøffer en en med køl- len, og man er tvunget til at starte igen. Hvorfor er I gået mere over til den sidste slags puzzles i de seneste adventures?

PETE: Spil med "stationære" puzzles konkurrerer side om side med multiple-choice spil bøger; og er ikke tilrådeligt, når oppositionen sælger bøger til 1.99 pund. Det er begrænset, hvor mange "stationære" puzzles man kan finde på uden at gentage sig selv; "key in lock" alias "feed the animal" er vel nogle af de mest almindelige, og det gør livet svært for den samvittighedsfulde designer. Vi har dem da stadig i spil, et meget kompleks eksempel er at komme op på første sal i Scapeghost part 2, men de er blandet med andre former for puzzles. Jeg forsøger altid ikke at designe one-try puzzles eller puzzles med en tidsbegrænsning. Sådanne er kun fair når din reaktion er indlysende og logisk (f.eks. vil intet spøgelse blive stående og se på, at kirke-

gårdens spøgelse bliver besværet som i Scapeghost part 3 eller til sidst i samme part, hvor banden fanges). For mig er ideelle puzzles nogle, hvor man kan blive ved med at prøve, indtil man finder det rette svar - vel at mærke uden at et forkert forsøg er fatalt.

PROBE: Level 9 plejede at programmerer omkring tre adventures om året. Hvorfor har produktionen af nye spil svigtet, især efter at software huse som Infocom og Magnetic Scrolls fornyligt har skåret ned? PETE: Du har ikke helt ret. Vi har sjældent produceret tre spil om året: gennemsnittet er to. Vi har kun produceret et i år, fordi vi i alt har investeret 20.000 timer i H.U.G.E. systemet, og fordi hvert spil tager længere tid end det forrige (f.eks. tager tre parts længere tid end en). Jeg ved ikke, hvordan det står til med Infocom, men Anita har forsikret mig, at Magnetic Scrolls ikke længere vil producere adventures.

(Den tid, der var afsat til interviewet var ved at være opbrugt, så jeg havde kun tid til at stille et yderligere spørgsmål).

PROBE: Hvordan tror du at udviklingen vil blive inden for fremtidig software?

PETE: Lige nu er kongen spil konsole (hvis man ser på hele verden). I løbet af de næste fem år forventer jeg, at video disken (CD-ROM) vil tegne sig for størstedelen af salget - det vil sige interaktive cartoon games.

(Jeg takkede Pete, fordi han tog sig tid til at tale med Probe og traskede hjem med mit eksemplar af Scapeghost under armen, der syntes dobbelt så værdifuldt nu, da det var deres sidste text adventure, og lod dem få fred til at producere det næste spil. Mon vi får en ny Ingrid at se? Jeg ved det faktisk ikke!).

- Mandy.

- Flot interview Mandy - NYX.

BRILLIANT PD-SOFTWARE!

I decembernummeret bragte vi et brev fra Jim MacBrayne, den 47 Årige læge, hvori han introducerede "The Golden Fleece" for læserne. Vi har stadigvæk "The Golden Fleece" på lager, det er et stykke PD-software til Amigaen og hvis du indsender en frankeret svarkuvert plus en diskette, sender vi dig straks et eksemplar af spillet. Du kan også sende en check på 20 kroner, så sørger vi for det praktiske.

Jim har netop lagt sidste hånd på sit andet PD-adventure til Amigaen "The Holy Grail" og som de første i Danmark får Adventure Postens læsere muligheden for at erhverve sig dette på samme betingelser som nævnt ovenfor! Vi har et mini-interview med Jim MacBrayne (NYX fangede ham i konsultationstiden på Paidmyre Crescent). KUN i AP!

NYX: Hello, Jim. It's Claus Nygaard from Adventure Posten, Denmark calling you.

JIM: Hello Claus, what a pleasant surprise!

NYX: Thank you, Jim. The reason why I call you is because in December you told me that "The Holy Grail" was almost ready for release. At what stage are you right now?

JIM: At last it's ready for release! Actually I've just mailed a copy for you and your readers.

NYX: I imagine that it's a PD release then?

JIM: You're right. Once more I have decided to simply put it into the public domain. So when you get the copy you can give it to anyone of your readers who wishes it.

NYX: Can you tell me something about the game?

JIM: The parser is a definite improvement on "The Golden Fleece", and there have been several other additions also.

NYX: What for example?

JIM: For example, the output can now be scripted to the printer, and

you can define the function keys with pre-set text. On the minus side, however, the game now requires 1 megabyte to run, so I apologise to all those without memory expansion!

NYX: It sound good anyway. What about the plot?

JIM: I'm not so sure that the story line is quite as good as that in "The Golden Fleece", in that the plot is more linear and not quite so convoluted, but for better or worse, that's the way it is. I think, however, that you'll like the room descriptions - I took some time over these!

NYX: Okay, I look forward to receiving the game. And by the way, thank you for taking you time to do this little interview.

JIM: Don't mention it! I would be most interested to hear how it is received.

NYX: I'll forward you a copy of Adventure Posten and get in touch with you again when your game has been in the hands of our readers for a while.

JIM: Thank you, it was nice talking to you.

TIPS!

INDIANA JONES III
(og den sidste kryds og bolle).

*De fleste har vist klaret Venedig nu, så lad mig straks springe til borgen: Rundhåndethed, selv overfor tyskere.

*Du klarer dig langt bedre, hvis du klænder dig ud som butler.

*Endnu bedre som tjener!

*Den lede bums, der befinder sig i gangen længst nede mod venstre, skal have pokalen og et hak-i-nak.

HARDCORE

Det skal ikke være nogen hemmelighed, at The Hardcore Helpline er Danmarks hjælpekasse nr #1. Førstehjælp er denne gang givet af foruden NYX, også Rune Schiermer Nielsen samt Jacob The Hunter Guinness. Lad os springe til Sønderborg, hvor Mark Smit har været stuck i ret lang tid.

BARD'S TALE I:

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 SpellAbility.

-Kære lille Mark Smit. Hvor er det synd, at du sidder fast. Fortvivl ej mere, vi skal nok hjælpe dig dit lille skravl. I aften behøver du ikke at græde dig i søvn, for de to vise mænd Den Magiske Rune og hans fantastiske storebror Bo forklarer vejen til storhed i Bard's Tale I! Når du vader op af trappen fra første Level til anden Level i "Harkyn's Castle", går du 1N, 2E, 5S, 7W, 3E, 1N, 1W. Da kommer du til en "Portal", dvs. et sort hul i loftet! Svæv op gennem hullet ved at trykke tasten "A" i bund og have "Ali's Carpet" eller en "flyve Spell" aktive.

Lad os forlade Ryvang og tage til Bogø. Takket være Farøprojektet er det nu muligt for Jacob Guinness at sende tips over til fastlandet. Han hjælper Bolding i Ingrid's ryg.

INGRID'S BACK (part 2):

Halvejs igennem to'eren står Ingrid ved brønden med blue og green telelilies, men jeg aner ikke, hvorledes disse skal bruges for at teletransportere hende ned på bunden af brønden.

-Såre enkelt - du kaster en blomst (jeg brugte den grønne) ned i brønden og stiller dig på den anden. (Det må så blive den blå! Er du med endnu DOC?, NYX).

HELPLINE

Slut på Grow Up-svarene. Har du ekspertise nok til at svare på et par af de spørgsmål, vi har i Grow Up'en i denne måned, så tøv ikke. Skriv ind straks!

Jeg springer til min egen del, nemlig de ordinære spørgsmål.

Det er "The Hunter", der får lov at være først for:

APACHE GOLD (Le legend):
Jeg har repareret destillationsapparatet og har gravet "moon liquor" op. Hvad skal jeg mere bruge?

-Du mener vel, at du har gravet opskriften op til Moonshine? Når du har repareret destillationsapparatet så "Make Moonshine" og gå til den gamle ranch og "talk cowhand". Han skal have sprutten og du mangler blot at lave røgsinagler ved at kaste dirt ind i ilden. Dertil bruger du spirit stick og følger i øvrigt Cowhands instruktioner.

Fra den storslåede Las Vegas-idyl på Bogø flyver jeg i min bat-helikopter til Horsens.

(Apropos Batman. Filmen får af mig 1 stjerne! Det er en fantastisk sovepille. Jeg errindrer, at Tino spurgte mig, da vi forlod biografen, om man måtte give kvarte stjerner. Hellere en ferie sammen med en C16 og et eksemplar af "The Hulk" end denne film!!!, NYX).

Hannibal Hansen sidder fast og har gjort det siden juli 89':

FRANKENSTEIN

Sidst jeg spurgte (i nr.1) svarede du, at jeg skulle læse i bogen og æde en frugt. Men jeg KAN altså ikke læse i bogen, og frugten kan jeg ikke finde. Hjælp!

-Det var ærgerligt, vi prøver igen! Hvad med at lugte til frugten? Nu er jeg mere puzzled end du er.



GROW UP!!!

Hjælp os nu
af med disse
spørgsmål!!!

BARD'S TALE I I:

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

BARD'S TALE I I:

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?

CRONO QUEST:

Per Olsen sidder fast ved pyramiden i Mexico. Han kan ikke komme ind, til trods for, at han har nøglen fra gudefiguren. Hvis ikke den skal bruges på pyramiden, hvor så? Hvem er frisk på at give en hånd?

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 havde fået tingene?

FUTUREWARS

I starten af spillet, faktisk kun 3 lokations henne sidder Lars Molvig fast. Han har alle objekter, men kan ikke få den låste dør op, og den lille nøgle passer vist ikke! Hvem af jer er så flinke at hjælpe Lars?

HOLIDAY MAKER:

Jes Tjagvad spiller dette tyske adventure (Abenteuer??) og skriver: For at bruge båndoptageren i slutningen af spillet skal man indtaste en kode. Tidligere hacker man sig ind på en firmacomputer ved hjælp af tretten navne. Koden til båndoptageren skulle være navnet på mandens mors fødeby. Byen skulle være en af dem i spillet. Men jeg har ikke kunnet finde den rigtige by. Er der en, der kan hjælpe, da jeg er ved at blive vanvittig. Så tæt på slutningen; og så sidder man fast!

Efter Deadline fik vi et par spørgsmål, som heldigvis kunne presses ind her. Derfor denne 2. del af The Hardcore Helpline.

HARDCORE

John Andersen fra Viborg ønsker ikke alene et abonnement, men også hjælp i et af Sepia's adventures.

OPRØR PÅ NYX:

Jeg har problemer med at komme væk fra rumskibet. Landeren er ikke korrekt lastet til trods for, at jeg har set alle steder (tror jeg). Hjælp!!!

-Hjælpen er nær, Djånner! Ser du, ikke for at "bore" mere i debatten, men SEPIA er ikke altid til at "stole" på. Det finder du nok ud af, hvis du laver lidt "under"-gravende virksomhed. SE det var et rigtigt clue!

Jon Ivar Ekker fra Nord-Statland har ordet for to korte bemærkninger POLICE QUEST I: Hvor skal jeg ringe etter å ha gamb-let?

-Du skulle kunne komme videre ved at ringe til oplysningen, nummer 0! WISHBRINGER:

Hvordan kommer jeg ut av fengslet?

-For at flygte fra fængslet skal du bruge et af dine ønsker. Freedom gælder i øvrigt kun for slikmunde!

HELPLINE

SEND OS TIPS

Vi modtager med glæde tips og tricks til adventures, ligesom løsninger også ønskes.

Deltag i debatten!
Skriv ind til vores
brevkasse i dag.

BREVKASSEN

"The Hunter" strikes back

Hej AP! - Allerførst et svar til CHM: "Det var mig, der anmeldte Zak og Zork II. Du skriver, at sidstnævnte var 'totalt skandaløs'. Ærligt talt Claus, jeg prøvede at læse den igennem igen. For kort, ja - men skandaløs?

Det synes jeg ikke. Forresten, er det ikke lidt sent, at komme nu 4 måneder efter og brokke sig? Jeg kunne have skrevet 8 sider om Zork II, men det er der vel ingen, der er interesseret i, vel? Jeg skriver, som jeg skriver, og hvis folk synes det er plat, så skulle de *\$*\$* se at gøre opmærksom på det!".

God reportage om DM og om The Overchamp. Jeg syntes helt godt om ham, da jeg læste, at jeg fik hans "Deadline" (smiske, smile, savle).

Er der slet ingen mulighed for at få Myth? Det' bare ski'e strengt mand! Ellers, keep up the good work, Finn! (Ja, Doktor Bolding er ved at erobre sig en plads omkring notabiliteternes bord, NYX). (Hvor du endnu ikke har prøvet at sidde, D.D. Dennis). (Du er fyret, NYX). (Jubii, D.D. Dennis). (Hvor er du henne Mr. Coke? i dobbeltnummeret var vi ynkelige, NYX).

Og så er der ikke længere chance for at terrorisere en vis NYX med geniale spørgsmål om torsdagen. Kedeligt, men tak for al hjælpen, Claus - Det er kun midlertidigt, ik'?

-Jacob "The Hunter" Gunness.

Hælåv Hunterboy! - Personligt synes jeg også, at CHM var grov i sin mund sidste gang, og han glemte det vigtigste! At argumentere for sine udtalelser. Nok om det, han er ikke mere blandt os, så jeg vil ikke tale bag hans ryg. Min helpline kommer forhåbentlig op at køre igen, hvis vi får sammensat en arbejdsdygtig bestyrelse. Mød frem den 22. og sæt dit præg på klubben. Tager du en af Scott Adams spells fra Sorcerer of Claymorgue Castle (Bliss er nok passende) kan du flyve hertil. Der er kun 38 km i lige luftlinje.

NYX.

No D&D!

Skrid fans, nu er det fars tur til at skrive ind! Hej AP. - Nu har jeg været medlem af Adventure-Klubben i 1 år, og jeg har aldrig skrevet ind. (Hvorfor? D.D. Dennis). Udviklingen i Posten her på det sidste er selvfølgelig positiv, undtaget D&D hjørnet.

Kan de underudviklede individer ikke forstå, at D&D ikke er adventure spil, og hvis de ellers kunne læse, så vidste de, at dette er en adventure klub og IKKE en D&D klub.

Det mest positive er nok "Den 5. kolonne". I det første nummer af AP jeg fik (vol.2, #7) grinede jeg af "Hooked on adventure", men så skulle der gå et helt år, inden jeg igen skulle sidde og grine, mens jeg læste bladet. Der har været tale om, at de nye ikke kunne følge med, når I blev for flippede (jeg kender det fra mig selv), men det kommer hurtigt.

Et forslag til en ændring af "Hippie Nielsens Kollektiv" (= Onkel Pers Hytte): Start med at grave et 50 meter dybt hul, smid så Per Nielsen, hans savlende hund, samtlige The Who og Beatles fan blade, 5 kg kartofler, en fanta + en skrællekniv (men ingen oplukker) ned i hullet. Så sænker I en mikrofon ned til ham, hver gang det bliver den 15. og spørger, hvordan han har det. Så kunne I evt. kalde hans hjørne for "Per Nielsen i Hullet". Altså er min mening: Mere flip og provokation, ingen løsninger og intet D&D!

- Hilsen midt og vest jyden, Rasmus Aggerholm

Hej Rasmus! - Dit brev taler for sig selv. Min holdning er dog, at ligesom vi skriver om action-adventures, må vi også have gøremål indenfor D&D. Det har da mere med adventures at gøre end Zak! - Sjov provokation af Per Bondebarber, synd at du ikke har skrevet ind noget før. Der er efterhånden langt imellem smilene, som du selv bemærker!
- Eventyrlig hilsen NYX

An Ambush!

Kære "Adventure Posten". Jeg har netop modtaget mit første eksemplar af jeres udmærkede blad, hvori jeg sporer en kraftig "intern" hetz. Jeg har købt Titan efter at havde læst anmeldelsen i Computer Action og finder Jesper Hvids angreb på spillet helt uberettiget. Jeg har ikke spillet Oprør på NYX, men ved, at det er i besiddelse af bedre GAC-kode end Titan, og slår derfor, efter min overbevisning de øvrige GAC-spil, der findes. Indlæg som "Døden fra Gentoft" er OK, men hånlige og ondskabsfulde angreb hører ingen steder hjemme.

Et "rent" blad, er hvad jeg eftersøger!

- Mvh. Ole Petersen,
Vonsild.

Hej Ole! - Jeg er glad for, at du tager godt imod "Døden fra Gentoft". Det var med rystende hånd, jeg introducerede den, men bare

rolig. Den fortsætter!

Min holdning til indlæg som det Jesper Hvid leverede blev vist klarlagt i sidste nummer. Årgerligt er det dog, at vi skulle betale for 4 ekstra off-set sider af samme grund. Prøv at undersøge, hvad det kostede os!

- Eventyrlig hilsen,
NYX.

Coke - - -
En død sild!

Til Adventure Postens fornøjelige medarbejdere + Coke. - Hvem er det skvadderhoved, som i den sidste tid har prøvet at sabotere Adventure Posten. Han har allerede prøvet at gøre "karriere" i et blad ved navn Computer Action. Deri udtalte han, at hans ambition var at eje universet. Bladets læsere (og dem, der kender Coke i forvejen) sandede, at det bare var en af hans tossede ideer uden indhold. Snart efter gav det sig også til udtryk i bladet. Kun engang imellem kom en af hans actionspil-anmeldelser i bladet.

(Han har garanteret truet redaktøren med, at spille på sin guitar).

Efter at hans sindsyge holdninger kom til kende i Computer Action, smittede han desværre et dejligt, kultrigt blad kaldet Adventure Posten til med sine universielle ideer. Han overtog lay-out'et og straks begyndte sabotagen. Han lavede straks

en fejl. Han slettede ø'erne i bladet og indsatte i stedet et æ. Almindelige ord som: spørgsmål og økonomi blev til spørgsmål og økonomi. Typisk!

Derefter kom turen til tegningerne. Dem skaltede og valtede han med, udvalgte dem, som svarede til hans intelligens-kvociënt. Dog valgte han Brian Lassen's tegning til forside og indførte det eneste positive i sin periode som lay-out'er, nemlig de små tegninger, der krydrede bladet for øjnene, de såkaldte "clip-arts".

Computer Action erstattede manden med en anden anmelder og AP skrottede ham som lay-out'er og satte ham til at være annoncechef, som han skal være glad for.

Konklusion: Coke faldt hurtigt ned fra universets høje stjerner fordi rotationerne var for store (for hans hjerne!).

Morale: Flyv ikke høje re end vingerne bær'.

- Yours truthfully,
Egern.

PS. Bibehold de små clip-arts og vælg en tegning til forside HVER GANG. "News and Various" sektionen er fin. Keep it!

PPS. Til lykke herfra til Per "OverOver-Champ" Nielsen for generobringen af DM-titlen. Jeg er imod dig igen næste år. Hasta la Vista.

Hej Egern - Jeg præsenterede Coke for dit indlæg og han sagde: "Det skal være mig en udsøgt fornøjelse at give det lille nordøst-jydske babyegern en kommentar med på vejen. Kære lille egernbasse; fuck off!".

- Mr. Coke.

Hurry up!

Hej AP. - Jeg har lige et par spørgsmål. Men først vil jeg sige tak for et virkelig godt DM-spil. Til de, der endnu ikke har det, kan jeg kun opfordre til at få fat i det hurtigst muligt. Nå, til spørgsmålene.

Jeg har en mor (her holdes en lille pause, mens Postens læsere kommer sig over denne utroligt overraskende oplysning). Hun er ikke helt almindelig. Hun har nemlig, ligesom størstedelen af dette fremragende blads læsere, kastet sin kærlighed på adventures. Det er jo også meget godt, hvis det ikke bare lige var fordi, hun eddergerne vil bruge helplinen. Da vi spiller de samme spil uafhængigt af hinanden, kan jeg ikke ringe for hende. Hun har ringet et par gange, men nu hvor reglerne er strammet, tør hun ikke af frygt for AP's skånselsløse straffelove. Mit spørgsmål lyder derfor: Er det tilladt for familiemedlemmer at bruge helplinen?

Desuden kunne jeg godt tænke mig nogle

oplysninger om AmiGAC (såsom udgivelsestidspunkt, pris, programrens skostørrelse mm).

Et par ord til Jonas Buur Sinding. Jeg er med på din ide om "FMAPNVDMNA". Da jeg, ligesom Per, bor i Horsens, kunne jeg lede terroraktionerne. Jeg har netop søgt kommunen om tilladelse til at lave Kyradservede om til prøvesprængningsområde. Men i tilfælde af afslag kan vi jo nøjes med at sende Per et kort, hvor der står vend på begge sider. Det skulle vist beskæftige ham et godt stykke tid ind i det nye årti.

Med hensyn til den ny deadline, synes jeg ikke, at I levner os læsere særlig store chancer for at skrive ind. Jeg modtog Posten den 12., hvilket gav mig to dage. Så prøv at få Posten ud tidligere eller flyt deadline tilbage til den 20.

- På genskriv, Hannibal Hansen.

PS. Flot tegning af Per Nielsen på forsiden af sidste nummer. PPS. For det var da en tegning, ik'? PPPS. Ros til Hook's PBM-artikel. Mere af det!

Hej Hannibal! - Det er et kildent spørgsmål du stiller mht. din mors ret til at benytte helplinen. På spørgsmålet om familiemedlemmer må benytte helplinen, bliver jeg nødt til at sige NEJ! Forestil dig, at du

bliver ringet op af 4 personer, der hævder at være henholdsvis min fætter, min nevø, min storebror og min onkel. Hvordan vil du tjekke det? Jeg vil dog gå så langt som til at sige, at mødre, og kun mødre, har ret til at benytte telefonhelplinen, såfremt deres børn er medlem af klubben. (Det skulle begrænse mulighederne for at snyde, simpelt hen fordi, der ikke er mere end 10 mødre, der spiller adventures i klubben! - Og skulle hun støde på problemer alligevel, er hun velkommen til at referere til dette svar.

Hvis du først fik #7'eren den 12. januar, skal du klage til P&T. Alle andre fik den da den 3.! Nej, der du sikkert ved, er der noget, der hedder jul og nytår. Den slags er forbundet med helligdage, familiebesøg og rejser til fjerne egne. I den periode holder mange virksomheder og forretninger lukket, hvilket også var tilfældet med BJERRE trykkeri. Derfor blev bladet først trykt i starten af januar, og en gentagelse vil ikke ske før vol.4, #7. Kan du leve med det? Eventyrlig hilsen, NYX.

HITLISTEN

- (1) (1) (2) (2) Scapeghost
- (2) (2) (2) (2) Lurking Horror
- (3) (5) (2) (2) Zork II
- (4) (2) (2) (2) Guild of Thieves
- (4) (-) (1) (1) Space Quest III
- (6) (-) (1) (1) Ingrid's Back
- (7) (8) (2) (2) Corruption
- (8) (2) (2) (2) Black Knight Adv.
- (8) (8) (2) (2) Fahrenheit 451
- (8) (-) (1) (1) Myth

Tallene i de fire parenteser står stadigvæk for: Placering i denne måned, placeringen i sidste måned, antal måneder i træk på hitlisten og antal måneder i alt.

Kunne du tænke dig at vinde en Level 9 T-shirt? Så send os dit bud på en Top5, angiv om du har en Small, Medium, Large eller XLarge brystkasse, og kryds så dine fingre. Vi skal have dit bud senest den 15. februar. Held og Lykke!

Nu til kommentarerne og denne måneds vinder. SCAPEGHOST holder sin førsteplads med maner. Bagude trues LURKING HORROR af ZORK II, begge adventures fra Infocom. Men hvad - det bliver i familien, som man siger.

Magnetic Scrolls har nu 3 adventures på listen. GUILD OF THIEVES er røget ned på en delt 4. plads, medens CORRUPTION er rykket en plads op. Det mest interessante er nok MYTH, der trods markedsføring gennem Official Secrets, formår at erobre sig en plads.

BLACK KNIGHT ADVENTURE dalede drastisk i denne måned. Den fik slet ingen stemmer og ligger nu til nedrykning. Fra at være sidste års suveræneste l'er rykkede den til en delt 2. plads i januar og har nu taget springet til en delt 8. plads.

FAHRENHEIT 451, der er et meget gammelt spil klarer også sin 2. måned status quo. Interessant er det også at se, hvordan INGRID'S BACK og SPACE QUEST III hoppede direkte ind midt på listen.

Blandt de 6 indsendere i denne måned trak vi lod om T-Shirten, der gik til Morten Nielsen. Sminge, der derved vinder sin 2. gevinst i denne måned. I skal ikke snydes for hans bud, der så således ud:

CORRUPTION
LURKING HORROR
ZORK II
GUILD OF THIEVES
THE PAWN

Lønge siden er det, at vi har haft et bud, der gav 4 rigtige.

-NYX.