

# ADVENTURE POSTEN #9

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



Den Gamle er tilbage i fuldt vigør!  
Byt dine Spectrumspil væk!

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 Krih 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**  
Ejere- Trykkeri og Forlag ApS  
Tlf 42 31 26 65

**Telefon Helpline:**  
Medlemmer af Adventure-Klubben, der ikke har nogen udestående restance, ved oplysning af deres medlemsnr. få gratis telefonisk hjælp til et adventure. Der kan ringes til følgende:

**MANDAG** kl 16:00 - 17:30  
Jacob "The Hunter" Gunness.  
53 - 79 41 52  
**TIRSDAG - LUKKET - LUKKET**

**ONSDAG** kl 15:00 - 17:30  
Kristian "Madman" Madsen.  
64 - 41 52 96  
**TORSdag** kl 15:00 - 18:00  
Kristian "Warlock" Hyttel.  
98 - 98 81 12  
**FREDAG** kl 16:00 - 18:00  
Henrik "Egern" Jensen  
98 - 33 57 63  
Sierra only helpline også  
**FREDAG** kl 16:00 - 18:00  
Jonas - 86 25 05 59

**SØNDAG** kl 12:00 - 16:00  
Kristian "Warlock" Hyttel.  
98 - 98 81 12  
**NYE TIDER 1. - 3. !**

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

De ovennævnte personer, der tilbyder telefonisk hjælp, er ikke bundet til at være disponibel. De 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!**  
(Denne måneds forside er tegnet af Erling Laksafoss, der fremover vil virke som Adventure Postens faste freelance tegner. Har du ønsker til et forsidemotiv så lad os vide det, og han ordner paragrafferne).
- 2 - **KOLOFON + TELEFONTIDER**
- 3 - **INDHOLDSFORTEGNELSE**  
(Her står du \*).
- 4 - **EDITORIAL!**
- 5 - **NEWS AND VARIOUS**
- 6 - **3 x TIPS FRA JONAS BUUR**  
(Indiana Jones III, Space Quest III og Legend of the sword får et par ord med på vejen).
- 7 - **BREVKASSEN**  
(Denne gang er debatten bred i brevkassen, hvor næsten et hvert tænkeligt emne berøres).
- 10 - **BEGINNER'S HINTS!**  
(Hvem havde troet, at Den Gamle skulle rejse sig med så flot en artikel?)
- 13 - **DØDEN FRA GENTOFTE!**  
(I denne 4. del af NYX' historie om Bolle-Ages bande, bringes læseren til bagmandens hemmelige hovedkvarter på Tinglevvej, samt oplever 3 halvdumme gorillaer på jagt efter vores tre helte).
- 16 - **SASC-INTERVIEW!**  
(Paul Avis kører en Spectrum Adventure Swap Club og har kontaktet NYX for at fortælle nærmere).
- 17 - **KENTILLA ESSAY**  
(Adventure Posten bringer sin første essay i 90' skrevet af Jacob The Hunter Gunness).
- 19 - **THE HARDCORE HELPLINE**  
(Helplinen bliver mindre og mindre for hvert nummer. Husk, at det stadig er tilladt at sende sine spørgsmål til os i en lukket kuvert).
- 21 - **GROW UP!**  
(Vi (læs chefredaktøren) har denne gang måttet give op overfor 5 spørgsmål, og beder indtrængende læsere, der sidder med svar på hånden, om at sende ind).
- 22 - **ZAZ' CORNER**  
(En veltilpas Zaz leverer her en artikel, der bare har alt, hvad en artikel skal have for at være en artikel. Begyndervanskelighederne er ovre, og nu behersker han RFG-tronen fuldt ud. Eak op om ham, og send han en linje, hvis du er RFG'er).
- 25 - **TEGNINGER ELLER TIPS???**  
(Postens læsere er delt op i 2 kategorier! De, der vil have tegninger og cliparts i den ene lejr - og de, der vil have tips og hints i den anden!
- 26 - **TIPS x 5**  
(Gunness, The Hunter leverer tips til Dragonworld, Pub Quest, Amazon, Causes of Chaos og Shard of Inovar).
- 27 - **HITLISTEN**  
(Er du den heldige vinder af en Level9 T-shirt?).
- 28 - **REKLAME**  
(SEPIA adventures har også gode tilbud i posen i denne måned. Var det noget? En enestående chance for at tage del i debatten).

# EDITORIAL!

## COME-BACK!

I skrivende stund, 18. februar, er der en lille uge til vores ekstraordinære generalforsamling. På deltagerlisten står Per Nielsen og Mette Risum, begge Horsens, en tvivlsom "Madman" Madsen fra Middelfart, Coke fra Humlebæk, Onkel Danny fra Vesterbro, Jacob Gunness fra Bogø og Hook fra Gentofte (hvis han husker det!).

Endnu ved jeg ikke, hvad der bliver besluttet, men STENSIKKERT er det, at jeg IKKE laver #10, aprilnummeret! Min eksamen falder fra 16. marts og en måned frem, så der er ingen mulighed for at bruge så meget som 5 minutter på bladet. Så bolden er givet op til Coke; lynch ham, hvis du ikke har et nummer senest den 5.-4.-90'! (Bye-bye, Coke!, D.D. Dennis).

Dette nummer er præget af ikke mindre end 2 come-back artikler. Den Gamle er atter ved at finde rytmen og leverer en Beginner's Hints, med bud på "gode" Sierra-on-Line spil! I den anden grøft kravler Casper Zaz Kvan Clausen rundt, og er nu kommet op at stå, efter at have ligget på knæ et par måneder. Billedligt talt nærmest svæver han igennem sit RPG-corner med ikke færre end 6 indslag! Nu har alle, lige fra Beginners til Immortals, fået sin vilje om et bredt og alsidigt hjørne. Bak op omkring Zaz, hvis du er RPG-freak og ønsker hjørnet fortsat. Har du savnet Zaz i de sidste par måneder, så skriv til ham; dine manglende breve var en af årsagerne til at han holdt en pause.

Så er der nye telefontider og nye telefonhjælpere. Blad tilbage til side 2 og bemærk, at du nu kun kan få hjælp, såfrem du betaler bladet til tiden. Vores indtægt i februar skulle ligge på godt kroner 5.000, hvoraf ca. kroner 1.100 er indbetalt her 4 dage over fristen. Bjerre-Tryk skal have sine penge under alle omstændigheder, og vi skal bruge 200 frimærker a' kroner 4.75 til dette nummer. Kuverter, papir, farvebånd, fotokopier, prøvenumre mm. løber op i yderligere kroner 1.000 hver måned, så hvor pengene skal komme fra, er et godt spørgsmål. Medlemmerne har åbenbart ikke i sinde at betale, så måske bestyrelsen skal til at bruge en 10'er på Lotto? - En ny politik er derfor taget i brug, og sammen med helpline-forbudet har vi allerede indført inkassator-ordninger. 5 medlemmer, der venligt blev bedt om at betale deres restance ligger allerede på Bennos skrivebord, og så er vi da frie for at tænke mere på den sag.

I stedet har vi fået tag i en ny free-lance tegner. Erling Laksafoss er navnet, og han vil som god ven af chefredaktøren (svoger til Onkel Danny, der i øvrigt er storebror til min gode ven Joy, som kom i AP i 87' ved at lave en utrolig highscore i Krack-Out, husker nogle ham?) fodre os med tegninger fremover.

Vi starter essay-sæsonen 90', med en velskrevet Kentilla-fortælling af Gunness. The Hunter og i et senere nummer vil Cutthroats fra Infocom blive udfrittet af Mandy fra Probe.

Tiden er også inde til en storslået medlemsjagt, der starter fra og med dette nummer. Læs på side 9, hvordan du får del i de mere end 20 ekstrapræmier, der er udloddet! Jagten følges i løbet af sommeren op i form af en plakat, til hvert medlem, designet af Erling Laksafoss. Nu har du mulighed for at score gratis abonnement på AP - glip ikke denne chance for med god samvittighed ikke at betale for dine blade.

Nok for denne gang - mig ser I (forhåbenligt) igen i maj!

## NU KAN EGERN VÆRE I FRED!

Det stærkt truede danske egerne skal totalfredes. Efter en drastisk tilbagegang i egernebestanden gennem de senere år har Vildtforvaltningsrådet i enighed indstillet til miljøminister Lone Dybkjær (R), at denne jagtsæson for egerne blev den sidste. Sæsonen sluttede med udgangen af februar. Både jagtens og skovbrugets repræsentanter i Vildtforvaltningsrådet støtter nu indstillingen om et stop for jagt. - (RB), JP 12.02.90.

Vi er i bestyrelsen glade for, at "vores" Egerne nu kan få ro til at køre telefonhelpline!

## NYT UDSPIL FRA DIGITAL DYNAMITE

Keith McLeman fra Digital Dynamite fortæller overfor formanden at det ikke vil komme til at være mange dage inden der kommer nyt fra dem.

Et anmelderkopi af deres kommende C64-spil skulle gerne være at vente i løbet af denne måned, og vi vil selvfølgelig gøre alt for at få spillet sendt ud til fordelagtige medlemspriser!

## M. S. B. GAMES ER PÅ TRAPPERNE!

Mitch Pomfret fra M.S.B. GAMES, bedre kendt fra "Slam Dunk" (Et basketball PEM, spillet af mangan PEM-freak - Kørt fra 1987 til 89') fortæller til Adventure Posten, at de fra og med 90' vil specialisere sig i Computer Adventures til Amiga, St, C64, Spectrum og Amstrad. De forhandler stadig med deres publisher, og når disse er overstået, vil Adventure Posten være det første blad, der modtager anmelderkopier. Så nu kan vi se frem til 12 adventures på det nye label STORYBOARD DESIGN. 7 af titlerne, deriblandt Blood of Vampire I & II, The Music Business og Mystery at Newlands vil komme til C64, mens Amigaen må nøjes med Blood of a Vampire I og The Quest for Freedom i første omgang. 3 titler er allerede klar til Amstrad og Trolls Island udvikles for tiden til Spectrum og Atari ST som de første. Mitch fortæller, at alle C64 og Amigaspil vil indeholde en gratis Magnetic Guide med extended storyline, grafik, tips, credits og andre informationer. Vi bliver i forhallen og forsøger at få billige versioner hjem, når det hele går løs. Prisen for Amstrad-versionerne er ca. kroner 85, så der er altså tale om budget-adventures.

## TLF-HJÆLP TIL GODE BETALERE

Fra og med dette nummer af Adventure Posten vil kun betalende medlemmer kunne benytte sig af telefonhelpline.

Når giroudtoget fra sidste indbetalingsdag indløber, vil en restanceliste blive udsendt til alle hjælpere, der så vil være i sin fulde ret til at udstede karantæner til de, der ikke forstår systemet.

Man skal dog ikke være bange for, at det bliver for svært at få karantæner, for en måned bliver det stadigvæk til, hvis man ringer udenfor tiderne!

## MULIGHED FOR NY POSTORDRELINJE I ADVENTURE- KLUBBENS REGI!?

I øjeblikket undersøger vi mulighederne for at få genetableret vores postordrelinje. En ordning er næsten på trapperne, og så snart den er klappet og klar, hvis den bliver det, vil hvert nummer af Adventure Posten blive udvidet med en indkøbsliste.

Vi kan ikke røbe leverandører eller lign. på dette tidlige tidspunkt, men blot konstatere, at der vil blive tale om spil til de populæreste maskintyper, så ingen har nødig, at føle sig udenfor!

Jonas Buur Sinding har fra sit vinterhi i Norge sendt en bunke tips hjem til Danmark. Personligt glæder jeg mig mere til at gense ham på de danske sygehuse efter skiturene på Jostein, Jon, Øistein og Kenneths stejle bakker! - Ikke mere pjat. Nu skal der tipses...

### INDIANA JONES I I I :

- \*Det er ikke Hook, du skal piske, men bare en krog.
- \*Der skal ikke cola i flasken.
- \*Manden i lufthavnen kan godt lide børnebørn, og du kan godt lide billetter.
- \*Knæl og guderne vil høre dig.
- \*Det kan godt være, at du er dårlig til at stave, men det er nu de samme bogstaver, der går igen og igen.
- \*Tro på dig selv med det samme.

- Jonas.

### SPACE QUEST I I I :

- \*Hvis du skubber Krog(h)en til døde, er der fred i landet.
- \*Køb et par uldne underbukser til vinteren.
- \*Grin! Selv når du spiser.
- \*En detonator i hullet.
- \*En STANG og et SPRING og du er ovre.
- \*Hvis du kan se dig selv, kan vagterne sikkert også.
- \*Coke er ked af, at han har så grimt et hoved. Skal vi hjælpe ham og vise ham en kopi?

- Jonas.

### LEGEND O. T. SWORD:

- \*The Big Hunter skal du bare nære.
- \*Men først skal du fange elsdyret.
- \*Tag madkurven med og slap af ved søen.
- \*Undersøg de døde.
- \*Løft tæppet og skub til muren.

- Jonas.

**Options, Game, Action and Events**

5  
Cautiously, you lead your men towards the front entrance of the shack.  
>open door  
As you push the door open a small dog darts past your feet and onto the grass behind you. With his tongue hanging out and his tail wagging, he sits and looks at you.  
>examine the dog ■

# BREVKASSEN

## MISFORSTÅET ANMELDER!

Hej AP - Først lige et par ord til Claus H. Mathiesen. Det er ikke mig, der har skrevet Zak McKraken-anmeldelsen. Enten er der to personer, der kalder sig det samme, eller også er det en fejl fra redaktionen. Derudover vil jeg bede dig kigge i indholdsfortegnelsen i Vol.3, #2, hvilket vil oplyse dig om, at det er Jacob Guinness, der har skrevet Zork II anmeldelsen og stadigvæk ikke mig. Så fik vi vist det sat på plads. Det var enormt ærgerligt, at vi ikke fik pillet Per Nielsen ned. Jeg kunne desværre ikke selv være med, da det er lidt svært at sende girokort fra Tyskland. Men alligevel: TIL LYKKE under-derchamp. Du scorer ikke hat-trick. Forresten vil jeg gerne være medlem af FMAPNVDMNA. Nu lidt debat: Essay-løsninger, UD! At der skal være mere flip i Posten er jeg helt enig med den slatne gang kulsyre (Coke) i. Provokationerne er helt fine, men hvis folk frabeder sig det i et brev skal man lade være. Tegninger er jeg ikke spor modstander af, bare de bli'r på forsiden. Tipsene må gerne være kryptiske, men ikke direkte

vildledende. Der har været nogle gange, hvor det har været lidt svært at se meningen.

- Venlig hilsen,  
Anders  
"Roger Wilco"  
Thernøe.

Hej Anders! - Se på omslagstegningen i dette nummer og sig så en gang til, at du ikke vil have tegninger i bladet. Dit debatoplæg lader jeg stå åbent.

-NYX.

## TEGNINGER?

Hej Fans! - Endelig har jeg, professor No-brain (nej, jeg er ikke i familie med Coke) kastet mine yndige havblå øjne på AP's brevkasse. Amen!

Jamen, hvor ser AP dog smuk ud, altså efter jeres opstramning. Det ser helt (om ikke halvt) professionelt ud. Desværre går det "hyggelige" af "professionelle" blade! MEN, der er en Ø3-ting, nemlig jeres tegninger. Så sæt dog mine mildt sagt MESTERVÆRKER i. På forhånd tak for AP's udmærkede valg af tegninger. Reklamer er udmærket, så for min skyld ingen alarm. Men, hvis jeres økonomi er helt af h..... til, eller hvis I har brug for et par millioner, kunne I jo dyrke champignoner. Der er jo masser af plads mel-

En bred debat præger brevkassen i denne måned. HUSK, at det er stedet, hvor du kommer til orde....

lem ørerne på Coke, og noget må AP kunne bruge hans medfødte 2 ton muldjord til! Zaz! Corner er hammerfædt. Hurra for det. Selvfølgelig burde mesteren havde begyndt lidt mere gennemarbejdet med Dungeon & Dragons evt. fulgt op af Drager og Dæmoner o.lign. Artiklen i (tror jeg) Games Preview 1, var en god intro til RPG!

Aage's 5. kolonne er guf for gavtyve! Kan han ikke skrive lidt om, hvordan man kan komme med i internationale PBM-spil?!? Ikke mere om Coke, han er sgu' god nok. Han er i hvert tilfælde den sjoveste af jer!  
- "Prof. No-Brain"  
Jan M. Johansen.

PS: Jeg sender snart et par tegninger.

Hej Jan! - Som du kan se, har vi fået en prof. tegner til at lave vores materiale fremover. Selvfølgelig er du velkommen til at sende tegninger ind, men fortrønge ham fra forsiden, tror jeg ikke, at du kan! I øjeblikket hyler Coke over det med muldjorden, og jeg over, at du tror, at det er Aage, der har skrevet "Den 5. kolonne".

-NYX.

HVID JUBEL!  
Til Adventure-Klubben.

Angående Jesper H. Pedersens indlæg i vol.3 #7. Jeg synes fanerme, at den måde, han bliver fremstillet på, er noget svineri. Jesper kommer med noget kritik, der lyder fornuftigt, og Tino kommer efter med nogle "dumå-daværedumihovedet"-agtige kommentarer. Det er sgu' også første gang, jeg nogensinde har set et læserbrev fremstillet på den måde, med at knytte kommentarer undervejs. At der var stavfejl i Jespers brev og at han skylder 249.50 osv, har ikke en skid at gøre med hans kritik af anmeldelserne af SEPIA's spil. Alene det at Tino (med redaktionens billigelse?) prøver at jorde ham så totalt tyder på, at der må være noget om snakken. Selvfølgelig gør I SEPIA's spil bedre end de er for at sælge dem, det ville da være utroligt dumt at anmelde dem som røv syge. Men prøv at hæve jeres åndelige niveau fra et ævbæbussemandstadiet, til et, hvor I kan fremføre nogle mere fornuftige modargumenter.

PS. Jesper HAR ret. Adventure Postens tegninger er ligesom lidt dårlige, faktisk.... ret dårlige.

PPS. Vedlagt 2 stk. tegninger, som I må synes er ufatteligt gode.

- Mark Smit.

Hej Mark! - For at tage fat fra en ende af: Dine tegninger var meget flotte. Var det ik-

ke fordi de indeholdt pornografiske elementer, havde vi også bragt dem. - Send os nogle flere. Jeg forstår godt, at du er tilhænger af Jespers argumentation (hvis man kan kalde det sådan), for du har vist ikke læst hans indlæg godt nok. For det første kritiserer han ikke Postens tegninger. Så hvordan han skal HAVE ret i den sammenhæng ved jeg ikke. Om modargumenterne så er gode eller dårlige må være op til den enkelte læser at afgøre. Tinos og mine svar var holdt (efter vores mening) på samme niveau som Jespers. At du er utilfreds med gennemgangen af læserbrevet, tager vi os ikke af. Det handler udelukkende om sprogligt niveau hvilket du ikke tillader os at tale om. Karaktergivningen vil der altid være delte meninger om. Jeg ved, at du spiller Bard's Taleserien, spil som ikke ville kunne få mere end 15% i PSV herfra. Med hensyn til Jespers restance på kr. 249.50 fortæller vi ham blot en af årsagerne til, at SEPIA giver os kr. 15,- per solgt eksemplar!

-NYX.

#### ONKEL DANNY

#### FILOSOFERER

Til NYX - Jeg sidder nu med sidste nr. af Adventure Posten i hænderne, har lige gennemlæst bladet, som sædvanen tro, når det fal-

der ind af brevspræken. Denne gang med en bekymret mine. Skyldes bladets eksistens berettigelse at bero på (side 16, vol.3, feb 1990) "Fra den første i hver måned... er klar til trykning" Arbejdsprocessen/byrden? Eller (side 16, vol.3, feb 1990) "Forsøgt at indhente de to nationalekonomibøger" det uddannelsesmæssige? Skal dette stykke kultur forsvinde, som det måske også sker med Vesterbros ældste hus ("Sorte Hest")? Man kan da sige, at det er en normal livsproces. En tilblivelse og en forsvinden. Det skal blot indskydes, at denne livsproces er af kortvarig karakter, hvis den uddør. Jeg skal nok være på redaktionen lørdag den 24. februar 1990 for at støtte en gammel ven i nøden!

- Venlig hilsen,  
Danny Kristiansen

Hej Onkel - Tak for brevet, jeg glæder mig til at se dig - når du læser dette, var jeg glad for, at du var her!

-NYX.

#### Snøft (?)

Til AP - Farewell Greetings! Hvor sørgeligt! Jeg sidder her og læser det triste blad, et af de sørgeligste i AP's lange historie. NYX stopper måske som formand, og måske lukker AP. Hulk, snøft... De spændende, fornøjede, underholdende, oplevelsesrige, smukke,



dejlige, beskrivende timer + de hyggelige, velskrevne, velorganiserede, sammensatte, illustrerede og BILLIGE (i pris) sider, AP har stået for, skal måske afsluttes. En bladet epoke risikerer at gå tabt i historien. NYX, den altoverskuende formand, som forgæves har kæmpet imod bladsnylterne! (de som ikke betaler AP til tiden). Det er ærgeligt, at den slags TORTUR skal finde sted, for ikke at tale om telefon-terroren. Det er simpelthen den mest hjerneforladte ting, der findes i forbindelse med AP. Det er så dumt, at nogle kuglerammeambøber skal ødelægge en så dejlig

ting. Hvis nogle, som læser dette blad, har udøvet terroren, så drik venligst et glas HCL.

De, som har holdt AP i den tid den gamle bestyrelse har kørt, vil holde med mig i, at den har vist talenter, ENORME talenter. Tænk på den udvikling, som AP har gennemgået! Det kalder jeg POSITIV fremgang!

Til alle de medlemmer, som har bidraget til AP's vedligeholdelse og forskønnelse - bliv ved med at lave underholdrige artikler, essays, tegninger, clip-arts mm.

Mit største ønske mht. Adventure Posten er, at bladet ikke:

1) mister kvalitet.

- 2) laver prisstigning.
- 3) ændrer format.
- 4) udkommer andre steder end en gang om måneden.

Til allersidst vil jeg opfordre medlemmerne til at give deres mening til kende om "Månedens Maze-map".

- Yours humble,  
Egern.

PS. Claus, bliv i bestyrelsen, please.  
PPS. Please, please!!!

Hej Egern - Du sparer ikke på superlativerne! Det vel nok mest opløftende indlæg vi alle har set længe. (Ikke mindst dig, NYX, din skid, D.D. Dennis) - (Hvad har du betalt ham for at skrive sådan en gang PS-crap?, The Rat).

-NYX.

# TOGETHER WE STAND - DIVIDED YOU FALL!!

Selvom vi efterhånden er mange medlemmer i Adventure-Klubben, er vi ikke nok! Jo flere vi bliver, des billigere bliver hvert nummer af Adventure-Posten, ligesom sidetallet gerne skulle stige.

Skaffer du os et nyt medlem sender vi ham/hende en indmeldelsesblanket og et girokort! Når begge dele er returneret til os, får du gratis en måneds abonnement på Adventure-Posten fra førstkommende måned.

Skaffer du os to nye medlemmer får du 2 måneders gratis abonnement på Adventure-Posten fra førstkommende måned.

Skaffer du os tre nye medlemmer får du ikke bare 3 måneders gratis abonnement, men får også del i følgende bonusartikler:

- 1 x SCAPEGHOST fra Level 9
- 2 x 1/2 års-abonnement på AP.
- 3 x Titan/Nyx-sampak fra SEPIA.
- 5 x T-shirts ligeledes fra Level9
- 10 x Compilation 1-6 (eller 3 x AP)

Medlemsjagten starter fra nu af og varer indtil alle præmierne er delt ud. Vi starter simpelthen fra toppen og bevæger os nedaf. Husk maskintype (Scapeghost) og bryststørrelse (T-shirt).

# BEGINNER'S HINTS

Beginner på Hint Lade tilbage Læs af  
månedes på den side.

DEN GAMLE SLAR EN KOLBØTTE.

OK, jeg kommer op på benene igen! Men hvem skulle have troet, at jeg, der som så mange andre rettroende er fanatisk tilhænger af tekst- (only) adventures, en dag kunne finde på at skrive noget pænt om, endside beskæftige mig med de vanhel- lige Sierra-spil?!

Forklaringer er der nok af, men det endelige skub til at komme i gang med denne artikel har jeg lige fået ved at gennemføre det ægte tekstadventure 'Infidel'. Sådan kan man altså bare ikke lade et eventyr ende!! End ikke selv om - eller netop ikke fordi - man hedder Infocom! Pfew, pøj, fy, bvaadr!!!

Og så har Den Gamle fået Amiga! Jeg har naturligvis beholdt den gode, gamle mas- kine, den er jo stadig u- undværlig, bl.a. i høj grad til produktion af mine egne adventures. Desværre er Ami- gac'en stadig ikke kommet på markedet, så der bliver (trods flere opfordringer, TA-DAA!) ikke lige med det første tale om konvertering til Amigaen af KATASTROPE PA TITAN og OPRØR PA NYX. Og der skal sælges nogle stykker mere af sidstnævnte før Nyx (ikke planeten, men den anden skøre kugle) og jeg har mod på at gå i gang med trilogiens afrunding: STRANDET I ORION. Desværre har 'oprøret' ikke solgt helt så godt som 'Titan', og det er jeg da i bund og grund ked af, da denne

anden-del både med hensyn til indhold, parser og stør- relse efter min mening over- går første del. Men den megen negative og underlødi- ge debat omkring anmeldel- serne har vist skræmt en del af Adventure Klubbens medlemmer.

Nå, tilbage til kolbøt- ten. Jeg har selvfølgelig skullet gennemprøve min ny- erhvervelse, og det er blevet til en gennemspil- ning af seks af Sierra On- Lines spil: SPACE QUEST I og III, KINGS QUEST I og II samt LEISURE LARRY I og II.

Hvordan har det så været for en fanatiker at prøve noget helt andet? Joh - det har lige netop været noget helt andet. Forskellen på et godt tekstadventure og Quest'erne er som forskel- len på en god roman og en tegneserie - og jeg skal skynde mig at tilføje, at jeg er en stor ynder af gode tegneserier. Men en sammenligning af de to former for adventures kan der næppe blive tale om!

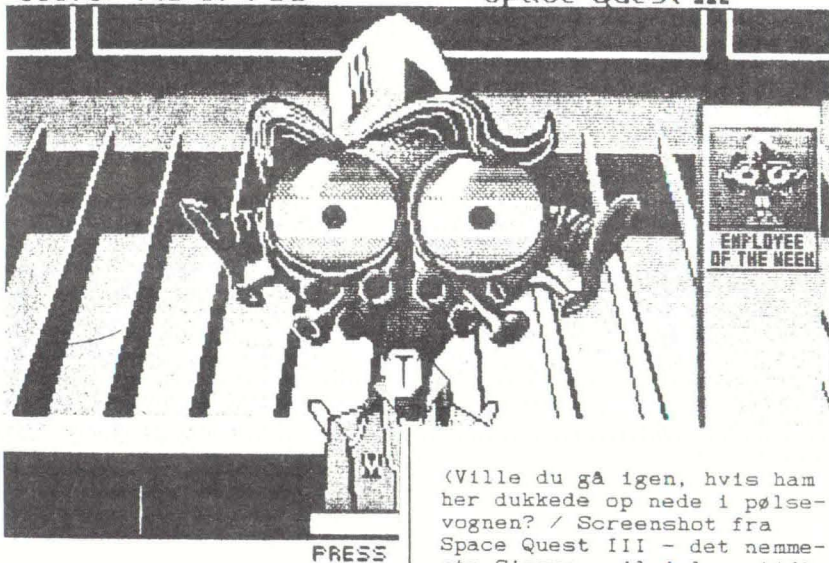
Som science fiction fan- gik jeg selvfølgelig først i gang med SPACE QUEST I. Handlingen er absolut medrivende og mange steder meget vittig, men jeg stød- te ind i to alvorlige hin- dringer, hvoraf vores alle- sammens helpline kun kunne hjælpe mig ud af den ene. Jeg, Roger Wilco, kommer frem til et par skabe. Der er en rumdragt = suit i det ene - let nok. Men i det andet ser du en lille, fir- kantet blok på gulvet! Hvad

Om Den Gamles møde med Amigaen og Sierra-On-Line! Det er ikke værd

at gå glip af. Såvel øvede adventurerspillere som begyndere vil få

i alverden er det?? Jeg har prøvet at tage alt muligt, stampet, trådt, hoppet, sparket osv. Og så viser det sig, at du ud fra den primitive grafik skal gætte, at du skal tage 'gadget' = himstregims!! No hints! Just 'take gadget'! Well, jeg fik hjælp fra rette sted (hej, Nyx). Men så kom jeg til den sværeste action-del - sådan nogle er der nemlig også i disse eventyr - og der var jeg lige ved at give op. Man er jo ikke så 'fast on the trigger' i min alder. Du skal føre din lille sand-scooter gennem ørkene i sindsyg fart uden at ramme stenene. Nej, hvor jeg døde - igen og igen og igen!

Score: 448 of 738



Først dagen efter klarede jeg den, og så var resten af spillet bare vittigt og spændende.

De to 'KINGS QUEST'er er ikke så meget mig, men det er kun et spørgsmål om smag

og behag. Jeg kørte dem helt ærligt igennem med løsnin-gen i hånden. Så gik jeg i gang med SPACE QUEST II, men ca. 3 minutter inde i spillet gik det i coma! 'Software Failure'! Da jeg ærligt havde betalt fuld pris for spillet, gik jeg naturligvis til forhandleren og brokkede mig. Der var heller ingen vrøvl med bytningen, men jeg brød for-seglingen på stedet og afprøvede spillet på forretningens Amiga: 'Software Failure'! "Jamen, så må det jo være hele denne serie af SPACE QUEST II, der er noget galt med", sagde ekspedienten imødekommende. Jeg fik pengene retur.

Siden lånte jeg spillet

Space Quest III

(Ville du gå igen, hvis han her dukkede op nede i pølsevognen? / Screenshot fra Space Quest III - det nemmeste Sierra-spil i lang tid)

af en ven, der havde gennemført det. 'Software Failure'! Han havde save'd flere gange på game-disken, så jeg sprang lidt frem i spillet - 'Software Fail-

Bløde af denne introduktion til nye og spændende spil. Hvorfor gå

På museum, når du har Beginner's med Den Gamle? - Har du i øvrigt

ure!!! Heldigvis har jeg en anden ven, som rent faktisk er ekspert på Amigaen. Han fortalte mig, at det ikke så sjældent forekommer, at spil, som er fremkommet under tidligere versioner af Amigaen ikke fuldt ud bliver accepteret af senere versioner! Shit!! Nu får jeg aldrig del i Roger Wilcos oplevelser i II'eren! Heldigvis virker SPACE QUEST III perfect på min Amiga. I'eren fyldte 1 disk, III'eren fylder 4! Ikke fordi III'eren er særlig meget længere, men grafikken er blevet voldsomt forbedret. Hvor I'erens lego-mand jumper rundt i forholdsvis primitive kulisser, oplever du i III'eren, at både Roger og ting kaster skygge, ja, Roger bliver sågar mørkere, når han går ind i skyggen af et eller andet! Og så, herlige 'tegnefilm-sekvenser' med en finere formet person oplever du også. Pragtfuldt, hvor han hopper fra transportbåndet op og griber fat i en jernskinne, hænger lidt, inden han med besvær får hevet sig op på den, først på maven og så helt op og stå! Eller dit besøg rum-burgerrestauranten. MONOLITH BURGER hedder den, og burgerformet rumstation med et stort rødt M som logo!! I en skøn sekvens gufler du burgere og colaer i dig, men senere, når du går ud i slusen for at rejse videre, vender du magtesløs tilbage, grøn i hovedet, og brækker dig op ad væggen. Streng kost, de burgere!

Men min øjeblikkelige tragedie er, at jeg nok aldrig får fuldført SPACE QUEST III, for jeg er strandet i en action-sekvens i slutningen af spillet, hvor

jeg som fører af en kæmperobot skal kæmpe mod en dito ført af superskurken. Han vinder ganske enkelt hver gang! Jeg kan ikke finde fidusen (ring og hjælp mig, hvis du kender den! 42 95 46 97). Men frem hertil har det været herligt - god oplevelse af selv at deltage i en tegneserie. Selv om jeg har brugt helplinen et par gange, må SPACE QUEST III siges at være et rimeligt nemt begynder spil - KING'serne er sværere for mig at klare, fordi jeg ikke tænker så meget i den slags eventyr-baner.

Og så er der LEISURE LARRY I og II. Skægt, frækt - og dog i realiteten enormt bornert! Jeg nævnte tidligere i artiklen, at sammenligning med tekstadventures er umulig, men alligevel - skal det være frækt, så lad mig få THE LEATHERGODDESSES OF PHOBOS fra Infocom, det er guf - vanskeligt og rigtig frækt!

- Den Gamle

Wauw - Dejligt Come-back af Den Gamle, der ikke har ligget på den lade side, siden han fik en Amiga i julegave af Karen og Lissen! (Personligt rådede jeg dem til at give ham et iltapparat; han bliver jo heller ikke yngre med tiden!). Og medens såvel begyndere som øvede fordøjer disse tre sider, er en buket blomster på vej til Farum på åndeligt plan. Rart at have dig med igen!!

-NYX.

Hørt, at Den Gamle har vundet en Septa for sit seneste spil O.P.N.

# DØDEN FRA GENTOFTE

Jagten på "den 5. kolonne". 4. del.

RESUME: I JAGTEN PÅ DEN ARTIKEL IDA STJAL FRA BOLLE-AAGE HAR GUTTERNE LANGT OM LÆNGE TAGET SIG MOD TIL AT FORLADE BOLLENS LEJLIGHED. OG MENS PEPSI-PETER FORSØGER AT STJÆLE EN KÆDE FRA EN VELO, OG EON-DEBARBEREN ER I KÆLDEREN FOR AT HENTE YDERLIGERE VABEN SAMMEN MED BOLLEN, SKER DER TING OG SAGER I ET TILSYNELADENDE FORLADT HUS PÅ TINGLEVVEJ (Det forventes, at alle læsere skælver ved ordet "Tinglevvej").

Udefra så alting stille og fredeligt ud. Et ganske almindeligt hvidt hus med grønne vinduer og døre, der ligeså stille fik lov til at passe sig selv i sit tomme univers, lå nu og ventede på en ny ejer. Den tidligere, en kioskehaver, var gået rabundus, fordi hans søn Bo (lille søde Bo) havde spillet størstedelen af aktieposten væk i bob. Naboerne havde længe været klar over, at noget var i gærde, for oftere var Inkasso-vognen kommet på visit, og den ellers så store og flotte bil var blevet skiftet ud med en sølle blå 2CV'er. Til sidst var også den blevet hentet, og nu stod kun et hjemmelavet "til salg"-skilt tilbage og forsikrede naboerne om, at alt var som det skulle være. Men bevægede man sig ind i haven og om bag huset ville man kunne skimte et svagt lys fra det ene vindue på første sal, og kunne man forcere den lukkede bagdør og komme op af trappen, ville man få sit livs chok. For heroppe sad bagmanden og hans kone, han sammenkrympet og kroget, hun adskillige år yngre og frisk i huden, og styrede samtlige bander fra Gentofte-Ghettoerne. (Og det er netop det chok, du nu skal udsættes for; for i

egenskab af forfatter til denne serie, har jeg mulighed for at tage dig med ind i selv det allerhelligste - sovekammeret).

- "Haaeej, haaeej", sagde Den Gamle livligt, da Finn-forsvind trådte ind af den skudsikre dør. - "Heelloo Booss!", kom det fra Finn på klingende fynsk. "Vii haareetaableereet een riing ruundt oom Boolllee-Aaaagee's boolliigblook, miig og miinee too knægtee, og vii gaaraanteereer, aat iingeen deerfraa fâår fiingree ii 'Deen 5. kooloonnee'!".

- "Det håber jeg så sandelig heller ikke, Finn-forsvind", kom det hånligt fra Den Gamles kone, som til dagligt gik under dæknævnet Hannibal, efter sin fortabte søn, der for længst var flyttet ind i et kollektiv i Horsens! Det gysede i kroppen på hende, når Finn-forsvind talte. Hans tilbøjelighed til at trække ordene eventyrlig lange gik hende på nerverne.

- "Naaeej!", brummede Den Gamle, "nu holder I fast Finn. Jeg vil nødig, at Sepia-stolen skal tages i brug igen!". Også han ønskede, at Finn-forsvind skulle gå. Han fik tyndskid, når Finn talte fynsk. Var det ikke fordi, han var så satans god i marken, var han aldrig blevet ansat.

Knap nok havde han sagt første stavelse i Sepia, før Finn-forsvind hulkende faldt omkuld på gulvet og måtte slæbes ud af sine to håndlangere Søren og Rasmus. Alt for godt mindedes han hvordan de 25 elektroarme på Sepia-stolen havde sendt isnende stød gennem kroppen på ham, da hans første forsøg på at få fat i 'Den 5. kolonne' var mislykkedes.

- "Den mand bliver aldrig til noget", kom det fra Hannibals mor,

idet hun rejste sig og gled igennem den lille lem i bagvæggen, der førte ud til et hemmeligt net af gange. Det var muligt at bevæge sig gennem huset på Tinglevej 4, via disse gange, der var fremkommet mellem yder- og indermuren, den såkaldte hulmur og videre fra kælderen op gennem en udgravet tunnel til kvarteret omkring Gentofte Stadion.

Tilbage sad Den Gamle og mindedes, hvordan han havde mødt Finn. Trods sin mildest talt lamme hukommelse stod det ham endnu klart, hvordan Finn havde tabt bonusrunden i lykkehjulet ved at sige "ost" med 5 "O'er. Fra det øjeblik havde en stemme indeni ham - en stemme, der ellers havde været tavs, siden han mødte Hannibals mor Hannibal - sagt, at Finn var den ideelle gorilla. Tiden, hvor uvedkommende tog hans folk til fange, pressede kodeordet ud af dem, og kom rendende, ville nu være definitivt forbi. Ingen kunne efterligne Finnforsvindts dobbelte vokalbrug, hvilket havde gjort tilholdsstedet mere sikkert. - Og mens Bolle-Aage, Per Bondebarber og Pepsi-Peter samledes under halvtaget i baggården faldt Den Gamle i søvn. Det var længe siden, han havde sagt og tænkt så meget på en gang og var nu totalt udkørt....

- "Jam' Båll. Nu a' de' væl ikk' farlit?", gispede Bondebarberen, da Bollen delte gaspistoler ud.  
- "Odder!", skreg Bollen. "Nu gør I som jeg siger, og ikke mere pjat. Det er sgu' ikke nogen børnehaven det her".  
- "Nai, nai Båll. De' ve' a' gât, mæn a' ve' al'iwæl gât' vie' åm' a' ska' si' te' a' mor' a' a' ikk' kåmmer jøm te' awdensma'en!?"  
- "Du kan stikke dine beskeder op, hvor solen ikke skinner, for der er ikke tid til at rende hjem til mooaar nu!", replicerede Bollen.  
- "Nej, for så bliver skidtet bare hjemme, vi kender ham", supplerede Pepsi-Peter hånligt og fik i samme øjeblik et killer-look af Bondebarberen.

Bollen, træk dem sammen, aflaverede et par hurtige instrukser, før de sneg sig ud fra baggårdens beskyttende mure og ud på hovedvejen.

- "Okay, drenge. Vi går ned forbi banegården, drejer til højre før broen og op forbi stadion. Forstået?", spurgte Bollen med det mest grimme og overlegne look noget menneske overhovedet kan skru-e på. - Ikke en lyd hørtes! "Jeg sagde op forbi stadion", prustede han og vendte sig halvt om for at få opklaret, hvorfor de ikke svarede og i værste fald for at hamre en af dem en lussing. Han hadede rebeller! Men de var væk. Ikke et øje var at se, ikke engang så meget som en seddel havde de lagt! "Satans!". Skulle han virkelig på egen hånd hente den artikel? Var det virkelig meningen, at de... Nej, der!! Pludselig fik han øje på Pepsi-Peters røv, der stak op bag en tjørnehæk.

- "Skumtasker!", skreg han, så fråden stod ud af munden på ham.  
"Hvad fanden laver I to kraftidioter omme bag den hæk?"  
- "An-skyl', bász!', peb Bondebarberen. "Pøbzy bløv bang' få' a' knallert på a' vai!"  
- "Du øh... Bolle, du øh...", stammede Pepsien med et underdanigt udtryk i ansigtet.  
- "Hvad er det du prøver at fortælle, min lille ven?", hvædede Bolle-Aage tilbage!  
- "Ha' ve' bar' si' a' ha' a' Antiklāw!", klukkede Bondebarberen og sprang over hækken og stillede sig ved siden af Bollen. "Vill' då' ikk' åschzz de' Pøbzy?"  
- "Nej øh... Bolle, jeg er antivol-delig. øh... med øh... stort 'A'".  
- "Og hvad så, derfor har du da ikke nødt at kravle om bag en hæk, fordi du ser en knallert, odder! Hvis du ikke snart slapper lidt af, så finder jeg en anden til op-gaven!"  
- "Fint nok, Bolle. Jeg skal alligevel spise klokken seks!", jublede Pepsien og gjorde antrit til at trække sig tilbage.  
- "Då' bli'r her'!", sagde Per, og

knyttede med en venligt smil næverne.  
Endnu engang måtte Bollen fortælle dem om missionens vigtighed, akkurat som en pædagog, der forgyves prøver at banke ind i knolden på ungerne, at de skal vaske fingre, når de har leget med ler! Mens det foregik, vandrede de stille og roligt ned mod stadion. Alle tre lod de konstant blikket glide ind i hver en baggård for at se, om bagmandens folk var ude.  
Imens var alting ved "det gamle" på Tinglevvej. Den Gamle lå i sin oxygen-tank og forsøgte at rehabiliter sig efter morgens strabadser. 2 hele sætninger havde han sagt, hvilket havde tæret godt på kræfterne. Men han var jo heller ikke helt ung mere. Langsomt fik den rene ilt livet ham op, og han mindedes sin storhedstid på Cuba. Hvordan han havde nydt de lange sommeraftener ved strandpromenaden sammen med Fidel Castros mor, spillet cricket med Noriegas bedstemor og flirtet i blikskurene med general Pinochets oldemor. Jo, det var før Hannibal var kommet ind i hans liv; gangang han endnu var i lære som gangster. Han havde taget hyre på en damper, der sejlede fra Sydhavnen til Cuba og havde ved en fejltagelse glemt at stå af i Frederikshavn. Hvad der skulle ha' været et sommerophold i Øster Vrå blev til et halvt liv i den Mellemerikanske mafias net. Et halvt liv med kokain, boulevard-damer, våbentransporter og en altid skarp-ladt Magnum 242 i siden havde givet ham den position, han nu besad. Skandinaviens, ja Nordeuropas mægtigste mand med kun eet handicp. Han var begyndt at blive gråhåret. Men Hannibal kunne lide ham! Hun begærede ham, trods hun i starten kun havde taget ham, fordi han skulle hjælpe hende med at få sin søn ud af kollektivet i Horsens! Hun vidste, at uden ham var hun intet og vice versa...  
- "Bip, bip, bip!", kom det med et fra den røde telefon på Den Gamles skrivebord. Omtåget rejste han sig halvt op i og trykkede på en knap

i sin mafia-livrem. Ved hjælp af den var han i stand til at svare en telefonsamtale i den røde telefon fra et hvert sted i hele verden.

- "Haaeej, haaeej", svarede han prompte. Et udtryk han havde lært af Finn-Forsvind, og nu flittigt brugte som kodeord. Et revolutionerende gennembrud på kodeordsfronten dette "Haaeej, haaeej". Ikke en sjæl var i stand til at høre, at de havde kaldt selveste bossens hovedkvarter, når han slyngede den ud. Førhen havde udtryk som "Sepiaen svømmer til midnat" og "Muraena helena'en er stiv som en kæp" været i brug, men efter at "Haaeej, haaeej" var blevet tildelt den gyldne Siphonostoma (mafiaens side-stykke til den danske Hoplanål) havde han udelukkende brugt det. I internationale kredse var det også blevet optaget, og på Sicilien afholdtes for tiden kombineret tale og kodeordskursus med "Haaeej, haaeej" som hovedemne.

- "Heelloo Booss!", lød det i den anden ende af linjen. Det var Finn-forsvind. "Vii eer nuu påå plaads veed Boolllee Aaaagees baagggård, oog aalt seer noormaalt uud".

- "Hvad med knægten? Er han at se nogle steder?"

- "Neej, neej! Deer eer lyys ooppee påå haans væærelsee, såå haan eer ikkee gååeet eendnuu!".

- "Fint. I holder øjne, ører og næse åbne - og munden lukket!", kommanderede Den Gamle. "Du ved, at et eneste fejltrin betyder SEPIA-stolen... Finn-forsvind? Finn, er du der?..."

I den anden ende hørtes et nervesvækket brøleri, og så blev forbindelsen afbrudt. "Satans!", tænkte Den Gamle ved sig selv, og faldt i søvn.

- "Pis!", skreg Bollen pludselig. "Jeg bliver sgu' nødt til at gå tilbage".

- "Woffer de'?", spurgte Per og borede sin finger op i næsen.

- "Jeg har glemt at slukke lyset på mit værelse. Min mor bliver rasede, hvis hun opdager det!".....

-NYX.

# SASC-INTERVIEW

I starten af februar, udenfor alt, hvad der hedder telefontid, blev jeg kontaktet af Paul Avis fra Dorset i England.

PAUL: Hello, it's Paul Avis from S.A.S.C. speaking!

NYX : Hello Paul. What can I do for you?

PAUL: I don't know if you've read of my Spectrum Adventure Swap Club?

NYX : Indeed I have. I have read about it in Probe now and then!

PAUL: I am calling to ask, if you will give my club a mention to your club adventurers in Denmark?

NYX : My pleasure, Paul - just tell me something about the club.

PAUL: Okay, we are a small friendly club, with two services. The

monthly swap and the instant swap.

NYX : That sounds very interesting to me. It means that you can get rid of the adventures you've already solved, through your club, and get new ones in return?

PAUL: Yes. The monthly swap is where every month you swap a game on a regular basis. I just think it will probably not be of any use, as you need several games to swap. But the instant swap-service which I think will suit your members better, is a swap any time you want one. Then I'll swap one or two games.

NYX : And what do one have to do to join your club, and what does it cost?

PAUL: All you need to do is to state the service required. Send a list of games that you have to swap, a list of games that you would like if possible and a list of games that you DON'T want, and of course your name and address.

NYX : Is that all?

PAUL: Yes, I'll do the rest! - There is a small handling charge of pound 2.00 for one game or pound 3.00 for two games.

NYX : To me it sounds like first class service. The only problem is that the Spectrum isn't very much supported in Denmark, but I sure hope that the ones of our members who owns a Spectrum will get in touch with you. I shall do my best.

PAUL: Tusind tak!

(Tro mig eller ej, manden sagde: "Tusind tak"! - Har du en Spectrum eller gamle spil til den liggende, du alligevel ikke bruger så sæt dig i forbindelse med Paul. Det skulle ikke gerne være sådan, at vores medlemmer ligefrem får et internationalt ry, for at være for dovne).

- NYX.

## TIPS

### SPACE QUEST I

\*Tag noget glas fra dit ødelagte rumskib, når du lander på planeten. Det vil hjælpe dig, hvis du ikke kan komme forbi strålerne.

-Simon.

### UNINVITED

\*Hvis du mangler en nøgle, så hug stolen op med øksen.

-Simon.

### SHADOWGATE

\*Hvis du vil spille fløjte må du have hanoken, som ligger i brønden på. (Det søreste tip, jeg har set længe, NYX).

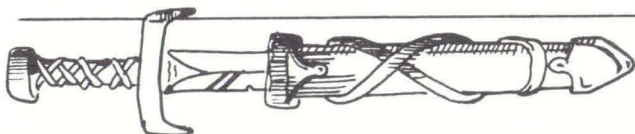
-Simon.

### Næste måned

Læs i næste måned alt om beslutningerne på generalforsamlingen. Det bliver spændende at se, hvem der bringer dig Adventure Posten!

Selvfølgelig med stort referat!





## KENTILLA: The Essay, part. 1

Jeg står ved en skov udenfor et hus. Et bank på hoveddøren får den til at glide op. Indenfor møder jeg Oregon.

- "Hyggeligt sted, du har fået banket ned her", siger jeg venligt, men Oregon er åbenbart ligeglad. Han tager i stedet et sværd, som han giver mig. Navnet "Kentilla" er indgraveret i hæftet og jeg svinger det prøvende gennem luf-ten, mens Oregon fortæller, at ty-rannen Grako holder til i Det Sor-te Tårn, og som alle andre skade-dyr bør han udryddes. Jeg skynder mig derfor ud og begynder at gå fredeligt hen af vejen. Pludselig bliver jeg overfaldet af en gruppe Urga-Maul'ere, der tager mit sværd og spærre mig inde.

Da jeg kommer til mig selv (hvem skulle du ellers komme til, der er jo ikke andre?, NYX) ligger jeg i en fugtig, kold fangekælder. Av for hel... mit hoved. Jeg ser mig omkring og får øje på Elva. (Så var der jo andre!, NYX). Jeg når dårligt nok at hilse på ham, før en stor Urga-Maul (TDM's lille-bror??) kommer ind. (Holder I fest?, NYX). En stemme i mig skri-ger: "Sig navnet!!". Navnet? Aner ikke, hvad det er for et navn, så jeg prøver mig frem.

- "Oma"? Ingen virkning. "Matador-mix", skriger jeg så fortvivlet... Sværdet! - - - Pludselig ser jeg sværdet, selvfølgelig... Med hæst stemme hvisker jeg de magiske ord, og pludselig står jeg med sværdet i hånden. Jeg gør kort proces og undersøger så liget. Den lange kniv, giver jeg til Elva, men nøglen i uhyrets lomme beholder jeg selv. Jeg roder lidt videre, og giver fundet til Elva, hvorefter jeg åbner døren og styrter ud i friheden...

Her låser jeg de to døre op, og

går ind af den røde med mit trofas-te pakæsel og Elva i hælene. Snart kommer vi til hulen, hvor Cave-zat-terne, Urga-Maulernes arvefjender, bor. De ser noget luske de ud, men jeg får da byttet mig frem til et reb og noget lys. Jeg skynder mig videre, men bliver hurtigt stoppet af en led rotteunge, der absolut VIL slås. (Hvad fanden! Er The Rat også med i Kentilla? Jeg troede kun, at han gjorde sig indenfor Strip Poker-spil, D.D. Dennis). Det er da også i orden. Efter kam-pen samler jeg liget op og går hen til en brusende flod, som jeg ikke har lyst til at svømme over. I ste-det tager jeg rebet, tænker på bå-den i "The Hobbit" og svinger over floden. (Enhver, der ikke har læst "The Hobbit" skulle \*\*%& CENSUR #\$\$!!).

Turen fortsætter gennem en skov, og undervejs får Elva afløb for si-ne Robin Hood (Tm, Reg, Copyright) tendenser. Jeg skynder mig forbi slange-voldgraven udenfor Tylons sommerhus og ind i ZZumpen!! (Zli-met, ikke?). Hvert skridt kan bety-de druknede den, men vores tapre helt klarer alle forhindringer, og bla., bla., bla... Jeg møder flere væsner, men de løber alle væk, da de ser den døde rotte. I det fjer-ne hører jeg nu råb om hjælp. Jeg styrer efter lyden (Har du fået bil?, NYX) og får snart øje på min gamle ven (Læs: bekendt, Red.), Ti-mandra, der er bundet til et træ. På trods af min store venlighed binder jeg ham alligevel fri, og inden han kan nå at sige tak, er jeg gået igen. Med de to andre på slæb gæe jeg formålsløst rundt og driver den af et par timer, før jeg pludselig støder ind i en gam-mel drage, der åbenbart er en af Timandras venner. Elva samler en

papirsrulle op fra jorden, mens jeg finder nogle svampe. Da jeg ikke er sulten endnu, gemmer jeg dem til svigermor (de ser dejligt giftige ud. Ups! Nej, undskyld!). Jeg klatrer ned på jorden igen, og sludrer lidt med de andre. Men hvad er det? Der er allerede vokset nye svampe frem, og grådig som jeg er, skynder jeg mig at samle dem op også. Pænt farvel til dragen og Timandra. Jeg går tilbage til Tylons kolonihavehus. "Hvordan kommer jeg ind? Øv! Pølsead!!". Heldigvis kommer dragen flyvende i samme øjeblik og løfter mig op over voldgraven.

Nu står jeg i Tylons hall. Han er åbenbart ikke hjemme. Måske er han ude at fyre stuepigen, for med det lag støv, der ligger overalt, kan hun ikke være meget værd. Nå, the show must go on. Vores mini-expedition fører os gennem krogede, skumle gange til en tilgroet have, der er bevogtet af en gargoyle. (Hva' fanden laver Finn Bolding i den have?, NYX). Jeg prøver at give den hånden, men det eneste, der kommer ud af det, er en skurrende lyd inde ved siden af. Jeg skal lige til at undersøge, hvad der er sket, da faklens skær falder på en lille skinnende amulet, der ligger på gulvet. Efter at have løst den over på Elva, går jeg tilbage. Her lægger jeg mærke til, at den metal-dør, der før var lukket, nu står på klem. "Nå, den må vente lidt", tænker jeg og går ind i et soveværelse. Der finder jeg ikke andet end en ring, som jeg tager på. Tylons laboratorium ligger lige i nærheden. Der' ikke meget at se på, bortset fra en bog om alkymi, men det er ret kedeligt, så jeg smider den langt væk. Med et får jeg øje på en hemmelig gang, der fører ind til Tylons soveværelse.

**Continued (shortly)**  
- Jacob "The Hunter" Guinness.

Så er essay-sæsonen atter gået igang på godt og ondt. Debaten skal nok komme til at rulle, hvorvidt det er godt eller ondt med essays. The Hunter kommenterer selv

sin essay således:

"Jeg er principielt modstander af essays, men jeg synes virkelig, at det er synd for dem, der stadig sidder og spiller Kentilla. Ordrådet er elendigt, og parseren ikke særlig god. Dog har the master, Rob Hubbard, lavet 12 min. fed musik til, så det er rigelig grund til at købe spillet, som indeholder nogle gode puzzles. (Og klassiske, NYX). Og husk, det er frivilligt, om man vil læse essayen eller ej. Jeg vil meget gerne høre nogle kommentarer til den".

Såvidt så godt. Nu er det op til dig, at trumfe din mening igennem. Imens kan du dog læse "lidt" tips trumfet igennem af "The Hunter".

# TIPS

## THE PAWN:

- \*Når Guruen har tørret sit smørede grin af fjæset så find noget vand med en temperatur på 31 kelvin.
  - \*Giv nogle klumper til folk, der har fået mad.
  - \*Hvis dragen giver problemer, er det godt at være HVID. SKYG den og få en LYS ide - og husk så: nok pege, men ikke røre!!
  - \*Vil man have venner, kan man altid give en omgang.
  - \*Kan du ikke finde pottaplanten. Du har måske glemt at boote din workbench. (SE-SE!!).
  - \*Glem prinsessen og køb en valgplakat med Svend Auken i stedet.
  - \*Når du står ved "boulder" så husk, at to er stærkere end en.
- Guinness, The Hunter

## HAMPSTEAD:

- \*For at blive ven med manden i toget bør du læse noget andet end AP (WARNING: spil ikke dette adventure. Aldrig i livet, Red).
  - \*Medbring også noget fra Industrial Estate.
  - \*En skruetrækker kan læse andet end døre op.
  - \*Husk flips (!) og pøne tøj, npr du besøger fine folk.
- Guinness, The Hunter

# HARDCORE HELPLINE

Hvorfor ringe til telefonhelplinen, når man kan skrive til formanden? Skønt færre og færre følger denne devise, er der stadigvæk Hardcore stuff i Posten. Med hjælp fra Jacob Jønsson, Jimmie og Jimmy Nielsen er følgende Grow Up-svar kommet til verden:

## FUTUREWARS

I starten af spillet, faktisk kun 3 lokationer henne sidder jeg fast. Jeg har alle objekter, men kan ikke få den låste dør op, og den lille nøgle passer vist ikke! Sådan skrev Lars Molvig, and here it goes:

-Du skal fylde spanden med vand og sætte den over døren, som chefen kommer ind af. Nøglen i cupboard skal bruges inde på kontoret, nærmere betegnet til skabene. Skrivemaskinen skal du undersøge og tallene skal du huske. Kopipapiret i skuffen skal du tage, hvorefter du placerer flaget fra toiletet i hullet på kortet og bruger talkoden på keypad. (Skynd dig at save). Papiret putter du så i kopimaskinen inden du trykker på den grønne- og den røde knap, og til sidst samler du på papiret op og stiller dig i cirklen. (Hurtighed belønnes) - jeg takker de tre hjælpere!

## CRONO QUEST:

Per Olsen var sidste måned i Grow Up'en i Mexico. Jeg kan ikke komme ind i pyramiden, til trods for, at jeg har nøglen fra gudfiguren, skrev han. Hvis ikke den skal bruges på pyramiden, hvor så?  
-Jeg forsøger Per. Godt nok uden at have løst spillet selv, men en venlig sjæl har sendt løsningen ind til mig. Jeg ridser Mexico op i grove træk. Use necklace på krigerens højre underarm. Turn Knob ved Hut og tag nøglen. Fra de tre sten går du 3xNE, 2xN, 2xNW, NE og E og undersøger Mound of Grass. Brug ringen i hullet og gå "en daler" UP!

Benet skal bruges i right hand slot og gå så videre UP. (Mon ikke du er inde i pyramiden nu?) - Hvis ikke så skriv igen!

## UNINVITED:

Simon (se hans tips i dette nummer) sidder fast: I labyrinten har jeg fundet den korsformede grav, hvad skal jeg gøre, og hvad skal jeg bruge?

-Du skal bruge blomsterne, og de skal opereres på tombstone. (De findes vist nok bag NW-døren ved Dining Room).

## ATALAN:

Jeg kan ikke afslutte Atalan (score 90%). Hvor finder jeg båden, der skal bringe mig væk fra øen? - og hvordan? Sådan skriver Finn Bolding det arme skrog!

-Hej Finn. Det eneste jeg ved, er, at du ikke skal ud at finde en båd for at afslutte Atalan. Du graver efter kisten efter at have fundet en vej ned ved at undersøge rubble, og har du så gjort det foregående arbejde godt nok, så klarer GAC'en resten. Kick me if I'm wrong!

## POLICE QUEST I I:

Jeg har fundet Colby's Business card, skriver Roger Wilco fra Tyskland, og set telefonnummeret, men hvad skal jeg sige til manden i den anden ende?

-Jeg ville sige Hello, og så tale lidt om Bains. Men, hvorfor spiller du ikke tyske adventures? (Rart at høre fra dig igen!).

Guinness, The Hunter kan også andet end at skrive essays. Sidde fast! Skal vi hjælpe ham, det lille (øh, han bruger størrelse large) skind?

## AMAZON:

Jeg er nået frem til den forsvundne by og står nu i "Guard Room" og kan ikke komme videre. Jeg mangler

tilsyneladende et reb, eller hvad?

-Det bliver på hukommelsen, for min løsning er long gone! Kan det ikke passe, at der er en væg (wall) i Guard Room? Push den og der fremkommer en lever! Pull den og du kan komme videre ned. Bemærk, at nøglen er eneste vigtige item på denne side af låsen. (Ignorer det pjat, D.D. Dennis).

#### BORROWED TIME:

Lige meget hvad jeg gør, kan jeg ikke åbne box 999 på posthuset (Jeg har nøglen og papiret fra Charlie Lebocks pejs, hvor der står, at jeg skal hente en pakke på posthuset, men der står ikke, hvilken box pakken ligger i). HJÆLP!!!

-Pudsigt nok er dette Activision spil meget populært for tiden. Flere kontaktede mig, da jeg kørte helpline for Computer Action, og spurgte om tips til "Time to die". Et skræmmende eksempel på hvordan cracking kan ødelægge et spil. Helt formålsløst vandrer spillere rundt i et adventure uden at ane, hvad de skal, eller hvad spillet hedder! - Godt at der er ærlige mennesker til, da stadigvæk hører en klokke ringe, når man siger Borrowed Time. Nå, du skal først og fremmest arrestere Fred Mongo. Så får du det tip du mangler til postboxen. Open 999, mener jeg at huske, er den korrekte kommando. Derefter får du koden til kombinationslåsen til skuret, og Farnhams position er usikker!

**LEATHER GODDESSES:**  
\*Et lille tip - Husk at være ridderlig i sværdkamp.  
- Mette.

## PD I POSTEN

Vi tilbyder stadigvæk 2 PD-adventurer til Amigaejende medlemmer af Adventure-Klubben.

Det drejer sig om Jim MacBraynes "THE GOLDEN FLEECE" og "THE HOLY GRAIL", der begge er omtalt i de to seneste numre af Adventure Posten.

THE GOLDEN FLEECE kører til alle Amiga-typer, medens THE HOLY GRAIL kræver 1MB.

Send 2 disketter og en check på kroner 20,- til:

Peter Chr. Normann  
Baunebjergvej 367.  
3050 Humlebæk

Så returnerer han spillene til dig så hurtigt som muligt. (Hvilket meget vel kan være omkring 60 dage, da han har det med at smide alt væk, D.D. Dennis).



## TIPS!



#### FUTUREWARS:

\*I FORTIDEN: Find træet med rebet og kravl op på grenen og vent...  
\*Ulven foran klostret er en elektronisk ulv(?!). Elektronik kan ikke tåle vand... behøver jeg at sige mere? (Ja, NYX).  
\*I klostret gælder to gyldne regler gå ALTID med uret og gå ALDRIG ind i firkanten i midten.

- Jacob Jønsson.

#### KATASTR. PÅ TITAN:

\*I afslutningen af spillet skal du som en kendt politiker engang gjorde, trække en kanin op af hatten.  
\*Værkstødet er værd at kigge nærmere på.  
\*Mandskabet er gemt godt væk, hvor man ikke umiddelbart KA' sSE det.  
\*Du er en ko, hvis benet ikke hjælper dig på broen.

-NYX.

# GROW UP!!!

Jeg melder pas overfor 5 spørgsmål igen i denne måned. Da jeg ikke selv er Bard's Tale freak, beder jeg læserne...

Der er ikke noget bedre end at sidde godt og grundigt fast i et adventure, vel? - Den indstilling må være meget udbredt, da kun 2-3 medlemmer skriver ind og hjælper nødstedte adventurekammerater!

Sidder du med svaret på et af nedenstående problemer, så tøv ikke en kende. Næste gang er det måske dig, der har problemer - tænk på det!

## 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? Jeg vil videre fra Level I til Level II. Er Sword of Sahr og Oxcon nok til, at nogle af jer kan hjælpe?

## BARD'S TALE I I I:

Peter Tufvesson skriver. Jeg har kørt længe i Bard's Tale III, men sidder nu håbløst fast. Jeg er nære i "Old Dwarf Mine" og skal igen nem en dør. Jeg har 2 nøgler, en venstre og en højre, men ved ikke, hvor mange gange jeg skal dreje nøglerne, og hvordan det skal skrives.

## 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?

## 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!

## KING'S QUEST I I:

Anders, Roger Wilco, Thernø sidder uhjælpeligt fast i dette Sierra spil. Jeg kan ikke komme over den forgiftede sø. Jeg har black cloak og ruby ring på, men kan ikke finde kommandoen til at forvandle mig til en flagermus!

# SOFTWARE!

Selvom "Get Rid of Your Sh\*\*!" ikke eksisterer længere sælger vi stadigvæk software til fordelagtige priser.

## Månedens tilbud:

C64/128 ejere: Demigod, kr. 60,- (Icon-adventure sat i en fortryllende eventyrverden).

Nightwing, kr. 60,-

(Også for C64/128 ejere med smag for traditionelle grafik-adventures).

Begge spil har et gratis adventure på bagsiden. (Forvent ikke for meget af det).

## Storkøb:

Få både Demigod & Nightwing + de 2 små gratis adventures for kr. 100,-

Der opkræves ekspeditionsgebyr på kr. 30,- per bestilling.

Send en check til Adventure-Klubben eller indsæt pengene på giro nummer 1 66 73 00.

Kan det være nemmere?

# ZAZ' RPG-CORNER

Nu er hjørnet delt op i 6 afdelinger til ære for Preben Jensen. Klap-klap!

Yo, all u 'appy 'ip'oppers (and u other guys/gals). Gå væk fra denne del af bladet NU!!! Og kom tilbage imorgen, når du har sovet nytårsbranderten ud. Alt andet vil være at skamfere denne smukke del af AP.

Preben Jensen gav mig noget at tænke på med sit brev i julenummeret (#5-6). Jeg er, i samråd med NYX, kommet frem til, at en opdeling vil være det bedste. Så nu er der 6 underspalter i mit corner:

Basic - for de HELT grønne.

Expert - for de erfarne spillere

Immortals - for DM's

Letters - hvis jeg havde nogle

(ja, det ER en opfordring!!!)

For DM Only - for DM's (skriv,

hvis I vil ha' jeres adresser i)

Månedens Tips - for DM's (og evt.

spillere).

## BASIC:

Hi, all you kids out there, and welcome to 3 feet low and falling. (næsten ordret efter De La Soul - HipHop-rulerne!). Her er så DJ (DM!) Zaz ved roret igen, og der er meget dejligt RPG-stof til jer, der på bar bund. Lad os starte fra begyndelsen:

I har vel alle set min artikel i nummer 3??? Der skrev jeg noget om det mest grundlæggende i RPG's. Det er (kort ridset op), at man spiller ved hjælp af sin fantasi, hvilket giver næsten ubegrænsede muligheder mht. underlige ting, som man kan gøre i spillet. Det er - pga den menneskelige hjernes fleksibilitet (det er RPG, ikke biologi! Red.) - meget let at føje til og omgås reglerne, da de kun er lavet for at have noget at gå frem efter - altså er det MENINGEN, at de skal brydes. Her vil det nok være på sin plads at sige (NEJ! ikke her, din nørd! -red.), at min mening med denne spalte IKKE er at lære jer at spille RPG

(det kan ikke 'læres' i den forstand, kun reglerne kan indlæres), men at hjælpe jer igang, gi' gode råd og lignende. Men, back to business... Hvis man vil starte på RPG (og det vil I jo), skal man nok starte med D&D. Det er det simpleste system, som dog er meget sjovt og spændende. Samtidig er det simpelt og godt at starte på for den uvædede spiller (og DM). Det er blevet oversat til dansk (endnu kun basic-sættet) og koster 248,- (lige noget at bytte moster Ingas trompetbukser til ved januar-udsalg). (Hvorfor ikke tegne at årsabonnement på AP?, NYX).

Det er alt for denne gang. Næste gang vil jeg starte på at skrive om, hvodden man kommer igang, når man har et spil.

## EXPERT:

Hejsa, folkens. Denne gang kommer der noget om figurer. For det er jo en ret vigtig del af RPG, når man har fået lidt erfaring. Da det er meget svært at dække hele emnet, vil jeg bede jer skrive, hvis der er noget, I mener, at jeg mangler.

Når man skal male figurer er det vigtigt at have nogle gode materialer. Maling og pensler skal være af høj kvalitet (Citadel eller Ral Partha). Malingen må ikke være for tynd, da man så ikke kan bruge den til drybrushing (qv). Da man jo nok kan finde ud af at male en figur ganske almindeligt vil jeg her beskrive 2 teknikker til at lave skygger:

WASHES: Meningen med washes er at efterligne skyggerne i de dybere dele af figuren. De laves ved, at man fortynder noget maling, og påfører det figuren (eller omvendt). Da den er så tynd (malingen, altså), vil den løbe ned i de dybere dele af figuren og derved vil disse få en mørkere farve, og voila,

der er skygger! Men denne metode er svær at mestre, så prøv den på et par figurer før du begynder på mesterværket. Hvis det er muligt, så brug en mørk nuance af grundfarven til skygger i stedet for sort, da den sorte farve tit giver for meget kontrast og virker kold (hvis man ØNSKER at opnå denne effekt er det selvfølgelig godt nok).



(Hvem farvelægger dette s/h-foto af Zaz? AP giver i samråd med Erling Laksafoss læseren mulighed for at øve sig i både "Washing" og "Drybrushing" - på papiret altså).

**DRYBRUSHING:** Hvor washes efterligner skygger i dybere dele, efterligner drybrushing lys, der falder på højere dele. Denne teknik kræver en gammel eller dårlig pensel, helst med en bred spids, da den forkorter penslens liv betydeligt. Man dypper penslen direkte i malerbøtten og tørrer den i et stykke rent køkkenrulle eller lignende. Der er nu meget lidt synlig maling på penslen, men det, der er, er meget pigment-holdig. Penslen føres

nu over de steder på figuren, hvor man ønsker effekten og heureka! Der er nu lys. Den bedste måde at øve denne teknik på er ved at drysbrushe med hvid på en figur med sort som grundfarve.

Af generelle ting bør lige nævnes, at det er meget vigtigt at passe godt på sine pensler, hvis man vil have noget pænt ud af det (men det vil man jo nok ikke, eller?). De skal skylles strax man er færdig, og spidsen skal indgnides med sulfo inden man lægger den til side. Til de bedre pensler medfølger et beskyttelses-hylster, og dette skal ALTID være på penslen, når den ikke er i brug. Sulfoen skylles selvfølgelig ud før brug. Når man skal til at male sin figur skal man først lægge en grundfarve. Dette gør, at malingen binder bedre, og at metallet ikke titter frem nogen steder. Det er bedst at bruge hvid, medmindre man ønsker en MEGET mørk figur.

Fra AP skal knyttes et par kommentarer. NYX, ordet er dig: "Hvad jeg forstod på Zaz' farvetechnik var, at han bruger maling på VAND-BASIS!! Et skulderklap for det! Det er, efter min mening, direkte sindsygt IKKE at gøre som ham. Når du maler din figur, sidder du (på grund af dens størrelse) med penslen oppe under snotten og indånder således uanede mængder af "dejlige" dampe. Det er ikke uden grund, at farlige malerbøtter på terpentinbasis er påtrykt "WHITE SPIRIT" netop din krop bagefter.

Når vi taler figurer, generelt, er det også MEGET vigtigt, at du ikke sidder med ostemad og basser ved spillebordet. Figurerne er af bly, og har du i desperation krammet din Albert i hånden så hans temperatur er steget til 75 og din håndflade fyldt op med sved, er det ikke særlig klogt, at hamre den ned i osten!!! Af denne simple grund bør du vaske hænder efter berøring med figurerne. RPG'eres eneste chance for at blive lige så gammel som Den Gamle; følg disse to råd".

## IMMORTALS:

Hejsa, DM's. Denne gang handler det om atmosfære. For at skabe en sådan må man starte fra bunden. Et eksempel:

I står i en fangekælder. Langs gulvet ligger en grønlig tåge, og der lugter af mange års mug og råd. Klagende lyde trænger gennem hele gangsystemet og forstærkes i de lange gange.

Det lyder som noget fra et text-adventure, og det er også en meget god ting i RPG. Den bedste måde at skabe en god atmosfære er, at kigge på, hvor det skal være. Så starter man med luften (tåget, tåget langs gulv, klart, røg osv.). Så tager man fat på lugten. Man bruger selvfølgelig sin sunde fornuft (det er sjældent, at der dufter af nybagt brød i en dungeon). Der kan være lugte fra gødning (pønt sagt) over sur og bitter lugt til en mugen dunst. Lyde er lige så vigtige. De skaber i høj grad effekt. Her skal man passe på ikke at ramme forkert. Det enkelte lydord (sukken, klagen, hylen etc) betyder meget i denne sammenhæng. Et ord kan adskille en rimelig atmosfære fra den perfekte. Et andet er indlagte ting, såsom knækkede pile, potteskår, øksehoveder, krukker, flasker etc. De kan være priken over i'et, dog skal man passe på med ikke at lægge dem for tæt, en god rettesnor er MINIMUM 70-100' mellem hver. (Hvilket målesystem kører du efter her?, NYX).

## LETTERS:

Jeg har ikke modtaget nogle endnu, men jeg har en lille kommentar til Preben Jensens brev i julenummeret:

Se på dette, Preben, og sig mig, om det var det, du havde tænkt dig. Jeg synes selv, at ideen med en opdeling er god, da det også vil være synd for de mere erfarne at starte helt fra bunden igen. Og til det, med at jeg "virker en smule uengageret og giver indtryk af kun at skrive for at skrive": Gimme a break! Jeg er helt grøn indenfor 'branchen', så lad mig li-

ge få en chance for at finde ud af det, hva'? No hard feelings, men skriv til mig, hvad du synes (se min adresse under 'For DM Only').

## FOR DM ONLY:

Zaz:

Casper 'Zaz' Kvan Clausen,  
Lillevangsvej 27,  
3520 Farum.  
Telefon: 4 2 9 5 8 3 0 7

Lulagi:

Robert 'Lulagi' Christiansen,  
Gl. Kongevej 9,  
6000 Kolding.

## MANEDENS TIPS:

Her vil det også være rart med lidt stof fra jer, da det er meget svært at finde på nye og revolutionerende (i hvert fald relativt revolutionerende) tips hver måned. Denne gang har jeg en lille tilføjelse til sidste måneds tips, for at gøre det lidt sjovere: Når man ryger ned i en faldlem begynder der at stige vand op. Detté når toppen i løbet af 2 minutter, hvorefter man kan overleve 1 1/2. (I en hvad for noget? Er det noget, man kan sejle i?, NYX).

Det var så alt for denne gang. Jeg håber at have gjort alle tilfredse med denne fremgangsmåde. Men, som jeg har sagt før, skriv og ring. Det bliver et meget bedre hjørne, og holder meget længere, hvis I også er med. Det er for jeres skyld, at jeg skriver her, husk det.

Goodnight, AP, wherever you are.

- Zaz (med lidt citater fra De La Soul og Nighthawk/Midnight Caller)

## Get down:

"Wouw, get down, keep on running, free me..." - Hvilken artikel!!! Zaz har nu nået sit højeste, og det vil herfra takseres som værende SVINERI, hvis ikke ALLE RPG-spillere skriver eller ringer til ham. Det her SKAL bakkes op NU!!!



## OPRØR PÅ NYX:

\*Har du svært ved at komme ind på basen i 2. del så brug tommelfingerregelen, der siger "undersøg alt". Virker det ikke, så giv den fingeren!!!

\*Væsenet i del 4. er af hunkøn! Så burde du selv kunne gætte resten.

\*Du falder først omkuld, når du trodser vandet 2. gang!

\*Selv i junglen i del 5. er det en god ide at have rumdragten på!

-NYX.

til at skrive ind og deltage i debatten..

Som du sikkert har lagt mærke til, er det i øjeblikket de samme, der debatterer, som også sender tegninger og tips ind, og så er vi lige vidt.

Adventure Posten er dit blad og det er dig, der bestemmer, hvad der skal stå i det.

Vis hvad du duer til; drop os en linje, hvor du fortæller, hvad du synes om bladet netop nu!

### Bred debat:

Medlemmerne er delt op i 2 hovedgrupper. De, der vil have tegninger i bladet, og de der hellere vil bruge pladsen på tips!

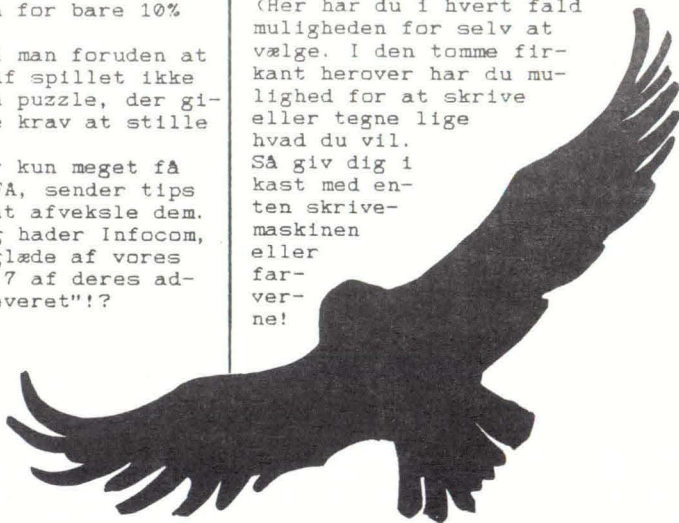
For os (læs mig) der laver bladet kan det mange gange være svært at vælge, hvad jeg skal fylde en side ud med. For selvom mange nok umiddelbart vil mene, at tips da klart er at foretrække, så er det jo ikke sikkert, at de tips, der bringes er til gavn for bare 10% af læserne.

For det første skal man foruden at være i besiddelse af spillet ikke være nået forbi den puzzle, der gives tips til! Store krav at stille til læseren...

Som det er nu, hvor kun meget få at læserne, MEGET FA, sender tips ind, er det svært at afveksle dem. Sidder du f.eks. og hader Infocom, fik du ikke meget glæde af vores januarnummer, hvor 7 af deres adventures blev "udleveret"!?

MÅske vil du slet ikke have tips i bladet, men tegninger? I al fald giver vi dig mulighed for selv at bestemme, og opfordrer dig

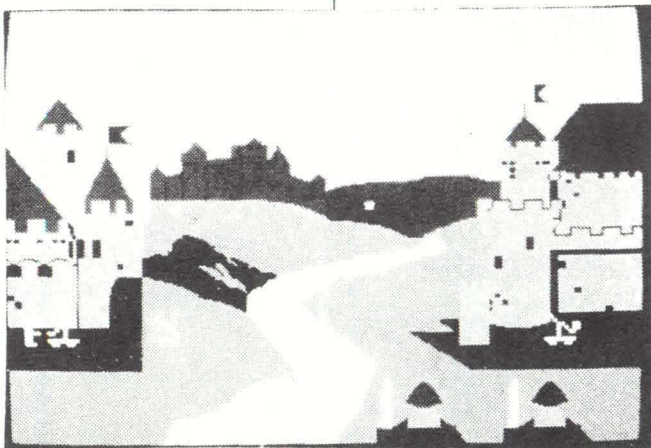
(Her har du i hvert fald muligheden for selv at vælge. I den tomme firkant herover har du mulighed for at skrive eller tegne lige hvad du vil. Så giv dig i kast med enten skrivemaskinen eller farverne!



# TIP EN FEMMER!

## DRAGONWORLD:

\*Prøv at sludre lidt med en høj person, hvis du vil statuere et eksempel.  
\*Hvis du får varme fødder, var det måske en ide med noget fra våbenhandleren.  
\*Når der er prinser i far-



vandet, skal du bare tænke på "Philosopher's Stone".  
\*Der er god grund til at skåle over sværdet i stenen. Især når vinen er så stærk.  
- Guinness, The "big" Hunter.

## CAUSES OF CHAOS:

\*Hvis du sidder fast i starten af spillet, skyldes det måske en bug (shame on CRL!). Vælg derfor 2 spillere og lad den ene slå den anden ihjel.  
\*Har du en potion, så trods HELPEN ved søen.  
\*Et reb kan bindes til så meget, bare det sker ved en afgrund.  
\*Kan du ikke klare "steps", så kig i denne SPALTE!!!  
\*Der er ikke så varmt ved "fire-demon", hvis man leger The Carpet Crusader.

- Guinness, The Hunter.

## PUB QUEST:

\*Undersøg dig selv lidt for at komme ordenligt igang.  
\*Bumsens "say something" skal tages bogstaveligt.  
\*Man skal ikke kaste med Sten, når hans mor er et glashus; men med et minefelt og et haveskur, er det helt i orden.

- Guinness, The Hunter.

## AMAZON:

\*Når man har en bande guerilla-soldater i hælene, eller når man står midt i en snestorm, elsker man sin ZX81. (Aldrig, NYX).  
\*Fix båden med noget af gummi og noget, der er vandtæt.  
\*Krokodiller hader at blive slået i hovedet.  
\*Hvis Paco gør knuder, så SKYD på det hele.

- Guinness, The Hunter.

# TIP

## SHARD OF INOVAR:

\*Kan du ikke komme igang så tag shard'en, anrøb de højere magter og kig lidt på stenen.  
\*Mon ikke Laryx'en kunne tænke sig et nyt våben?  
\*Sidder du i en kløft, så glem ikke Laryx'ens gave.  
\*Kvinden i søen trænger til et nyt halesmykke.

- Guinness, The Hunter.

# HITLISTEN

- (1) (1) (3) (3) Scapeghost
- (2) (2) (3) (3) Lurking Horror
- (3) (3) (3) (3) Zork II
- (3) (6) (2) (2) Ingrid's Back
- (5) (4) (3) (3) Guild of Thieves
- (6) (8) (3) (3) Black Knight Adv.
- (7) (4) (2) (2) Space Quest III
- (8) (-) (1) (1) The Big Sleaze
- (9) (-) (2) (1) Bard's Tale I
- (10) (7) (3) (3) Corruption

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. marts. Held og Lykke!

Lodtrækningen i denne måned faldt ud til fordel for Henrik 'Egern' Jensen, der dermed vandt sin 2. Level 9 T-shirt på blot 3 måneder. Hans bud så således ud:

SCAPEGHOST

BLACK KNIGHT ADVENTURE

BARD'S TALE I

THE BIG SLEAZE

DEMIGOD

Så også i denne måned havde vi et bud, der gav 4 rigtige. Og til Egern skal det da lige siges, at T-shirten, hvis det har interesse, kan byttes til 5 numre af AP! (Ring og giv besked).

SCAPEGHOST holdt altså skansen som bedste bud på et adventure, skarpt forfulgt af LURKING HORROR fra Infocom. ZORK II formåede ikke at skubbe LH væk fra 2. pladzen trodz min spådom sidst, men blev i stedet selv truet af endnu et Level 9-adventure, INGRID'S BACK, der er blevet utroligt populært. Hvem husker ikke sidste måned, hvor det vandrede lige ind på en 6. plads, for ikke at tale om nu, hvor det er oppe som en delt 3'er.

BLACK KNIGHT ADVENTURE har taget tipperne i hånden og er vandret op til den 6. plads INGRID forlod og sidder nu godt og lunt i feltet. Intet tyder på, at sidste års suveræne 1'er, skal forlade os i de kommende måneder.

Dog skal man ikke vide sig for sikker. Magnetic Scrolls har fået sig en slem forskrækkelse i denne måned. GUILD OF THIEVES røg ned som nummer 5, CORRUPTION ned som nummer 10, og MYTH, der lige akkurat nåede at sole sig på hitlisten i februar, er nu ude af billedet igen. BARD'S TALE I fra Electronic Arts er på listen for 2. gang i år. Jeg fristes næsten til at kalde den B1909, sådan som den hopper op og ned. Fra en delt 5. plads i januar røg den ud i februar og har nu lige akkurat formået at klatre ind som nummer 9.

Et farvel også til FAHRENHEIT 451 (fed film) og et goddag til THE BIG SLEAZE, der er blevet populær efter Egern sendte sit essay-hæfte på markedet!

-NYX.

Jens-Erik Kjeldsen

## Katastrofe på TITAN

### KATASTROFE PÅ TITAN

...en hylen...et blændende glimt...et brag...  
...dybt mørke...

...langsomt kommer du til dig selv og erkender:  
Du, kaptajn Kim Starbuck, er midlertidig kommandant på basen EXPLORER på Saturns måne Titan. Du er fornylig ankommet i dit rumskib STARPUCKER i for at undersøge visse rygter om, at skruppelløse videnskabsmænd i det skjulte manipulerer med arbejds- og servicebotterne på stedet. Det er undag blevet antydnet, at 'man' har arbejdet på at konstruere en dræberrobot.

Og så sker det, som selvfølgelig kan ske, men som trods alt er så sjældent forekommende, at du aldrig tænker over det til daglig: EXPLORER er blevet ramt af en meteor, der har smadret over halvdelen af basen, bl.a. hele laboratorieafdelingen. Det kom på sin via beejligt for visse personer, men på den anden side kan de være ret ligeglade, da de er døde!

ET ADVENTURESPIL PÅ DANSK TIL CMD 64/128



## OPRØR PÅ NYX



### OPRØR PÅ NYX!

...SOS...SOS...SOS...NYX KALDER BIL  
MAMA...KALDER BIG...OPRØR...Hshh...  
...brrrr...FIKE MYTTERISTER...KUN MIG  
...IKKE LÆNGE...fsssss...psessss...!

Dette ufuldstændige signal er det sidste, kommander Kim Starbuck modtager, mens han i alt splinterne hyper-rumskib STARPUCKER II er på vej til planeten Nyx for at bringe hjælp til en nødstedt ekspedition. Noget er meget, meget galt, men hvad?

Noget tyder på mytteri, men hvad kan få en lille ekspedition på kun syv medlemmer til at begribe hindsiden? Årsagen kan kun findes på Nyx, så Kim Starbuck må ned og undersøge sagen.

Det kan blive en meget farlig - måske fatal - oplevelse!

- Endnu et adventure på DANSK af Jens-Erik Kjeldsen

(c) SEPIA adventures 1985

ISBN 87-88849-05-8

KATASTROFE PÅ TITAN: 55,- kr. OPRØR PÅ NYX: 70,- kr.

Begge adventures i sampak: 100,- kr.

Indsæt beløbet på giro 190 23 93, SEPIA, Ellegårdspark 6, 3520 Farum

EVENTYRENE, SOM KUN NÅR INFOCOMS BEDSTE TIL SKULDRENE

- MEN ER DET IKKE OGSÅ GODT NOK?!