

# ADVENTURE POSTEN #10

Vol. 3, Maj 1990



REGERI VED TELEFONEN

ISSN 0904-5309

**Ansvarshavende** : Adventure-Klubben.

**Chefredaktør** : Claus Nygaard (NYX)

**Red. medarbejder**: D.D. Dennis.

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

**Free-lance** : Jern 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)

**Distribution** : Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

**Annoncechef** : Peter Chr. Normann (Mr. Coke)  
Baunebjergvej 367  
3050 Humlebæk  
Tlf. 42 19 02 17

Deadline for annoncer er den 10.  
i lige måneder.  
Adventure Posten udkommer omkring  
1. til 5. i ulige måneder.

**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** : bakager - tryk  
Tlf. 86 96 81 29

- 1 -- **FORSIDE!**  
(Erling Laksafoss (herefter blot Erling) har forestillet sig, hvordan det ser ud, når Egern kører "telefon-helpline").
- 2 -- **KOLOFON**
- 3 -- **INDHOLDSFORTEGNELSE**
- 4 -- **LEDER**
- 5 -- **NEWS & VARIOUS**
- 6 -- **ODDS & ENDS**  
(Ny spalte forfattet af DOC).
- 7 -- **REFERAT FRA E. G. F.**  
(Trods Coke's mislykkede overskrift handler det altså om den eftermiddag, hvor Adventure-Klubben blev "omdannet").
- 8 -- **BREVKASSEN**
- 14 -- **ADVENTURE-FERIE**  
(NYX giver bolden op og opfordrer ALLE, der bare er den mindste smule interesseret, om at kontakte ham, omkring et efterårstræf)
- 15 -- **MEDLEMSYACHT**  
(Som du sikkert kan forstå, vokser Adventure Posten i takt med Adventure-Klubben. Her opfordres du til at lokke selv din bedste ven i fælden).
- 16 -- **INTERACTION LUKKET**
- 17 -- **MEGAMIGA FORCE INT**
- 18 -- **HOOKED ON ADVENTURE**
- 19 -- **SASC + HINTS**  
(Vi skylder Paul Avis at bringe den adresse, vi glemte sidst og krydrer samtidig siden med lidt tips til Larry II og Ingrid...)
- 20 -- **SØDEN FRA GENTOFTE**
- 23 -- **ADVENTURE-TIPS**  
(Guild of Thieves, Be a Hero og Maniac Mansion).
- 24 -- **TELEFON-HELPLINE**
- 25 -- **ANNONCE**  
(Absalon Data er endnu engang blevet fristet til at poste penge i Adventure-Klubbens kasse. Nu er det jeres tur til at poste i hans lomme).
- 26 -- **HARDCORE HELPLINE/GROW UP**
- 29 -- **ANNONCE**  
(Daisy vender tilbage med nye og hårdt-slående tilbud).
- 30 -- **KENTILLA-ESSAY**  
(Hvis du ellers kan holde tårerne tilbage og tænderne i munden, så læs løs - du vil ikke kede dig. Et pletsrud fra The Hunter!)
- 32 -- **BEGINNER'S HINTS**
- 33 -- **HINTS & TIPS**  
(Curze of the Azure Bonds, Ingrid's Back part 2 og Corruption).
- 34 -- **KONKURRENCE**
- 35 -- **TIPS**  
(Bards Tale I).
- 36 -- **ONKEL PERS HYTTE**  
(Jeps, han er tilbage med tips til Myth og Legend of the Sword samt en del af det løse...)
- 39 -- **INTERVIEW**
- 40 -- **DEN 5. KOLONNE**  
(Hook'en er tilbage med nyt fra PBM-verdenen).
- 44 -- **ANMELDELSE AF GOLD RUSH!**
- 45 -- **BAG KEYBOARDET!**
- 47 -- **THE DECODING CHAPTER**
- 49 -- **CUTTHROATS-ESSAY**
- 51 -- **HIT-LISTEN**
- 52 -- **ANNONCE**  
(SEPIA adventures er ovenpå efter at ha' turneret såvel i DR som i formiddagspressen! - Spørgsmålet er blot, om der overhovedet er flere tilbage i klubben, der ikke har købt eventyrene?).

## Var ventetiden lang?

Hej (igen) allesammen! Så lægger "den ny" Adventure-Klub ud med en af sine første aktiviteter, nemlig Adventure Posten! Fra nu af og fremover vil Adventure Posten være på gaden hver anden måned, og ind imellem vil vi så prøve at supplere med helpline og andre gode aktiviteter og tilbud.

Jeg vil godt benytte lejligheden til at takke DAISY Software for det tilbud, han gav dig, da du meldte dig ind i Adventure-Klubben og samtidig takke dig, hvis du slog til! Det er den slags, der gør livet værd at leve; har jeg ret? Til dig, der ikke købte, medens chancen var der, kan jeg kun sige, fjolle-bolle.

Det centrale i dette nummer af Adventure Posten er først og fremmest side 16. - Det er vigtigt for klubbens fortsatte eksestens, at vi bliver flere. Overvej derfor allerede nu, om det ikke var en ide, at få sit medlemskab gratis? Læs herefter denne side før- dig, og bladr om med det samme.

Jeg vil herefter takke ALLE, der har sendt stof ind til dette nummer. Især skal Thorsten (Thor) Freund have tak for sin meget flot- te anmeldelse af Gold Rush! Sjældent har så godt humoristisk og sagligt sprogbrug været presset ned på 2 sider. Kom blot med mere af det, Thor.

Jacob "The Hunter" Guinness skal også have en buket roser for sin humoristiske Kentilla-essay. Det skal ikke være nogen hemmelighed at den i mit univers har slået de øvrige, vi har bragt, inklusiv Valkyrie 17, og det siger ikke så lidt. Selvom du ikke har spillet, og heller ikke har tænkt dig at købe det, synes jeg, at du skulle læse essayen. Den er alle pengene værd!!!

Og så er "Den 5. kolonne" tilbage efter 2 måneders pause... Ja, du læste rigtigt - Aage Krogh Christoffersen leverer denne gang ikke færre end 4 gyldne sider om PBM spillet "Warlord" og dets forgænger "Casus Belli" begge fra KJC-games. Tøv ikke med at mel- de dig til der. Du vil møde notabiliteter som Hook'en selv, Tino Andersen og undertegnede. (See you in the army....)!

Onkel Per er også vendt tilbage, og det til trods for at ikke så meget som en (læs: idioter) havde skrevet til hans brevkasse. Jeg har endnu ikke forstået denne passive mentalitet. Det eneste det kræver er 10 minutters arbejde, et frimærke og en kuvert. - Aha, nu ved jeg... du læser slet ikke "lederen", da den ikke indehol- der adventuretips...

"ZORK II: \*Tag sværdet i starten, du får brug for det senere." sådan, er du så tilfreds. Og se så at få klappet Bondebarbereren på skulderen for det arbejde han udfører. Forestil dig, hvordan du selv ville forfatte en kolonne, uden... Nej, jeg gider ikke! Og så har vi forresten en konkurrence i dette nummer, men bryd dig ikke om det. Vi vil meget hellere holde præmierne selv!!!!!!! DOC promoverer "Official Secrets" i et sådant tempo, at man skulle tro, at han fik %'er af deres omsætning. Læs den artikel, når du har været alt andet igennem. (Okay DOC, joke - der er fak- tisk relevant adventurstof at finde hos Off. Secrets).

Den Gamle holder endnu og har siden sidst været en tur ude i frem- tiden sammen med sin Amiga. Læs hans beretning i Beginner's, samt de flotte ord, der følger ham 2-12 andre steder i bladet. Til sidst er der kun at sige, at resten af bladet er krydret med bunker af tips, hvis ophavsmænd jeg takker!

## DIGITAL DYNAMITE ER KLAR MED GEMS

Midt i marts, faktisk ret efter at vol.3, #9 var "on the road" fik vi en pressemeddelelse fra Keith McLeman, hvor han fortalte, at "GEMS" en spil-pakke med hele 4 spil, var klar til at blive udsendt.

Den er til CBM64/128 og vejl. salgspris bliver for tapeversioner 8.99 pund og for diskversioner 11.99 pund. Skal spille hjem til Danmark (selvfølgelig bakker du DIGITAL DYNAMITE op, så det skal de) bliver det med 1 pund oveni i forsendelse. Pakken består af 4 hovedspil: STRATAGOS: Hvor du skal være hurtig med styrepinden for at overleve. CASTLE BOY: Din herre er fanget på et slot, og ved at Ghoste og Gobline dig på vej, redder du ham forhåbentlig. STARBURST: Et vertikalt-scrollende shoot-em-up spil med et ekstra game i slutningen af hver level! (Okay, du er allerede begyndt at undre dig over, hvorfor "GEMS" omtales i AP!) CITADEL OF CORRUPTION: Et grafisk adventure af David Picking, udviklet med NPC'ere ligesom vi har set det hos Level 9. En anmeldelse følger snarest, med hovedvægten lagt på CITADEL OF CORRUPTION, selvfølgelig.

## LEVEL 9, MEN IKKE RAINBIRD

Jacob Guinness har på foranledning af Austin-brødrene lovet at informere om en mindre omstrukturering mht. hintsheets til "Jewels of Darkness", "Silicon Dreams" og "Knight Orc". Det er ikke længere Rainbird, der tager sig af den side af sagen, efter at Microprose har overtaget dem. Hvad i risikerer hos Microprose er 3 måneders ventetid og en 5 pundes rabatkupon, bemærkes det fra Guinness. Så ved I også det!!!

## -FISH HOLDT SIG FLOT OVEN VANDE!

Koncerten med Fish i SAGA den 19. marts blev en oplevelse uden sidestykke. Synd for de af jer, der ikke støttede chefredaktøren den aften. - Magnetic Scrolls kan godt gå hjem og lægge sig herefter!

## INTER-ACTION SIGER FARVEL

Næppe var Inter-Action gået igang med, hvad der lignede en af Europas bedste adventureklubber, før den måtte dreje nøglen. Læs mere om klubben i dette nummer, og gør op med dig selv, om det ikke var bedre at give tilsagn om kr. 170,- her, end forære dem væk til en bananrepublik?!

## BLEG UDGAVE AF COMPUTER

"Det Nye Computer" har nu sat sig på tronen i dansk computerbladsverden og forsøger at levere et kvalitetsprodukt med undertitlen "Uafhængigt Commodore-magasin". Det ser dog ud til, at det eneste område, hvorpå de er "uafhængige" er adventureområdet... Selvom "The Dungeon Master", "The Magic One" og "Bigby" nu er samlet under samme fane, kan de ikke stable mere end 1/2 SIDE og 31 LINJER tips sammen i 2 numre, og det til trods for, at de har haft ca. 140 SIDER at boltre sig på!!!! Herfra foreslår vi, at ALLE sender et postkort ind til den nye redaktion, hvorpå der simpelthen står "ADVENTURESTOF TAK"! Hvem husker ikke Martensens forklaringer, der gik ud på, at den daværende chefredaktør ikke ville give ham yderligere 2 sider til "The Dungeon"? - Nu sidder han selv i stolen, og har åbenbart glemt hvem Infocom er!!! Måske han selv har lyst til at forklare til "News and Various", hvorfor det står så "slejt" til med adventurestof? Christian, vi venter spændt.....

# ODDS & ENDS

+ UK Telecoms ingeniør Brian Howarth gik konkurs med sit selskab "Digital Fantasia" og nu arbejder indenfor "business computing".

+ At Anita Sinclair fortæller, at de nye spil fra Magnetic Scrolls vil tilhøre genren "intermediate games" (hvad det så end er?, DOC).

+ At Scott Adams er et pseudonym, og at DOC ikke kender hans rigtige navn.

+ At Linda Wright (kendt fra bl.a. "Emerald Isle", "Red Moon") indtil videre har droppet at lave flere adventures til fordel for play-by-mail spil. Hendes nye PBM-game hedder "Arcania".

+ At Magnetic Scrolls har indgået en 2-års kontrakt med Virgin Mastertronic. Forpligtelsen er fem spil, der ikke nødvendigvis alle bliver adventures. Dog, spillene vil blive udgivet på label'et Magnetic Scrolls.

+ At det var Sandra Sharkey (kendt fra "The Case of the Mixed-Up Shymer), der fik ideen til at spille spøgelse i et adventure. Sandras gode ven og computerpartner Pete Gerrard skrev introduktionen til et eventyr med den nye koncept og tilbød sammen med Sandra, denne til Level 9. Pete Austin blev enormt begejstret, og vi fik som resultat "Scapeghost".

+ At Tony Rainbird forlod British Telecom i slutningen af 86' og Magnetic Scrolls lidt senere.

+ At "Hitchhiker's Guide to the Galaxy" blev Info-coms bedst sælgende titel. Spillet er udsolgt, hvilket ærgrer DOC, da han ikke har det.

+ At Official Secrets for tiden søger en fuldtidsansat medarbejder, der skal hjælpe John Trevillian med "Confidential". Er du interesseret, og får jobbet vel at mærke, kan vi da lige slå fast, at din nye arbejdsplads kommer til at ligge i Harlow nær Essex i England.

+ At DOC fremover vil holde jer orienteret om ny "sladder".

Som du allerede har bemærket er der sket store fremskridt indenfor adventureverdenen. Adventure-Klubben er nu landets definitivt eneste mulighed for at få adventurestof ind af verden! Her får du et referat fra generalforsamlingen. Hvor det sidste skidt blev fejlet ind under tæppet! (Hvor blev Aage af? D.D. Dennis).

udtryk for uenighed, for selvom Guinness forlod stuen efter godt en times tid, lod Madman Madsen en rammende bemærkning falde: "Vi er jo allesammen rørende enige - vi har blot forskellige synspunkter!" (Og derefter var der ingen, der hørte på ham, D.D. Dennis), (Skyd ham, Madman), (Mon vi så kan få noget ro?, Hannibal).

## REFEREAT FRA E.G.F

Så oprandt dagen! Flere var taget den lange vej til Maribo for at rasle fastelavn ind, og var ved et tilfælde havnet i Vestergade 25a. Dog kunne det ikke være mere belejligt, for Nyx gik netop og bandede over de tomme stole, da Madman Madsen, The Hunter Guinness, Knud (hvem husker ikke Joy, der lavede millioner i KrackOut?), Coke (nej, ikke ham), Mette (hvem er hun?) Risum, Hannibal (uden sin mor) - hun ringede vel til helplinen? -, og sidst MEN mindst, Aage Hook Krogh Christoffersen troppede op til den ekstraordinære generalforsamling.

Og hvilken forsamling? En vaskeægte flok brainstormere, der fik sat en korkprop i den sænkende skude og vendt den til en sand "flyvende hollænder". Den annoncerede dagsorden, der indeholdt punkter som "formandens afgang(?)", "konstituering af ny bestyrelse" og "opløsning af Adventure-Klubben", blev hurtigt fejlet af bordet med en udkupning af bestyrelsen. Således måtte den nuværende forlade selskabet med bøjet hoved og overlade de ledige pladser til Mr. Coke, Bolle-Aage og Nyx. Præcis 9 timer senere lå den nuværende model af Adventure-Klubben på bordet klar til introduktion for medlemmerne. Tiden skal ikke tages som

### Hvad så?

Der kunne skrives døre op om den intense stemning ved generalforsamlingen, hvilket jeg dog vil holde mig fra, og i stedet koncentrere mig om, hvad mødet betyder for dig som medlem...

- 1) Fremover vil du ikke komme til at betale for de blade du modtager. Abonnementsordningerne falder væk.
- 2) I stedet vil du, en måned før dit medlemsskab af foreningen Adventure-Klubben udløber blive tilbudt et nyt.
- 3) Tager du ikke imod det tilbud, melder vi dig ud af klubben, i det øjeblik dit medlemsskab udløber, og siger samtidig tak, for den periode du var med!
- 4) Mens dit medlemsskab kører vil du hver anden måned blive forsynet med medlems-tidsskriftet "Adventure Posten".
- 5) I perioden mellem udgivelsen af bladene vil vi bestræbe os på at tilsende dig fordelagtige tilbud på software.
- 6) - så er der selvfølgelig adgang til den eneste daglige telefonhelpline i Norden!

# BREVKASSEN

## DEBAT!

Hej A.P. (Arrogant pladder??) - Nu tror jeg, at det er på tide, at jeg skriver ind og tilkendegiver min suveræne mening om bl.a. det med illustrationer i bladet...

JO, jeg synes, der skal være tegninger i AP, men kun hvis de er af samme høje standard som dem i vol.3, #9. Uden tegninger tror jeg, det bliver for tørt bare at sidde og kigge på side efter side med tekst. Også et STORT hurra for forsiden på før omtalte...

Fortsæt sådan...

HEJ ZAZ! Flot artikel du har fået stablet på benene. Ser frem til at læse mere i næste nummer. Er der forresten nogle ude i det gamle vindomsuste, tågede, hjemsogte Danmark ("Immortals" gav mig inspiration til denne beskrivelse), der spiller andet end D&D, AD&D eller Drager og Dæmoner? Er der ingen, der spiller det suveræne "Warhammer Fantasy Roleplay" eller "Warhammer 40.000"? (Jeg spiller "Lufthammer 700", NYX). Angående debatten om "Katastrofe på Titan" og "Oprør på Nyx" i vol.3, #7... Godt nok synes jeg,

at Jesper Hvid Petersen er temmelig grov (for ikke at sige ubehøvlet!) i sit brev, men at grovhederne fortsætter på side 25, denne gang fra AP's side og EFTER endt debatartikel, synes jeg også er lidt for meget. Skænderier skal holdes for sig selv og ikke blandes ind i uvedkommende stof!

Jespers udtalelse om, at de 15 kr. til AP er "noget forbandet svineri", synes jeg er helt hen i vejret... Herre Gud! Hvis folk ikke vil "støtte" Adventure Posten med de 15 klejner, kan de jo bare lade være at købe spillet! Så let er det!!! Og her til sidst (som rosinen i pølseenden) et spørgsmål: Er det tilladt at ringe til Claus N., hvis man har bøvl med girokortet. Jeg HADER nemlig at kommunikere over brev, det går for langsomt.

-Sir Casper Lund.

Dear Sir! - Tak for dit givtige indlæg. Jeg vil foruden at svare på dit spørgsmål også klappe Erling Laksafooss på skulderen. Han ved, hvordan en tusch skal behandles. Alle er selvfølgelig vel-

kommne til at ringe til mig, hvis de har praktiske spørgsmål omkring deres medlemsskab af Adventure-Klubben. Lad det blot ske mellem 15:00 og 17:00 og KUN på hverdage! Nå, ja - der sker jo ikke andet, end du får karantæne, hvis du ikke overholder den tid.....

-NYX.

## LAKSAFOSS PÅ TOPPEN

Kære Adv.-Posten - På et eller andet tidspunkt og på en eller anden dag sad jeg og prøvede at finde ud af om chokoladefrøer havde konsrollermønster. Min konklusion var, at siden hun-chokoladefrøen har nødder, kunne der godt være noget om sagen. Lige da jeg skulle til at stoppe frøerne ind i min traditionelle mund, kom min ellers venlige mor op på værrelset og smed en lortebrun kuvert på min energiske Amiga 1000.

Adventure Posten (hurraaa!) var endelig kommet. Mine små barnlige hænder åbnede forventningsfuldt kuverten, der rummede tre partisamsøm, en voodoodukke, AP, tre girokort og et brev med selvslibende nåle.



Brevet var særdeles smukt formuleret af en Claus Nygaard, der gjorde mig opmærksom på, at jeg skyldte en del penge til AP. Derfor henvendte jeg mig straks til Skibby Hovedafdelingspostcentral (posthus) og smed min ellers overvægtige tegnebog på bordet, og forlangte at betale mine synder. Efter denne LILLE smøre vil jeg smide mig ned i mudderet og give en undskyldning til NYX og hele AP-holdet.

(Lad bare være Frankie - du havde jo brugt alle dine penge på grillen nede ved elforretningen, i pølsevognen på hjørnet eller henne hos "Super-Madsen". Nej, måske havde du tabt dem i kuglespil nede på parkeringspladsen foran "Skibby Turistrejser?" - Jo, vi holder øje med vores dårlige betalere. Du er ikke den eneste, der har været i Skibby, NYX). Jeg vil også benytte lejligheden til at kommentere AP's indhold: Essay'erne er en virkelig fornuftig artikelserie, der hjælper med at få de gamle uløste adventures af vejen. Men i modsætning til tipsene skal de være anelse mere kryptiske. De spørgsmål som læserne sender ind skal helst blive besvaret, så de er til at komme videre med.

En anden ting er Zaz RPG-Corner, der bestemt skal fortsætte. Selvom jeg ikke er D&D-fan, hører det med til adventurregenren, ligesom splittelsen af folk mellem grafik- og tekstadventures. Inden jeg runder af, vil jeg lige sige til lykke med jeres nye tegner Erling Laksafoss, der har en hånd, der vil noget!

- Frankie Larsen.

### **''GENTOFTE'' ER DØDEN!!**

Til AP - A bløv hil bang for at NYX e' vill blyv ve' mæ o skryv om Bollen, jeg ved ikke om jeg skal slå over i københavnsk som vi oure i jy'land kolder de' (hov, nu smuttede det igen) sprog de taler i radio og tv, eller jeg skal blive ve' mæ o skruv o jysk, men jeg synes ikke at "Døden fra Gentofte" hører hjemme i AP. NYX skulle i hvert tilfælde skrive den i eT sprog han forstår sig på. (Tovling, D.D. Dennis). Jeg er glad for at AP tilsyneladende kører videre, omend i en andet form end tidligere, og vil ønske de nye alt godt i deres arbejde med at lave bladet (hvis der da er kommet nogle nye til). Jeg betaler med glæde, da jeg synes, prisen er forholdsvis lav, selvom man kun får

det halve antal blade per år - det er da bedre end ingen at få.

Ang. NYX's kommentar i "Grow Up" i vol.3, #9 vil jeg sige, at folk jo skal kende svaret på spørgsmålet for at skrive ind med det! (Guud, er det rigtigt?, D.D. Dennis).

Jeg har prøvet at finde svarene på nogle af dem fra #9, men fundet at de til Bard's Tale I & II er umulige at finde, hvis de, der spørger, ikke udførligt skriver, hvor de er i spillet. (By, dimension, level osv.) Med håbet om at AP må få et godt og indholdsrigt liv vil jeg logge af for denne gang.

-Hilsen Jørn Hansen.

Hej Jørn! - Jeg er ked af, at du ikke synes om "Døden fra Gentofte". Indtil videre fortsætter den dog!

- eventyrlig hilsen,  
NYX.

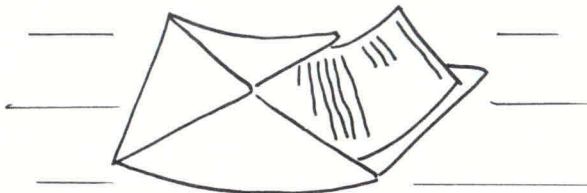
### **HURRA!**

Til Brevkassen - AP har overlevet sin krise med diverse ændringer fremover med undtagelse af den treenige bestyrelse - HURRA for det. I vil nu kun modtage bladet hver anden måned (Hvem har bedt Finnerdreng om at referere fra generalforsamlingen?, NYX) så derfor kære medlemmer: Indsend tips og masse af spørgs-

mål til "The Hardcore Helpline", for der går immervæk ca. to måneder inden I ser svarene. Husk på, at jeres spørgsmål er til gavn for os alle. Knyg på! Med sammenlægningen af "Games Preview", "Computer Action", "Amiga Interface" og "COMputer" står AP helt i front med adventure stof. I det nye blad "Computer" skal I ikke regne med at finde al for mange artikler om adventures - muligvis endog ikke en helpline. Så derfor...! Jeg er glad for generalforsamlingens beslutning om udelukkende at sælge AP via abonnement (1/2 eller 1 års medlemskab). Langt om længe kan vi slippe af med de dårlige betalere, og ikke mindst de, der overhovedet ikke gider at betale (R.I.P.). At inddrive tilgodehavender gennem det fogedretslige system er tungt og besværligt og helvedes dyrt for skyldneren. AP har ikke råd til at ansætte Hook, når han om 10 år (læs 45, NYX) har fuset sig til sin advokatbestalling, for han ser en fremtid i voldsramte kvinder. Jeg mødte ham forleden som "sandwich-man" på Tinglevej med flg. ordlyd: "Støt Grevinde Danner - Tøv din kone". Jeg støtter Egern i offentliggørelsen af

"maze-maps", idet jeg hader labyrinter, især når de er hamrende ulogiske. Personligt synes jeg, vi har set dem i al for mange adventures. Det er som om, at spilprogrammøren er trådt af på naturens vegne for at sinke progressen i eventyret. Denne forhaling er sgu' for let at lave rent programmeringsmæssigt. Vi stakkels brugere oplever søvnløse nætter, alt imens programmøren endnu ikke har fundet ud af at "flush the water closet". Har jeg NØDET at sige mere om den ting NYX? (Fuck off Finnerdreng, NYX).

adventure-creator". "Old Rattlebones" jagter nu 220 lysår væk Coma Berenices (Berenikes Hår - en åben stjernehop) for at skjule sin begyndende tyndhårethed. Sin hårfine quest har han naturligvis først intenst drøftet med Mr. Coke, der efter katastrofen på Titan forsøger at gøre sig endnu nægtigere. Pepsi sidder nu og klimprer på sin seksstregede ostepøl, "With God on the other Side". Okay, Jens-Erik - vi mødes på Cassiopeia fra den 9.-14. august og drikker os fulde i Sct. Laurentii tårer over "text-only-adventures demi-



Opråb til Den Gamle! Hvad med en artikel om, hvordan du arbejder som "adventure-maker"? Fra undfangelsen af ideen, videre til synopsis, storyboard, programmering, debugging og ikke mindst til "grand finale", hvor pengene ruller ind. Psst, I ved vel, at Den Gamle har for længst har droppet sin stilling som overlærer for helt at hellige sig sin nye tilværelse som "tongue-in-cheek-

se". (Astronomi er også en af mine lidenskaber. "Do DAC, wha' mæ' æ' quindfolk?", lyder det fra "Barberen i Horsens"). (Jeg troede, at Gastronomien var dit foretrukne, D.D. Dennis). Til NYX. Fortsæt endelig din afsindig morsomme fortælling "Døden fra Gentofte" - her gælder ingen stopprøve. Dog vil jeg indskyde, at Rasmus ønsker en mere fremtrædende rolle end som simpel hånd-

langer i historien. Men Finn-Forsvind har fortalt ham, at det kræver, at han først og fremmest sætter sig grundigt ind i den berømte bulgarske kortfilm: "En skotøjsarbejder forsøger at finde sig et ståsted i tilværelsen".

-DOC.

Well, DOC. Jeg vil for en sikkerheds skyld lige fastslå MED SYVTOMMER-SØM, at Adventure Posten er et GRATIS blad, der sendes ud til medlemmer af Adventure-klubbn, der har betalt KONTINGENT! - ABONNEMENT er en by i Rusland!!!! Rasmus rolle i "Døden fra Gentoft" er een gang bestemt. Men måske kan han ved dødsfald reinkarneres som et nyt væsen, hvem ved? (Men, mon han er modig nok til at udsætte sig selv for denne skæbne?).

- venlig hilsen,

NYXX.

Og så giver jeg ordet til Den Gamle:

### Svar til DOC.

Du skal have tak for din venlige hilsen. Det luner også at få nogle positive ord på tryk. Når jeg skriver "også", er det fordi der heldigvis endelig er gået skred i salget af OPRØR PA NYX, og i den forbindelse har jeg fået mange positive og endog begej-

strede (du må kunne se, hvor jeg rødmer?!) tilbagemeldinger. Nu er det godt nok kun en enkelt, der udelukkende har kontakket mig for at rose; de andre sad fast og havde brug for et lille skub videre. Så jeg fungerer efterhånden nærmest dagligt som en ekstra-helpline og det gør jeg da også gerne fremover, men selvfølgelig kun på mine egne to adventurer. Dog er det forbudt at ringe før kl. 11.00 på lørdage, søndage og andre officielle fridage!!

Det efter danske forhold meget flotte salg (i skrivende stund tæt på sammenlagt 90 - halvfems - eks.) af de to spil har sat skub i arbejdet med 3. del af Kim Starbuck's eventyr, STRANDET I ORION. Som det er planlagt nu, bliver spillet på fire diskettesider, men ikke desto mindre regner Nyx (ikke planeten, men min medforfatter - en ikke ret kendt ung mand med visse talenter) og jeg med at have det klart til efteråret/julen 1990.

Ja, Finn, at kombinere den eventyrlige færd i universet med den mere eksakte skuen ud i det, er vist naturligt for sådan nogle som os. Jeg var selv formand for en astronomisk forening og redaktør af et ditto tids-

skrift i tresserne, så jeg er med på en tur ud ad mælkevejen. Vi ta'r selvfølgelig Karlsvognen og kan så mødes på Cassiopeia, spise middag på den gode kro Leo, ture videre til dартturneringen i Taurus, hvor det jo gælder om at ramme Aldebaran, sejle en tur på Eridanus, kæle Coma Berenices, evt. gøre noget ved Virgo (eller måske hellere Andromeda?) og slutte med at drikke natmad af Crater i cafe Cygnus. Mon så ikke vi har fået en ordentlig Ursula Major på? Vi ses!

- den gamle

### LØSNINGER!

Hej AP!! - Det er et meget godt blad I har fået stablet på benene, næsten ingen billeder og masser af TEKST; fortsæt med det.

Jeg har et par spørgsmål, som jeg godt kunne tænke mig at få besvaret.

1) Jeg synes godt, at I kunne "LØSE EVENTYR". Det skal ikke være nye, men nogle af de gamle King's Quest I, II, III og Deja Vu... Den måde I skulle løse dem på, var at I løste dem "halt". F.eks. "Du skal gå ind i rummet og finde noget, man bruger til at fiske med, og noget til at skære med..." Der er et hav af muligheder, men det er en hjælp.

Især til de svære textadventures (Corruption, Scapeghost mv.)

2) Kommer "Oprør på Nyx" og "Katastrofe på Titan" til Amiga-en?

3) Hvor mange medlemmer er vi?

4) Hvorfor tester I ikke adventurespil? Bare et om måneden! Og når I så gjorde det, skulle I give nogle "starter tips" da det tit er svært at komme i gang.

5) Hvad med at skrive, hvad fremtiden vil bringe indenfor adventures?

Mvh. Ulrik Ahlefeldt.

Hej Ulrik! - Jeg ved ikke, hvilket nummer af Adventure Posten, du har fået som prøvenummer? Det meste af det, du efterlyser har (og er) faktisk "fast" stof i bladet.

1) Essay-løsninger - Kentilla af Guinness kører i øjeblikket - må være det, du søger. Lad dette så være en opfordring til læserne, om at skrive en til KQ-serien.

2) "Katastrofe på Titan" kommer så vidt vides IKKE, men der er håb forude for en superversion af "Oprør på Nyx"! I øjeblikket er SEPIA ved at fuldende trilogien med et adventure, med arbejdstitlen "Strandet i Orion". Når det er færdigt, vil en konvertering, startende med "Nyx" højst sandsynligt finde sted.

3) Jeg kan ikke sige præcist, hvor mange medlemmer vi er nu, men i marts var vi oppe ca. 200 faste, og det bliver spændende at se, om alle melder sig ind igen!

4) Vi tester skal adventures. Kig på dette års indholdsfortegnelse og se, hvilke spil, der er anmeldt. Tips følger som regel en anmeldelse.

5) Er du interesseret i, hvad fremtiden vil bringe, så slå op forrest i bladet, hvor "News and Various" huserer! Og så skal jeg lige bemærke, at du ikke skal sende en top-10 ind, men derimod en liste over de 5 bedste adventures du kender. Den skal endvidere stå i rækkefølge med det bedste første!

- eventyrlig hilsen  
NYX.

### KEEP ON LAKSAFOSS

Greetings AP - Rangeren trådte frem fra et enormt lysskær - et lys, hvis lige ikke var set siden Jarres Houston-koncert! (Ingen Pink Floyd kommentarer. Facts er, at Jarre lavede verdens største koncert med laser, lys og fyrværkeri. Mit lys er større end dit... heh, heh). (Hold nu mund og lad knægten blive i troen!?, D.D. Dennis). (Gud vil jeg ej... Facts er, at Jarre var foran i Houston,

men det er jo næsten en menneskealder siden. Floyds show havde i 88', 89' og har nu i 90' (holder Jean publikum så længe med samm show?) 400 mand, der stiller 500 tons teknisk udstyr op på en 250 ton tung scene!!! - Elektricitetsforbruget er på en koncert dvs. 2 1/2 time, det samme som ca. 125 parcelhuse bruger på et år!!!, NYX).

(Okay, så siger vi det sammen, D.D. Dennis). (KOM IGEN JARRE, D.D. Dennis & NYX).

Efter et stykke tid, hvor I er sluppet for mine kommentarer vil jeg igen "forpette" noget af AP's spalteplads. Først og fremmest vil jeg sige, at jeg er glad for, at AP overlevede endnu en krise (ja gu' sagde jeg endnu en) og håber selvfølgelig, at det er ovre med den slags.

Jeg går ind for tegninger i bladet, så længe de ser ordentlige ud. Laksafoff er vældig god, så lad os endelig se flere streger fra hans side. Stor ros til Den Gamle (bli'r jeg nu for fremmet, Booeesh?) og Zaz for deres gode artikler. Men øh, hvor bliver Coke det vrage af? Selv om vi er uenige på specielt et punkt, kunne jeg godt trænge til at læse noget mere af hans "crap" (ja,



det var faktisk pænt ment!)). Som min far antydede, vil jeg godt have en lidt mere betydningsfuld rolle i din historie, NYX. Jeg er trods alt mester i både intergalaktisk "Kung-tjuh-bang", Ludo og "Taekwonderful", og er netop vendt hjem fra studier i øh, - Viborg, i "Dai Ki Haku(rt) - bedre kendt som Kurt-Karate. Jeg må da være med til at gøre Tinglevvej farlig..., og så spiller jeg endda rollespil.

- Hilsen, Rasmus  
"The Ranger"  
Bolding.

Hej Ranger. - Der er ikke meget at kommentere i dit brev, der står udmærket alene. (Så du det Jens-Erik gjorde du?, NYX). Omkring din rolle i "Døden" så er den allerede forudbestemt. Der ændres ikke noget, medmindre... (Det han vil sige er, at han har fødselsdag i oktober og elsker Pepsi og Blå Gajol, D.D. Dennis). - Venlig hilsen, NYX.

### TAK FOR SIDST!!

Hej venner og Claus! Så var der møde i Maribo. Hele den lokale mafia-familie var inviteret, og der blev omsat narko for

4,5 millioner \$. Så slemt gik det dog ikke, men man kunne da bl.a. møde en sindsforvirret Madman, der mente, at Quest for the Holy Grail ikke var så slemt endda. Heldigvis lå den lukkede afdeling lige nede om hjørnet... Det var rigtig hyggeligt, men lidt flere deltagere ville ikke have været dårligt.

(HA, hvem tror du det var, der måtte rydde op hele søndagen?, NYX). Dog må det da give et fingerpeg omkring et evt. træf.

Virkelig flot forsidede af Erling Laksa-foss. Kan du ikke tegne nogle Doc-øden-de drager næste gang (undskyld Finn. Det mente jeg ikke).

Angående NYX' provokation på side 25, så vil jeg bare sige, at der også skal være plads til LIDT tegninger. Ellers kunne I lige så godt begynde at trykke tips på forsiden!

Nyt indslag: COKE SKAL LYNCHES!!! Jeg citerer side 4, linie 10 "Lynch ham, hvis du ikke har et nummer senest den 5.4.90" Og der kom intet nummer. Nu var der vist egentlig noget om, at AP nu kun udkommer hver anden måned. Jeg er TOTALT LIGEGLED! HEH HEH!

Og efter et angreb på Coke, mens han sad og lavede papirsflyvere i sin Penthouse-lejlighed, måtte AP finde et nyt bestyrelsesmedlem. Hvorfor er det altid Coke, der skal hænges, druknes, skydes o.s.v., kunne man spørge sig selv. Dette fraråder Statens Plantetilsyn dog kraftigt. Tænk dig ikke om - bare gør det. Det er meget sjovere)

Hvor bliver Per 'The Pawn Barber' Nielsen af. Jeg venter stadig på en anmeldelse af samme kvalitet som 'Scapeghost'.

Så noget 245'ende: Hvor langt nåede Scott Adams egentlig nogensinde i sin 'superbe' Questprobe-serie. Så vidt jeg ved er det blevet til 3 ud af 10!

Og til sidst: Helplinen. Jeg hjælper KUN med C64-spil. Ingen RPG's og ingen Sierra-spil (overlad dem til Jonas). Jeg udvider telefon-tiden fra 15.30-17.45. Om mandagen, forstås. Men bare keep calling (om mandagen, forstås!!)

- Yours Sinclairily  
Jacob  
"The Hunter"  
Gunness.

Hej Gunness! - Ingen kommentarer til dit brev... Det skulle da lige være, at dit "hintsheet-tips" er puttet om under "News and various"! - Og så vil jeg da

lige rose din essay  
over Kentilla. Kom  
med flere af slag-  
sen.

-NYX.

### FEED BACK FRA EGF. - DELTAGER!

Kære AP - Jeg ankom  
til generalforsamlin-  
gen med bange anel-  
ser. For det første  
repræsenterede jeg  
flere minoritetsgrup-  
per; Jeg er PC-spil-  
ler og af hunkøn.  
For det andet er jeg  
en ørn til at invol-  
vere mig i for me-  
get.

Men al min frygt  
blev gjort til skam-  
me. Med Adventure-  
KLUBBEN som den sam-  
lende fakkell var der  
en aktiv og fremad-  
rettet stemning,  
hvor alle bidrog med  
præcis så meget, som

de kunne og havde  
lyst til.  
Den Gamles artikel i  
sidste nummer var  
fin, men hvis side-  
teksten er et udtryk  
for layouterens nye  
stil, må han godt  
finde den gamle frem  
igen. Jeg var lige  
så rundtosset som i  
"carroussel room" ef-  
ter læsningen.

Jeg savnede bladet  
her i april måned,  
men glæder mig så me-  
get mere til de nye  
store udgaver frem-  
over. Og så er Coke  
forhåbentlig stadig  
iblandt os, på trods  
af formandens opford-  
ring til lynchning.  
Det var jo en fælles  
beslutning.

- Mette "Mus" Risum.

Hej Mette - Tak for  
brevet, og tak for  
din indsats omkring  
denne måneds inter-

view med Madman. Jeg  
påskønner dit arbej-  
de meget, og udnæv-  
ner dig straks til  
"årets free-lancer".  
Ikke noget pjat, jeg  
kører sgu' en tur  
til Middelfart og  
får en snak med dren-  
gen.. Sådan skal det  
gøres!

"Sideteksterne" til  
Beginner's Hints kom  
på, fordi der ikke  
var tid til at om-  
layoute artiklen -  
den var jo ret smal,  
ikke?

Coke...? - Ham hører  
vi ikke mere fra.

Han hænger og ding-  
ler på Humlebæk hede  
så vidt vides.

.... og tak for din  
deltagelse ved gene-  
ralforsamlingen, der  
efter min mening gik  
over al forventning.

- NYX.

### TURE-FERIE \* ADVENTURE-FERIE \* ADVE

Nu skal det være! Sidste år gik vores ferieplaner i vasken, simpelthen fordi det hele skulle være så diplomatisk som muligt. Derfor planlægger vi (læs: chefredaktøren - de andre er jo uduelige) en hyggelig efterårsferie, der vil komme til at stå i adventure- og rollespillernes tegn! (Ca. 13.10.1990-16.10.1990)

\*Han undersøger i øjeblikket mulighederne for at få fat på en passende hytte, der vil kunne rumme alt fra små drenge til voksne damer. Prisen vil være afhængig af antal ferierende, men vil med 99% sikkerhed ikke overstige kroner 150-200 inkl. mad! (50 deltagere)

\*Så hvis du er frisk på at dyrke din (og vores) hobby fuldt ud i et døgn eller fem, så reserver ferien, og begynd at lægge penge til side.

\*På tlf. 53 88 47 17 hører jeg gerne fra dig, så snart du ved, om du vil deltage eller ej. (Kodeordet er "Adventure-Ferie!")

\*Udførligt nyt i næste nummer, hvor jeg forhåbentlig allerede kan glæde jer med at afsløre en del deltagernavne???

-NYX.

# MEDLEMSYACHT

## — VI INTRODUCERER NY MEDLEMSJAGT —

Netop nu, efter den ny ordning er trådt i kraft, er behovet for nye medlemmer steget. Derfor beder vi dig tage et par af dine kammerater i nakken og fortælle dem om fordelene ved at være medlem af Adventure-Klubben.

### \* Hvor ellers får de:

- en gratis daglig telefonhelpline, hvor notabiliteter sidder klar til at hjælpe dem med ethvert problem?
  - jernhårde adventuretilbud, der slår bunden ud af softwaremarkedet og siger spar to til alle øvrige priser på det danske marked.
  - minimum 48 sider ren adventurestof hver anden måned - i alt minimum 288 sider for kun kroner 200,-? (Man kan ikke engang få en bibel for de penge...!)
  - ret til at deltage i aktiviteter rundt omkring i landet?
  - plus selvfølgelig de konkurrencer o.m.a., der foregår i AP?
- ..... det ved du heller ikke, vel?

---

### DERFOR!!

\*Fedt ud og få nakken af 2 adventure-Freder og skaf dig selv et halvt års medlemsskab af Adventure-Klubben.

\*Når de heldige og særligt udvalgte indbetaler enten kr. 110,- eller 200,- på vores gironummer skriver du blot "Indmeldt af '1234567'" ved siden af deres navn og vi noterer dit forlængede medlemsskab sammen med deres.

\*Får du mere end 3 til at melde sig ind på en gang, går vi helt amok, og forærer dig et års medlemsskab af Adventure-Klubben!

# INTERACTION LUKKET

Som omtalt under "News/Variouse" i dette nummer, er Inter-Action gået ned, næsten før den fik begyndt. Et af de bedste bud på en adventurklub (med undtagelse af Adventure-Klubben) jeg har set, har taget konsekvensen af svigtende medlemstal!

-Og således måtte jeg sandede Garfields velkendte udtryk: "I hate Mondays!", da morgenposten efter en vellykket weekend bragte mig nyheden. En kuvert med 2 checks og dette brev:

Dear Member

It is with regret, great sadness and disappointment that we refund your payment for one year's membership to Inter-Action's club.

Having carried out extensive market research before the launch of the club - and receiving a most encouraging response - and after sweating blood to publish what we and many other people in the software industry regard as a professional, polished booklet, the apathy of potential customers toward our club came as a bit of a blow to us. Perhaps spending money is taboo to some (most) people.

Thanks to most of the "big mags" we received good coverage of Inter-Action's endeavours but, considering the tens of thousands of readers these organs reach, response remained pathetic. Following deep thought and consultation we decided to shelve the club now rather than later so that we could FULLY reimburse ALL members. This should not only prove that we are (or were) no cowboy outfit - our members come first - but also hold us in good stead should we one day feel confident enough to restart Inter-Action's club.

If you have any ideas why response has been so poor we should like to hear from you.

Meanwhile we thank you for your support.

Bye

Nik, Auntie Marg, Rob, The Harlequin



Inter-Action

Inter-Action  
The Cottage  
Ashford Centre  
Lucrow  
Exmouth  
EX8 4DS  
☎ (0584 74) 25

Dear Member

It is with regret, great sadness and disappointment that we refund your payment for one year's membership to Inter-Action's club. Having carried out extensive market research before the launch of the club - and receiving a most encouraging response - and after sweating blood to publish what we and many other people in the software industry regard as a professional, polished booklet, the apathy of potential customers toward our club came as a bit of a blow to us. Perhaps spending money is taboo to some (most) people. Thanks to most of the "big mags" we received good coverage of Inter-Action's endeavours but, considering the tens of thousands of readers these organs reach, response remained pathetic. Following deep thought and consultation we decided to shelve the club now rather than later so that we could FULLY reimburse ALL members. This should not only prove that we are (or were) no cowboy outfit - our members come first - but also hold us in good stead should we one day feel confident enough to restart Inter-Action's club. If you have any ideas why response has been so poor we should like to hear from you. Meanwhile we thank you for your support.

31/01/90



Som I kan se, er det ikke de her-  
rer "hvem-som-helst", men Nik  
Wild, Rob Steel og The Harlequin  
(er det ikke ham fra "It's not  
the 9 o'clock news"?, D.D. Den-  
nis ), der sammen med Auntie  
Marg stod for klubbladet "Harle-  
quin & Steel". Et flot produkt,  
laserprintet med digitaliserede  
billeder, fyldt med relevant ad-  
venturestof. Den eneste udgave,  
der udkom indeholdt således 44  
sider fordelt med 6 sider nyhe-  
der, 20 sider anmeldelser, 4 si-  
der med tips, brevkasse, kort  
over Lurking Horror (Ja, det kla-  
gede jeg selvfølgelig over, NYX)  
samt et portræt af Lesley Mans-  
ford fra Electronic Arts.

Jeg skulle bide mig selv i øre-  
flippen, hvis du ikke allerede  
har hørt om "Harlequin & Steel",  
da det kun har modtaget positiv  
omtale i næsten samtlige adventu-  
reblade.

-"Hvorfor skrive om en klub, der  
ikke eksisterer mere?", hører  
jeg samtlige læsere skrive (de  
3, der læser dette)... Jo, fordi  
der grandgiveligt sidder en del  
ægte freaks, som havde tænkt sig  
at melde sig ind i "Inter-Action"  
ved førstkommande lejlighed, og  
dermed ikke alene ville tabe de  
30-40 kroner, det koster at få  
udskrevet en check, men også  
ulejlige klubben, der måtte se  
sig nødsaget til at sende den  
tilbage.

I stedet foreslår jeg, at alle  
de af jer, der vitterligt inter-  
esserer sig for adventures, og  
sætter pris på et god klub med  
et godt blad, sender en seddel  
til (former editor) Nik Wild,  
hvor der står, at I selvfølgelig  
er villige til at melde jer ind,  
hvis klubben nogensinde skulle  
starte igen!  
Så krydser jeg mine fingre, og  
håber, at såvel jer, som jeg, en  
dag får et positivt svar fra "In-  
ter-Action".  
I mellemtiden kan du jo begynde  
at spare de 17 pund op, et års  
medlemskab koster! - og viser

det sig så, at du ikke får brug  
for dem, eksisterer Adventure-  
Klubben forhåbentlig stadigvæk.

Giv gutterne et skulderklap på:

Inter-Action  
The Cottage  
Ashford Carbonell  
Ludlow  
Shropshire  
SY8 4DE  
England

og glem ikke at nævne Adventure-  
Klubben!

-NYX.

---

## MEGAMIGA FORCE INT

---

Når vi nu er igang med at promo-  
vere andre, må vi endelig ikke  
glemme MEGAMIGA FORCE INT.  
MFI er navnet på en nordisk Ami-  
gaklub, der 6 gange årligt udgi-  
ver en disketteavis til sine med-  
lemmer.

Vi har modtaget de 2 første, og  
har kun rosende ord til overs  
for disse.

MFI lægger med deres NEWSDISK  
vægt på at holde dig orienteret  
om alt på Amigafronten.  
Således indeholder de to første  
NEWSDISKS masser af guf for både  
den spillelystne og den seriøse  
computerejer.

Vi kan derfor kun anbefale, at  
du indhenter informationer hos:

CLAUS GRØVDAL  
MEGAMIGA FORCE INT  
POSTBOKS 14  
N-3629 NORE  
NORGE

Og husk så at medsende en interna-  
tional postage kupon eller en por-  
toflip, så Claus ikke mister hele  
sin løn på frimærker!

NYX.

# HOOKED ON HOOKED ON HOOKE ADVENTURE ADVENTURE ADVEN

## "OFFICIAL SECRETS" - en engelsk adventure klub.

Klubben etableredes sommeren 1988 af Tony Rainbird (manden, der i sin tid grundlagde "Rainbird"-label hos Magnetic Scrolls). Den oprindelige stab på 3 personer er i dag udvidet til 20 faste medarbejdere - ikke uden grund, da klubben på nuværende tidspunkt har ca. 13.000 medlemmer (et astronomisk tal i AP-sammenhæng). (De er færdige, når jeg har indtaget universet, Coke). I december 1989 udvidede man varelagerkapaciteten, moderniserede kontoret samt indførte et helt nyt computersystem til at varetage ordrebestillinger. "Firmaet" er bygget op på følgende måde: øverst, "Inter-Mediate Ltd.", med Tony Rainbird som ledende direktør. Herefter følger "Special Reserve" og "Official Secrets". "Special Reserve" ledes af Robert Moss og er salgsafdelingen for soft- og hardware (computere, printere og diskettestationer leveres dog kun til engelske medlemmer) og udgiver hver anden måned "Buyer's Guide" med supertilbud på spil, omtale af de seneste spil, "general information", "best selling games" samt "hint book corner". Lad mig give nogle økonomiske eksempler, hvor SRP = Special Reserve Price, RRP = Recommended Retail Price (vejl. udsalgspris) og GBP = Great Britain Pound.

Scapeghost: C64-disk, SRP 10.19 GBP / RRP 15.59 GBP. Amiga, SRP 13.19 GBP / RRP 20.95 GBP.  
Jewels of Darkness: C64-disk, SRP 5.69 GBP / RRP 15.95 GBP.  
Amiga, SRP 10.19 GBP / RRP 20.95 GBP.

Bemærk at SRP er incl. 2.20 GBP i forsendelsesomkostninger og RRP incl. 1.00 GBP - RRP's er taget fra Level 9's prislister

(tænk bare på de danske priser). GBK er p.t. cirka 11 kroner, så der er mange penge at spare. Naturligvis er alle spillene originale.

"Official Secrets" medfører som medlem andre goder end "Special Reserve", som man automatisk indruller, nemlig "Confidential" - et 32 siders A4-størrelse bimonthly glossy mag, hvor du finder alt om adventures, strategy, FRP (Fantasy Role Play), MUG (Multi User Game - modem spil), PBM (Play By Mail), D&D (Dungeon & Dragons), tilbunds gående artikler samt meget, meget mere. Et års medlemskab af "O.S." koster som dansker 25 GBP. Medlemskab af "S.R." alene koster 6 GBP, men her har man mulighed for at opgradere til "O.S.". Prisen på de 25 GBP inkluderer to adventures - "Myth" og "Gnome Ranger", hvor sidstnævnte kan konverteres til et surprise alternative. "O.S." har også en telefonhelpline, men hvem har råd til det? - godt vi har gode gamle AP (Godt vi har telefon, NYX), og der er på nuværende tidspunkt udkommet 9 numre af bladet.

Som I nok kan forstå, er "O.S." bare en klub (incl. AP) for enhver adventure-Frede. Udgiften til medlemskabet udlignes lynhurtigt ved de besparelser, man opnår ved køb af spil. "Special Reserve" sender ordrebekræftelser tilbage til bestilleren og leverer spillene forsvarligt indpakket i forede kuverter. Ligeledes er der mulighed for "back-ordering", hvilket vil sige bestilling af spil, der ikke er på lager. (Finn, når man sådan tænker sig om, kan du faktisk mange frække ord, D.D. Dennis).

Naturligvis er der også reklamationssmulighed - man får bare et nyt spil tilsendt.

Til sidst: Tony Rainbird er "The Boss Upstairs" - John Knight "A Little Psst.... Downstairs" (kører telefonhelpline, samt promoverer klubben til højre og venstre ved at forære gratis medlemskab) - John Trevillian er redaktør af "Confidential", og med kun en enkel realitetssans - månedslønnen.

Jeg skipper - 20 navne er for mange at omtale (undskyld Vera, uden dig ville "O.S." gå til i skidt - - - psst fra Odense... Vera er deres rengøringsdame). Okay, jeg mærker pressionen fra savlende og interesserede medlemmer - adressen på klubben er: "Official Secrets"  
PO BOX 847, Harlow  
Essex, CM21 9PH  
England

-DOC.

P.S.: Psst.. Du NYX, er det nu, jeg kommer med i TV2reklamerne?

## SASC

### SPECTRUM-BYT!

Jeg undskylder overfor Paul Avis og de, der har henvendt sig telefonisk til mig i den sidste måned. Selvfølgelig skulle SASC's adresse havde været bragt efter interviewet med Paul, men af en eller anden grund (D.D. Dennis?, Red) glemte jeg den. Så mens vi er i reklameafdelingen:

Har du gamle Spectrum-adventures til bytning så skriv til:  
S.A.S.C.  
Att.: Paul Avis  
49 Hewitt Road, Hamworthy  
Poole, Dorset, BH15 4QB, England

(Excuse me, Paul!)

-NYX.

## HINTS

### LARRY I I I

\*Strandtøsen elsker souvenirs, så prøv at give hende dit credit-card.

\*For senere i bastskørt at sælge hende en hjemmelavet skulptur.

\*Du får points for at høre samtlige Paul-Paul's vitser - hvem ved - måske er de også nødvendige?

\*Gå ind og se "plat-showet", og snak derefter med danserinden.

\*Få advokaten til at fikse sagen om jordskødet.

\*Prøv også at opsøge advokaten i dansetøjet - du kan jo passende betale hende imens - eller i hvert tilfælde sekretæren.

\*Hvad med at give Patti dine "divorce papers"?

- Rasmus "The Ranger" Bolding.

### INGRID'S BACK

\*Jasper lider en rask svømmetur i sin pøl. Skjul dig bag drømmesengen og vent til han har klædt sig om. Mon ikke der ligger et bevis i omklædningsrummet?

\*Høvl tilbage til indkørslen og gør det, du fik besked på i starten af part 3. - Vinke, vinke.

(Går du hjem nu?, NYX).

\*Jasper forsøger at undslippe, men hans flugt stoppes ved at lade lysekronen dumpe ned i hans hoved - og for den sags skyld dig (Ingrid) med.

\*Slutningen er overraskende og sjov. Den skal I selv have til gode.

Bottoms Up DOC.

### TIL LYKKE MARK!

Mark Sederquist har netop i den forgangne måned løst sit første adventure! (vild jubel). Det var endvidere Terrormolinos fra Melbourne House.

Vi opfordrer alle til at lægge bladet fra sig og hylde Mark!!!!

-NYX.

# DØDEN FRA GENTOFTE

Jagten på "den 5. kolonne". 5. del.

RESUME: BOLLE-AAGE FEDTER STADIG RUNDT I GENTOFTES GADER PÅ JAGT EFTER DEN ARTIKEL IDA STJAL FRA HAM. FRA ADRESSEN TINGLEVVEJ 4 STYRER MAFIA-BOSSEN "DEN GAMLE" SINE GORILLAER PÅ SPORET AF BOLLE-AAGE FOR AT FORHINDRE HAM I AT FÅ ARTIKLEN IGEN. PÅ NUVÆRENDE TIDSPUNKT LIGGER FINN-FORSVIND, GORILLAEN OVER ALLE GORILLAER, SALEDES GEMT I BAGGARDEN NEDENFOR BOLLE-AAGES VINDUE, OG VENTER PÅ AT HAN SKAL KOMME TIL SYNE. DET VED BOLLEN AF GODE GRUNDE IKKE, DA HAN NETOP FØRST NU ER PÅ VEJ HJEM SAMMEN MED PER BONDEBARBER (argh) OG PEPSI PETER....

Den nydelige ældre dame, der gik under dæknavnet "farmor", men blot var Bollens barneplejerske, kiggede forundret i retning af containerne, da hun entrede baggården på sin gamle herrecykel. - "Naahaahaaeej, ikkee stooleen" kom det hulkende bagfra en stor ulækker grøn kasse. Det var Finn-forsvind, der endnu ikke var kommet sig over det chok Den Gamle gav ham, da han ringede. - "Sært", mumlede farmor, da hun med et enormt drøn styrede cyklen direkte ind i cykelstativet uden at bremse, stillede sig på den venstre pedal og svang højre ben forover styret og ned på jorden. "Aage-mand", kaldte hun. "Er det den lille Aage-mand, der laver numre med farmor, hva'?" - Er det det lille Aage-pus, der prøver at narre farmor....?". Intet svar. Langsomt, og på tåspidserne, sneg hun sig over til containeren... - "Naahaahaaeej, Naahaahaaeejj!", lød det, denne gang blot svagere. Farmor bukkede sig ned og kiggede

ind under containeren. Hmm, intet spor af Aage-pus! Systematisk kikkede hun under alle containere, men uden held. "Er Aage-klumpen bange for at farmor skal give ham et kys?", hvinede hun....

- "Naahaahaaeej", hulkede Finn-forsvind fra den midterste container, hvilket skulle vise sig, at være det største fejltrin, han endnu havde lavet i sin tid som gorilla for Den Gamle.

Resolut sprang farmor hen til containeren, lettede låget, trak ham op ved håret og gav ham et stort smækys midt på munden. - Arme farmor, der troede det var Aage, og arme Finn-forsvind, der vrælende og med et lamslået udtryk i ansigtet satte kursen mod Tinglevvej. Netop som han styrtede ud fra baggården med Rasmus og Søren i hælene råbende "Far, far - slap nu a'!", kom Bollen, Pepsien og Bondebarberen løbende ind.

- "Giiisp! (det eneste ord bondebarberen kan sige, uden at afsløre, at han er jyde kom pibende ud fra mundvigen)... Wahr de' æk' en a' gurijlaern' fra Tenglævvej, bászh???".

- "Yepper, depper Fermand - og han havde to af sine håndlangere med sig", konstaterede Bollen.

- "Tror bossen, at de var ude efter artiklen?", fedtede Pepsien og stak Bolle-Aage en Gaj... (Det er ikke TV2-reklamerne mand, Red) øehm, en halspastil....

Bollen gløede ondt på pastillen og udbrød: "Du skal ikke tro, at du kan købe mig Pepsi. Bollefar her er ikke til salg for en pastil!".

- "Då a' da elz æk' større øn' tå-bag få' a' skællæng'", hulkede

Per og holdt sig på maven. Når han lo pustede han luft ud gennem munden, og på grund af sit underbid fik det hans lange "The Who"-hår til at stritte direkte fremefter.

- "Aage-sut, lille pus!!!", lød det med eet uhammet fra den anden ende af gården, hvor farmor stod med åben mund og vinkede af drenge. "Hvor har farmors guldklump gemt sig i dag?!"

Herefter fulgte en seance, hvilken jeg har lovet Bolle-Aage om ikke at gengive (dog under store protester fra Pepsi-Peter og Per Bondebarber, der syntes, at den var ligeså relevant som alt andet). Vi blev dog enige om, at jeg som den forfatter-guru, jeg nu engang er, skulle benytte mig af min evne og "shifte" over til (skælve, ryste, bløvre) lokationen Tinglevej 4, hvor Den Gamle var i fuld gang med at lære sit nye "TACL"-system at kende...

- "Haaeej, haaeej Hannibal. Hvor er det rart at se dig igen, efter alle de år", hviskede Den Gamle og sendte et varmt smil til sin netop ankomne kone.

- "Jamen, kære ven... Er der nu noget galt med din korttidshukommelse igen? - Jeg har jo kun været væk i et par timer". Trods hans svage punkt elskede hun ham overalt på jorden - okay, indtil videre havde de kun været i Malmø sammen, men hun var overbevist om, at kærligheden ville gælde selv i de fjerneste og uberørte egne af kloden. Han var den type, man kun kunne holde af. Varm som en sol og kærlig som en hest...

- "Hunden er mennesket bedste ven, Hannibal - vidste du det?"

- "Så, så. Du ved jo, at Magnum døde, da du var på Cuba. Den er ikke mere!", forsøgte hun. Når han slog over i dyrenes verden, var den hel gal.

- "Jeg kan ikke finde ud af at benytte det forbandede TACL-system. Jeg er overbevist om, at du ville kunne få det til at fungere, hvis du prøvede".

- "TACL?", lød det spørgende fra Hannibal.

- "Ja, T(ransplantation) A(f) C(entrale) L(ivsceller). Den version vi har ventet på at få smuglet til landet fra Amerika kom i morges, men jeg kan ikke benytte systemet". Hans højre hånd rystede svagt, og han tog et knugende greb om stokken.

- "Er det det nye gangstersystem, der skal holde kunstigt liv i ellers uddøende hjerneceller?"

- "Ja, Michael Jackson har haft det på prøve i to år nu, det skulle virke".

Hannibal hoppede i luften af glæde. "Det vil sige, at du får din korttidshukommelse igen, hvis du kobler dig til TACL?". - Hun gippede af begejstring.

- "Hvis jeg bruger hvaffor noget ACTL?", mumlede han og nikkede med hovedet. "Jeg kender ikke nogen ved navn LATC... Magnum var nu menneskets bedste ven".

Desperation faldt over Hannibal, der med et drøned ud af den hemmelige lem i bagvæggen. Gennem hulmurrssystemet bevægede hun sig dybere ned i huset - ned for at finde en "adapter", der kunne passe til TACL-systemet. Ikke siden skandalen med sin søn, havde hun følt sig så presset. At vælge et kollektiv i Horsens, når man kunne blive mafia-boss på Hawaii, bare ved at knipse med fingrene, var en beslutning, der gik ud over hendes forstand. Den Gamle plejede at sige, at han var sendt på en hemmelig mission, der havde til formål at infiltrere den kommunistiske arbejdsfære i Skandinavien, når de sendte indbydelser fra skolerne i USA.

Da Hannibal skubbede lemmen op og trådte ud i Hall'en mødte et frygteligt syn hende. Finn-forsvind lå på knæ ude foran døren med sit ansigt fladtrykt opad ruden, vrængende så læberne spillede valse-takt flankeret af sine to håndlangere, der forgæves forsøgte at få kontakt med dem inde på den anden side af døren.

- "Idioter!", skreg hun og fløj hen til døren. "Har vi ikke sagt, at I skal bruge den hemmelige tunnel?", snerrede hun ud gennem den smalle brevsprække. Kun en svag hulken efterfulgt af to "Jamen... vores far..." nåede tilbage til hendes ører, hvorefter det fladtrykte ansigt gled nedad og væk fra ruden.

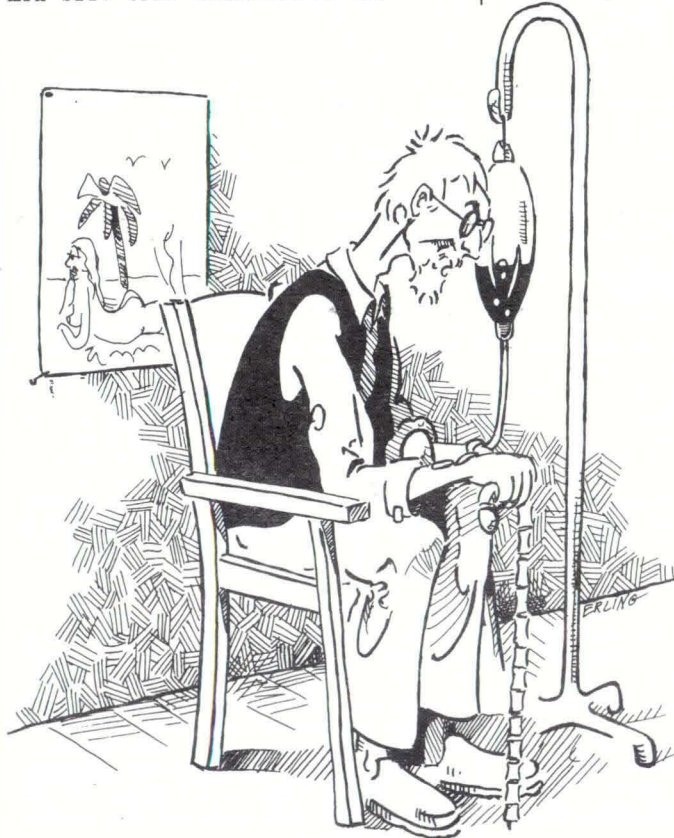
Hun løb fra Hall'en og ind i den nybyggede skadestue, hvor hun hurtigt fandt en "adapter" og en tilhørende slange, som hun returnerede med, akkurat som Finn-forsvind entrede førstesalen sammen med Søren og Rasmus.

- "Vores far...", begyndte Rasmus, men blev brat standset af en

hånd-bevægelse fra Den Gamle, der hav-de hevet et uhyre moderne stativ hen ved siden af stolen.

- "Haaeej, haaeej", indledte han en sætning, rullede lidt med øjne-ne, for så at slutte den af igen med et langt og anstrengt "Aååh".

Hannibal rystede på hovedet af Finn og hvinede: "Få den søk kartofler bragt ud herfra! Bossen har ikke tid til at have jer rendende nu, han skal TACLES!". Og mens de trak af med Finn, blev Den Gamle koblet til sit nye reha-biliteringssystem i håb om, at det skulle bringe ham på højder, han for længst havde forladt!



Skal det lykkes for Den Gamle at få sin korttids-hukommelse tilbage?

Skal det lykkes for Finn-Forsvind at komme sig oven på det kys, han fik af Bolle-Aages farmor? Skal det lykkes de tre drenge, Bolle-Aage, Pepsi Peter og Per Bondebarber at komme frem til Tinglevvejs containere nu, da Finn er sat ud af spillet?

"Læs med næste gang når vi blænder op for det overseje og mega-ultra-lækre, fedeste, bedste, dødsarte, hyper-rå-klassiske..."

(Det er altså ikke COMputer, du skriver for odder, D.D. Dennis)

Nåeh? Men så kan jeg jo blot nøjes med at skrive "næste gang"!

-NYX.

# ADVENTURE-TIPS

## GUILD OF THIEVES:

-Mange telefonspørgsmål får os til at gentage og tilføje en del tips til dette mesterlige adventure fra Magnetic Scrolls.  
\*Skatteprocenten er som sagt 15.  
\*Du ryger ikke i KULKældereren, fordi du BRÆKKER dig til yderligere 5 point.  
\*Det går som smurt i olie, når billedet puttes i night safe - 10 point.  
\*Selvom den røde billardkugle tiller skævt, kan du godt lave 5 gode, hvis du åbner spillet.  
\*Mølleren er skam ikke døv! - Endda meget venlig. Bare du er stødig og har check på sagerne, er alt LUT'ter tyggegummi.  
\*En terning med et øje ændrer udseende, hvis den vendes.  
\*Det er altid sådan, at skifter man kø stopper den nye, medens den gamle går fremad - så hold bare det lange ben foran fra starten.  
\*Bed fuglen sige ordet fra flaskeetiketten, før du når frem til skranken. - Hvis ikke den lyster... RESTART!  
\*Tyggegummi er ikke nøglen til kontoret, men det er tæt på!  
\*Vejen indtil kontoret, efter at taget er sprunget af, er ikke vandet, hvilket billedet kan fortælle dig nærmere om.  
\*Anti ophæver lige - Problemet skal vægtes bestemt.

-Det var alt herfra! Hvis nogle af jer har fundet ud af at transportere det radioaktive vand fra "hulerne", hører jeg gerne fra jer! - Om det overhovedet kan lade sig gøre ved kun MS.

-NYX.

## BE A HERO:

\*Hvis du overhovedet har planer om at blive til noget, så skriv stikord ned, efterhånden som du løser dine eventyr.  
\*Det lønner sig, at sætte disse stikord sammen til tips.  
\*Kiosken sælger både frimærker og kuverter.  
\*Put tipsene i den købte kuvert og franker den med frimærket.  
\*Postkassen tømmes klokken 16!!  
\*Husk at skrive den korrekte adresse på kuverten. Den findes foran i Adventure Posten.  
\*Det er også der, du senere vil finde dine tips.  
\*Hver sendte kuvert giver to heltepoints, og der kræves i alt 10 for at blive udnævnt.  
\*Hvad venter du på????

-NYX.

## MANIAC MANSION:

\*Gargoyle-hovedet på trappen er nøglen til en duos problem. Skub på!  
\*Den grønne tentacle er til plastik og drinks. (Altså akkurat ligesom Coke? Går i plastiktøj og drikker sig fra sans og samling, D.D. Dennis).  
\*Dungeon-døren ordnes i samspil med kassettebåndoptageren og pladen. Det skal nok kaste lys over kronen.  
\*Selvom du ikke er nogen svamp, har du gavn af besøget på badeværelset, hvis du vil have den spildte fremkaldervæske igen.  
\*Ed lokkes væk fra Hamsteren og Cardkey med et tryk på dørklokken.  
\*Slimy meteor er et job for politiet...

-NYX.

---

# TELEFON-HELPLINE

---

De af vores læsere, der er udstyret med et gyldigt medlemskort har ret til at benytte den gratis telefonhelpline særligt udvalgte stiller til rådighed. Besætningen ser for tiden således ud:

---

**MANDAG 16:00-18:30 - 53 79 41 52**  
Jacob "The Hunter" Guinness. Speciale i textadventures fra 84' til 90'!

**TIRSDAG 17:00-19:00 - 65 97 20 28**  
Steffen Sørensen. Knægten med pulsen på alt nyt indenfor Amigafronten.

**TIRSDAG 19:30-21:30 - 86 25 05 59**  
Jonas Buur Sinding. Sierra-On-Line, Lucasfilm, Mindscape. You name it!

**ONSDAG 15:00-17:30 - 64 41 52 96**  
Kristian "Madman" Madsen. Læs interviewet denne gang og læg røret på..

**TORSDAG 15:00-18:00 - 98 98 81 12**  
Kristian "Warlock" Hyttel. Bard's Tale fan, der også spiller Infocom!

**FREDAG 16:00-19:00 - 98 33 57 63**  
Henrik "Egern" Jensen. Garvet essayskribent, der nu hjælper nødstedte!

**LØRDAG 10:00-12:00 - 98 33 57 63**  
Henrik "Egern" Jensen. Hjælper fortsat, mens vi andre sover rusen ud..

**LØRDAG 12:00-12:30 - 31 65 42 63**  
Aage Krogh Christoffersen giver dig gode PBM-råd samt Infocom-tips.  
**TRO DET ELLER EJ. HAN ER ENDELIG PÅ BANEN IGEN EFTER OVER 1 ARS PAUSE!**

**LØRDAG 15:00-18:00 - 86 25 05 59**  
Jonas Buur Sinding. Fortsat Sierra-style helpline for solide spillere.

**SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12**  
Kristian "Warlock" Hyttel. Efter kirkegang sidder han atter med røret!

**SØNDAG 16:00-17:00 - 42 19 02 17**  
Peter "Mr. Coke" Normann. YES!! - Vidunderbarnet kører helpline igen..

---

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

De ovennævnte personer, er tilbyder telefonisk hjælp, er ikke bundet til at være disponible. De har ydermere ret til, på et hvilket som helst tidspunkt, at afvise en samtale uden nærmere begrundelse.

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



# ABSALON DATA

## Amiga- udstyr:

Amiga 500	4995,00	
Amiga 500 + CM8833 + Kabel	<del>7350,00</del>	- Ring!
512K-ram udvidelse m. ur og afbryder	<del>1540,00</del>	925,00
20 MB Golem Harddisk	<del>4795,00</del>	5330,00 m. autoboot
3.5" Golem Diskdrev m.bus & afbryder	<del>1385,00</del>	1320,00
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	<del>1730,00</del>	1570,00
3.5" Winner Diskdrev m. bus & afbryder	<del>1195,00</del>	1020,00
5.25" Winner Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	<del>1595,00</del>	1310,00
Quickbyte V Eprombrænder	<del>790,00</del>	735,00
REX Megacarte til Eprommer	<del>690,00</del>	675,00
Printerkabel Centronics	<del>75,00</del>	85,00
Monitorkabel A-500/Philips CM8833	200,00	
Bootsелеktor DF0 - DF1(2)	<del>75,00</del>	85,00
Bootsелеktor DF0 - DF1 - DF2. Mekanisk	<del>230,00</del>	130,00

## Disketter:

	pr.stk.	pr.100stk.
5.25" DSDD NN	3,25	292,50
5.25" DSDD HD, 1.2 MB	9,00	810,00
3.5" DSDD NN	<del>7,00</del> <del>9,40</del>	<del>630,00</del> <del>846,00</del>
3.5" DSDD NN KAO	<del>7,50</del> <del>11,00</del>	<del>675,00</del> <del>990,00</del>
3" DSDD NN	<del>31,00</del> <del>26,00</del>	<del>2340,00</del> <del>2790,00</del>

## Printere og tilbehør:

NEC P 2200, 24 nål	<del>4575,00</del>
Epson LQ 500, 24 nål	<del>4605,00</del>
Star LC 24-10, 24 nål	3895,00
Star LC 10, 9 nål	1995,00 <del>1965,00</del>
Enkeltarksføder til P 2200	<del>1450,00</del>

## Commodore 64/128 udstyr:

Eprombrændere	590,00	<del>600,00</del>
Epromkort	130,00	<del>135,00</del>
Userport-Centronicsprinterkabel	105,00	

## Diskettebox med lås:

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

## Joystick og diverse:

Competition Pro 5000	<del>145,00</del>	125,00
Competition Pro Extra (autofire og slowmode)	215,00	
<del>Joy Board JB 2, multifunction</del>	<del>295,00</del>	
Musemåtte	<del>80,00</del>	70,00
Epromsletter uden timer	550,00	
Eprom 27256	<del>60,00</del>	65,00
Eprom 27512	120,00	
Philips CM 8833 uden kabel	<del>2450,00</del>	- Ring!

Importør af produkter fra  
GOLEM-REX-VESALIA

Alle priser incl. MOMS  
**ABSALON DATA**

Tlf. 31 67 11 93

Ma.- Fr.:15-19. Lø. lukket

# HARDCORE HELPLINE

Igen er jeg i stand til at rydde nogle af sidste nummers Grow Up-spørgsmål af vejen. De bedste hilsner skal i den forbindelse gå til Jes Tjagvad, Torsten Freund og Jørn Hansen - uden dem havde en del siddet fast endnu!

## 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?

-Photon Bridge findes i Tower, som du kan komme op i fra Research Wing på Opah University. Put cylinderen i plastikposen, hold på posen og åbn cylinderen. En etage oppe slipper du posen og tager photon bridge, og klatrer ned via rækværket. Når projektet samles skal filteret sættes på focus wheel, krystallet på photon bridge. Derefter sættes bridge sammen med filter og puttes i radio case.

Udover disse tips fra Jes, tilbyder Jørn Hansen telefonisk hjælp i Fish tirsdage mellem klokken 15:00-18:00! Telefonnummeret får du KUN, hvis du lover at overholde tidsbegrænsningen - det er trods alt andre du forstyrrer!!! (75 25 11 11)

## HOLIDAY MAKER:

Jes Tjagvad får nu endelig en hjælpende hånd med fig: 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!

-Det er Jørn Hansen, der fluks serverer koden "NEW SAXONY"! (Og så kan du jo evt. ringe på en tirsdag og sige tak, Jes....)

## KING'S QUEST II:

Anders, Roger Wilco, Thernø sad 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!

-En flagermus!? Tror du, det er "Batman - The Movie", du har gang i? (...selvom der, så hut jeg hvisker forekommer både flagrende mus, uden betydning, samt en batmobil i King's Quest II).

TIL SAGEN: Du vader over den forgiftede sø, der hvor der ligger en rådden træstamme. Borgen, som du kommer ind til, er ikke til at spøge med, så husk lige at ta' korset på, som du får af munken i kirken, når du har været inde at bede.

PS: Slid ikke for meget på hængebroen. Vis barmhjertighed; selv overfor de store fisk. - Således taite Thor fra Hals, og jeg siger mange tak på Anders' vegne!! Jes Tjagvad, har fundet en anden vej over søen.... Hvis du tager ringen og kappen på og går rundt om den giftige sø, så kommer du til et sted, hvor der er en mand med en båd. Han bringer dig over søen. Brug korset og godt med hvidløg! - Nu kan du jo selv vælge, Anders! (- alt godt fremover i det tyske; hvornår ser vi dig igen på Sjælland?).

**BARD'S TALE III:**  
Peter Tufvesson skriver. Jeg har kørt længe i Bard's Tale III, men sidder nu håbløst fast. Jeg er nede i "Old Dwarf Mine" og skal igennem 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.

-Du skal "use" nøglerne for at åbne portalen, og herefter drejes den højre 18 gange og den venstre 15 gange. (Kloden drejer -biuw, biuw... D.D. Dennis). (Hellere 15 dage i teltlejr med "Lille Palle" end to timer med Melodi Grand Prix, NYX). - Hvem den flinke herre var, der sendte dette svar ind til Peter Tufvesson, ved vi ikke. Men tak alligevel!

Nu til de "normale" spørgsmål fra den forgangne måned. Vi lægger ud hos Jørn Hansen:

#### **SCAPEGHOST:**

Hvad skal man bruge for at punktere taxien? Hvordan får man nøglen fra John (hvis man ikke skal tage nøglen, hvordan får man så forhindre dem i at stikke af i varevognen?)

-Du skal ikke tage nøglen, men derimod bukke den; bend key! "Tagsaen" lader du Sarah om - og her skal du bruge den meget om-diskuterede kommando "deflate tyres"!

#### **GUILD OF THIEVES:**

Jeg har stadig problemer med "Sheet of Music". Er det en af skattene - hvis ja, skal man gøre noget ved den, inden man smider den i "night safe"? Hvor mange skatte skal man samle (kunne I evt. give mig navnene på dem)? Abner banken bare sådan uden videre, når man har alle skattene i "night safe"?

-Rolig Jørn; hjælpen er nær! Egentlig er det kun nødvendigt for mig, at svare på det sidste spørgsmål, for de to første fremgår af spillet. Kigger du på din

score i højre øverste hjørne "score/træk" vil du kunne se, at hver gang du lægger en skat i "night safe" og lukker det igen, tæller den opad (5-20 point), hvorfor du nemt kan se, om du har puttet noget rigtigt i. Der er 15 skatte (jeg vil udfra denne udredning ikke afsløre hvad de hedder) og banken åbner simpelthen, når alle er puttet i et af de tre "night safe's". (For en god ordens skyld: "sheet og music" skal bare puttes i "night safe", mens det er i plastic bag - det giver dig 10 point!

Efter at have modtaget nyheden om at "Egern" nu ikke må jages mere, gik han helt over gevind og jager i stedet slutningen på TQFTGE!:

#### **THE QUEST FOR THE GOLDEN EGGCUP:**

Henrik "Egern": Foran døren til skatkammeret er der en vagt. Hvordan kommer jeg forbi ham?

-Den eneste vagt jeg kan komme i tanker om, kommer du godt ud af det med, ved at give ham en portion bønner. Hvis ikke, så ringer du til mig! (Hallo, det var Egern, jeg talte til, NYX!).

#### **THE PILGRIM:**

Finn Bolding skrider: Hvor og til hvad bruger jeg øksen? Jeg har en forestilling om, at jeg skal choppe et træ, for senere at anvende det til at fjerne "wall of rocks" oppe i bjergene.

-Øksen skal slibes med rod og træst skal så choppes. Træet skal ikke bruges herefter, så vidt Guinness er orienteret!!

#### **ATALAN:**

Finn Bolding: Slutningen driller mig stadigvæk. Den kiste du omtaler, NYX, mon ikke det er den samme, som jeg tidligere smadrede med hammeren for at få fat i kortet? Skulle jeg ha' brugt en nøgle - hvor er den henne i så fremt fald?

-Kisten skal ikke åbnes med en nøgle. Den skal smadres med ham-

meren. De sidste 10% du mangler kunne eventuelt skyldes, at du mangler at undersøge alteret? Har du givet honningen til guderne? (Der er 18 skatte i spillet, fortæl, hvilke du har! Ring ellers til Jacob Guinness, der sidder klar ved telefonen for at hjælpe dig.

#### LARRY I I:

Ulrik Ahlefeldt kan ikke komme ned i sin kahyt, efter at han har været oppe ved poolen. Han falder konstant i søvn, og bliver så spanket af damen.

-Damen, der kommer forbi, når du ligger oppe på liggestolen, skal du IKKE følge efter. I stedet skal du ind på midten af poolen og dykke efter en bikini-top. I kabytten skifter du så tøj, tager frugten og fedter op

til kaptajnen. Det forudsætter selvfølgelig, at du har været til barberen, har skiftet tøj og smurt dig ind i solcreme.

#### WOLFMAN:

Mark Sederqvist: Jeg kan ikke gå ud af rummet (første lokation) og får at vide, at der er mere at gøre. Jeg har vasket hænder, så jeg tror, at der bliver refereret til mit tøj, men jeg ved ikke, hvad jeg skal gøre for at skifte til den rene "tunic", der ligger i skuffen!?

- Tunic fra skuffen skal du have på (wear). Remove doublet, burn doublet; nu kan du wear tunic. Efter at have vasket hænder så Look mirror, wash face! Jeg tager A-MOC, for disse hints... er i hotellet. But how? Skal jeg gemme mig under tøjet?

-NYX.

## GROW UP!!!

#### 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?

#### BUCKAROO BANZAI:

Jeg kan ikke få fat i benzinen. Hvad skal jeg "connecte" hose til? Jeg har låst hængelåsen op. Benzinen skal vel puttes i chemical jug? Hvad er det for en stang, du snakker om, NYX? Hvor finder jeg nøglen til safe? Hvad er det for en terminal, Aage omtaler i vol.1, #3? (Uha, jeg troede, at det var glemt, Hook!)

#### DEJA VU I I:

Frankie Larsen: Jeg er kommet forbi lighthouse og er taget tilbage til Las Vegas. Jeg sidder saft ved vaskerihuset, hvor jeg ikke kan komme ind. Jeg tror, at jeg skal bruge den der boks til beskidt vasketøj, der

#### GOLD RUSH:

Mere Ahlefeldt - Jeg kan ikke komme ind i mit hus, lyder det klart og kontant fra Ulrik!

#### INDIANER JONAS THE ADVENTURE.

Frankie Larsen: Jeg har et kæmpe problem. Jeg er i biblioteket i Venice, og jeg har fundet Mein Kampf, How to fly a Biplane og bogen med de gamle kort. Jeg har desuden Grail, old book osv., men når jeg prøver at look'e i Grail Diary står der: "It's a Package from your father!". Mangler jeg en genstand eller hvad?

#### POLICE QUEST I:

Mark Sederqvist: Jeg kan ikke finde ud af at køre bilen ud af politistationen. Comp'en bliver bare ved med at skrive, at jeg skal foretage et "security check". Help meeeee...

Kan du svare? - Så send ind!!!!

# SPIL *...til rigtige priser!*

## CBM64 DISK:

SPACE ROGUE	KR. 299,-
KNIGHTS OF LEGEND	KR. 299,-
SCAPE GHOST	KR. 229,-
CURSE OF AZURE BONDS	KR. 349,-
CHAMPIONS OF KRYHN	KR. 349,-
POOL OF RADIANCE	KR. 349,-
HILLSFAR	KR. 299,-
OMEGA	KR. 399,-
ZAK MCKRACKEN	KR. 229,-
TANGLED TALES	KR. 299,-
RED STORM RISING	KR. 299,-
PROJ. STEALTH FIGHTER	KR. 299,-
PIRATES!	KR. 299,-
SILENT SERVICE	KR. 229,-
MANIAC MANSION	KR. 229,-

## AMIGA:

INDIANA JONES GR. ADV.	KR. 349,-
DUNGEON MASTER 1MB	KR. 349,-
SHOGUN	KR. 399,-
POLICE QUEST	KR. 349,-
MANIAC MANSION	KR. 349,-
BLOOD WYCH	KR. 349,-
BLOOD WYCH DATA DISK	KR. 229,-
LEISURE SUIT LARRY II	KR. 449,-
STAR COMMAND	KR. 399,-
ZORK ZERO	KR. 349,-
MANHUNTER NEW YORK	KR. 399,-
SPACE QUEST III 1MB	KR. 449,-
IT CAME FROM DESERT	KR. 399,-
ZAK MCKRACKEN	KR. 349,-
STELLAR CRUSADE	KR. 449,-
TALESPIR ADVENTURE- CREATOR 1MB	KR. 399,-
ELITE	KR. 349,-
OMEGA	KR. 399,-
RED LIGHTENING	KR. 399,-
F29 RETALIATOR	KR. 349,-
THE JETSONS	KR. 349,-

## ÅBNINGSTIDER:

MAN-ONS	KL.1200-1730
TORS DAG	KL.1400-1730
FREDAG	KL.1200-1900
LÖRDAG	KL.1000-1300

## IBM PC:

M1 TANK PLATOON	KR. 529,-
HEROES QUEST	KR. 529,-
LEISURE S.LARRY III	KR. 559,-
PRESUMED GUILTY	KR. 349,-
THE THIRD COURIER	KR. 349,-
SWORD OF ARAGON	KR. 399,-
SWORD OF THE SAMURAI	KR. 399,-
HARPOON	KR. 595,-
F19 STEALTH FIGHTER	KR. 529,-
SEARCH FOR TITANIC	KR. 349,-
CONQUEROR	KR. 349,-
COLONEL'S BEQUEST	KR. 559,-
KINGS QUEST IV	KR. 449,-
LHX ATTACK CHOPPER	KR. 529,-
DIE HARD	KR. 349,-
RED STORM RISING	KR. 449,-
OMNICRON CONSPIRACY	KR. 449,-
THE KRISTAL	KR. 399,-
STAR TREK V	KR. 399,-
CURSE OF AZURE BONDS	KR. 399,-

## DIVERSE:

3,5" DSDD NONAME DISK 10 STK.	KR. 115,-
5,25" DSDD NONAME D. 10 STK.	KR. 45,-
RENSEDISKETTE 3,5"	KR. 55,-
RENSEDISKETTE 5,25"	KR. 55,-
MUSEMATTE, NORM. STR.	KR. 75,-
MUSEMATTE, STOR. STR.	KR. 85,-
RAMUDVIDELSE A500, M/UR OG AFBRYDER	KR. 1275,-
AMIGA 500, STÖVLÄG	KR. 95,-
AMIGA MUS	KR. 395,-
DISK-BOX 3,5" 80 STK.	KR. 95,-
DISK-BOX 5,25" 120 S.	KR. 125,-
DISK-TABELS, 100 STK.	KR. 45,-
JOYSTICKS FRA 129,-	BLA:
ZIPSTICK PROFESSIONAL	KR. 249,-
COMPETITION PRO 5000	KR. 189,-



DAISY SOFTWARE  
GL. KONGEVEJ 92  
1850 FR. BERG C  
TLF.: 3131 7523

VI SENDER OVER  
HELE LANDET!

\* ALTID EN FINGER MED I SPILLET \*

# FORTS. ESSAY-LØSNING

## KENTILLA: The Essay, part. 2

Soveværelset er ikke ligefrem til 5 stjerner i FDM's rejsebog, men det går vel. Jeg smider mig på sengen og knalder elegant hovedet ind i en af sengestolperne. Av for... KLING! Hvad var det. Jeg glør ned på gulvet og får øje på en guldnøgle. "Måske passer den i skrinet, Boss", gnækker Elva. Surt kaster jeg et tæppe i fjøset på ham. Men idioten har ret. Nøglen er bare lidt for blød. Fortvivlet går jeg tilbage til laboratoriet, hvor jeg snubler over en Zambiansk Bambusgnom. I en smuk bue flyver nøglen afsted og lander i...bingo! Jeg tager ringen af, fisker nøglen op og styrter ind i soveværelset. Hurtigt får jeg skrinet op. Ak - hvilket flop! En gang gammelt ragelse: Et stykke papir, en halvtråden træpind og en ædelsten påtrykt Bilka Lavpris i hjørnet. Jeg propper det hele i Elvas rygsæk. Hvad er det? Jeg roder lidt i den og frembringer en håndfuld diamanter.

"Og i aftenens TV-køkken skal vi lave flamberede diamanter. Vi har snydt lidt og lavet diamanterne hjemme fra. De kommer nu en tur i ovnen og..." (Du Thorkild - det blev til grafi... SCCCH Ti stille, det er jo en hemmelighed, ikke? Alle de stakkels mennesker derude skal da også tænke selv. Nå, jah)

Jeg piller indholdet af ovnen ud og kravler sidelæns hen til førnævnte stældør. Efter at have forvissat mig om, at der ikke løber alt for mange KGB-agenter rundt inde bag den, sniger jeg mig ind. "Det er næsten ligesom Lykke-Julen med Bent Spurv, hva' Boss?", hvisker Elva, mens jeg drejer på tal-hjulet. Jeg ender et sted mellem 14 og 16 og trykker den af. Et øjeblik senere står jeg på uforklarlig vis ved

et vandfald. Jeg firer mig ned af rebet i nærheden og står ved Cave-Zatternes hule igen. I et homerun, der vil gøre enhver malayisk træskoarbejder til skamme finder jeg frem til Chief Urga-Maul. "Make my day", siger Elva tørt, mens jeg leger retfærdig hævner. Lidt senere begynder jeg at rode i hans lommer. VOILA! Et styk nøgle. Jeg klatrer lidt op og står nu ved den grønne dør jeg låste op i starten (jeg kan berolige eventuelle afholdsfolk - det drejer sig ikke om indgangen til Tuborg). Efter at have flået døren op, går jeg ind i rummet bag den. Jeg finder en søk på gulvet, som jeg smider noget af alt mit gods i. Skrinet i det ene hjørne knirker som jeg ved ikke hvad, da jeg lukker det op. Indeni finder jeg noget, der er bedre end Politikens Helsekostmagasin, det er i hvert fald sund læsning. Jeg har det meget bedre, da jeg samler noget fra et H.C. Andersen-venture op. Glad hinker jeg ud i det fri og hen til floden. Jeg hiver rebet ned og løber tilbage gennem hulerne. Med et vikler rebet sig ind i en drypsten. Jeg rykker rebet til mig, men det samme sker igen. Jeg klatrer op for at få det løs. Jamen, det her er jo vandfaldet! Jeg stikker hovedet ind gennem vandtæppet og får øje på noget, der giver mig lampefeber. Jeg begynder at pudse den, da en snotforvirret ånd kommer ud og siger, at jeg ikke får 3 ønsker. "Det er mod reglerne!", skriger jeg og giver Elva genstanden. Lige før jeg skal til at klatre ned af rebet igen, dajeg får øje på en smuk krystal. Med den i hænderne er en klatretur den sikre død, så endnu engang må Elva stå for skud. Hvis 2 brækkede ben, 12 udslåede fortænder og en

gang mavesår kan kaldes helskindet, så kommer vi godt ned. Ah, tilbage i det fri. Pludselig lægger jeg mærke til en sydende lyd. En stump mos fra floden har sat sig fast til min sko, og den er blevet helt tør nu. Og så er krystallen begyndt at gløde. Jeg lægger begge dele i sækken og svinger over floden. "Hvad er klokken...? 5 minutter i... orv, så må vi skynde os", citerer Elva fra sin yndlingsudsendelse, mens vi styrter ud til havet. Forpustet kaster jeg mig i sandet. Jeg må smide en masse konkylie væk, der alle hvisker, at biller hader svampe. Jeg ser mig lidt omkring og finder frem til en mindre galej, ja der er i hvert fald 2 årer. En blå-næbbet torveslendrerers uudholdelige sang får mig til at proppe noget i ørerne. Og så er det ud på havet. Båden er lidt utæt, men Elva finder noget i sækken til at øse med. Jeg hopper ud af båden på den anden side, og begiver mig ind i en mørk og skummel gang. "Det her er vist ikke McDonald's hovedkontor, Boss", bemærker Elva med sin geniale logik. Men hvad sker der nu. Jeg lægger faklen og ser lidt nærmere på smagraden. Sagagoo's ånd er indeni. Meget rart at vide... Jeg fortsætter turen, men en enorm trolld stopper mig snart. Jeg konsulterer min krystal-kugle, og det hjælper. Trolden forstener. "Tag det ikke for tungt" råber jeg til den nu afgæede vagttrolld og tager et kig i vagtrummet. Komplet med slim og det hele. Jeg finder intet andet en en gammel jernstang, som jeg tager med videre. AAAAHHRG!! Jeg tror, jeg er blevet syg. Jeg smider mig på jorden og skal til at fremføre slutscenen fra 'Romeo og Julie', da Elva begynder at læse godnathistorie for mig. Snart har jeg det meget bedre. Efter en kort tur er jeg ved at vade lige ind i en vagt til, men jeg når at stoppe op. Jeg hiver staven frem fra rygsækken og med tankerne hos ån-

den i ødelstenen klarer jeg hurtigt paragrafferne. Jeg går nordpå og finder en sløv kniv i en skrivebord. Med den i lommen går jeg hen til den store statue i nærheden. Lidt trylleri med jernstangen sikrer fremmarchen, og jeg fortsætter (GAAB!). Nede mellem en masse ragelse finder jeg en støvet flaske. "Luk op for noget godt, luk op...", traller Elva, mens jeg lirker proppen af. En ikke helt ukendt ånd hopper ud og smadrer stendøren i nordvæggen. Med 3 saltomtaler ender jeg foran et bur med et dyr, der aldrig har set 'Dus Med Dyrene'. "Se lige dig selv", siger jeg og viser den sit spejlbillede. Det kunne den vist ikke tåle. Nå, men jeg kravler da gennem buret. En bro dukker nu op i det fjerne, men en mindre forhindring må først ryddes af vejen. Elva får lov at lege Robin Hood, og snart er vejen fri. Vi danser vals hen over broen og lidt videre. Jeg opdager nu, at jeg lige har tabt nogle af svampene. Skidt med dem. Inde i det næste rum får jeg øje på nogle biller. De KUNNE ikke lide svampe og forlader mig derfor. Jeg følger efter dem og er lige ved at falde over et par Zalrog'er, der har det mindre godt. Jeg kaster lige en spell, bare for sjov, inden jeg vender næsen opad. Og heldigvis. Et par ånder skal lige til at spille smarte, da de opdager min spell og skri-der igen. Jeg møder endnu en vagt, og han får samme tur som den første. Endelig står jeg ansigt til... ansigt?... med Grako. Jeg synes nægtig godt om ham med det samme. Jeg siger 'Sagagoo', fordi det er det første, der falder mig ind, og samtidig overrækker jeg ham staven. Og så forsvandt han bare. Øv, altså. Slut på dette sindsoprivende eventyr. Hvis I har nogle specielle essayønsker, så sig til.

- Jacob "The Hunter" Guinness.

# BEGINNERS' HINTS

## FUTURE WARS (Time Traveller).

Hvis Sierra On-lines adventures er som at deltage i en tegneserie, ved jeg ikke rigtig, hvad jeg skal kalde FUTURE WARS fra Delphine Software. Her er der nærmest tale om en blanding af sytemet fra Icom Simulations (Deja Vu) kombineret med det nærmeste, men formentlig kan komme tegnefilm på en Amiga.

Men hvilken tegnefilm! Det er absolut og helt bestemt den flotteste grafik, jeg endnu har set i et adventure. Og handlingen er lige min kop te. Du hvirvles via teletransportere tilbage til midaldertiden, derfra frem til det 5. Årtusinde, og så igen 65 millioner år tilbage i tiden. Alt i en hæsbæsende, spændende og velkomponeret handling. Egentlig er de forskellige puzzles ret vanskelige - eller rettere sagt, de ville have været det i et rigtigt adventure - men på grund af den meget primitive parser bliver de lette nok, selv for en begynder. Du har kun verberne "examine", "take", "use", "operate" og "speak" til din rådighed, og de brugbare substantiver får du enten i "inventory" eller ved at vælge "examine" og så scanne hen over grafikken med musen. Hver gang du rammer noget, som har betydning for handlingen, kommer ordet frem i tekststrømmen efter "examine"! Så er det jo det begrænset, hvad du kan foretage dig og ikke mindst hvad du kan gøre forkert. Den eneste vanskelighed i denne forbindelse er, at nogle af de genstande, du skal anvende eller påvirke, kun fylder en eller to pixel!

Som det jo er sædvane i grafikadventures er der også her indlagt nogle actionsekvenser. I

Future Wars er der flere end i Sierras, men de er heldigvis ikke alle lige vanskelige. Jeg måtte have hjælp til den første actionsekvens (Ingen kommentarer herfra, NYX): Du skal nå at "operate" 5 cifre på et panel, inden loftet i bedste Indiana Jones stil ruller ned og tværer dig ud. Heldigvis havde jeg overset noget, jeg skulle have samlet op, inden jeg blev hjulpet gennem den famøse tunnel, så jeg måtte forfra og ind under loftet igen. Og efter tre forsøg klarede jeg den -- min flossede selvtillid var genoprettet! Naturligvis møder du tilsvarende puzzles i tekstadventures, men der gælder det jo om at bruge de små grå (for mit vedkommende de resterende), og det kan jo være et alvorligt handicap for nogle (hehe)! En sidste indvending mod nogle af actionsekvenserne: Når du skal bevæge dig på en meget smalt, afgrænset område for, bogstavelig talt, at undgå at plumpe i, vil du opdage, at dit "ego" i dette spil er betydeligt vanskeligere at styre end tilsvarende (men langt mindre elegant fremstillede) figurer i Sierra-On-Lines spil.

- den gamle.

## DET ER VÆRD AT BEMÆRKE AT . . .

Den ultimativt sidste dag, hvormed vi modtager anmeldelser, bud til Hit-Listen, Tips, Konkurrencevar, Artikler, Nyheder, Spil til anmeldelser, Breve og andet stof til næste AP er lørdag den 9. juni 1990. (Vil du være sikker på en plads i bladet, så send allerede sidst i maj måned)



# HINTS & TIPS

## CURSE OF THE AZURE BONDS:

- \*Start selvfølgelig med at købe våben - og besøg Filani.
  - \*For at få gang i historien går du ned til det kongelige optog.
  - \*Det burde ikke være noget problem at komme af med den første "bond", men led alligevel hele "hideout" igennem for et par enkelte oplysninger.
  - \*Tag derefter f.eks. til Shadowdale og hent nogle oplysninger, før du rejser mod sydøst for at besøge byen Hap. Når dette er sket, er du nemlig "godt på vej" til at få din næste "bond" fjernt.
  - \*Dracandros tårn kan være svært, men husk du kan hvile på toppen af tårnet. Prøv at udrydde hele tårnet for monstre, og hver gang du har mistet et pænt antal "hit-points", så gå op og hvil. Fortsæt på denne måde.
  - \*Kampen mod Dracandros kan også være svær, men hvis du har noget usynlighedsstøv (dust), kan det hjælpe lidt på tingene. Gør så mange af jer som muligt usynlige, og prøv at nå ned til Dracandros.
  - \*Grimdrac skal hovedsagelig ordnes med "fireballs", inden den når at lave for meget.
  - \*Få så mange oplysninger i Yulash som muligt, og helst også et par "wands", inden du går ned i "The Pit".
  - \*Find Alias og Dragonbait på første level i "The Pit". De er ret så hjælpsomme.
- Rasmus "The Ranger" Bolding.

(Generelt kan vi sige om "COTAB" at det er endnu et af SSI's skud på stammen af rollespil. Spillet er ude nu til C64/128 og PC, mens Amigæjere må vente lidt endnu. De kan dog beskæftige sig med Hillsfar imens).

## INGRID'S BACK PART 2: (Den er go'')

- \*Som tidligere sagt gælder det først om at sabotere Crawleys damptromle, dernæst at slippe af med hans seks troldehjælpere - en efter en.
- \*Den tredje trold bliver flad som en pandekage, hvis du nedriver laden.
- \*Den fjerde trold skubbes ned gennem faldlemmen. Husk at lægge en tung ting over den, da han ellers undslipper. (Åk, tilværelsen er som en møllesten omkring halsen).
- \*Den femte trold er panisk bange for svin, så hvorfor ikke lukke ham inde i grisestien? Sørg for, at du selv kan finde ud.
- \*Den sjette trold er en drukkenbolt, så giv ham den modbydelige drik fra møllen.
- \*Crawley slipper du af med, hvis du husker den allerførste lokation i pt.2. Der kan skjules meget bag lukkede døre. "Frist" Crawley til at åbne en bestemt dør, og han bliver så samarbejdsvillig.
- \*Telelilies bruges til at teletransportere Ingrid "Hængerøv". Ved at stå på den ene dukker du op igennem den anden. (Godt vi har "The Hardcore Helpline" hva'?, NYX).
- \*Ingrid er vel en dame, der ønsker at gøre sig uimodståelig med løbestife og parfume. ("Op af brøndens klare vand").

-DOC.

## CORRUPTION:

- \*Lidt begyndertips....
- \*Start med at tilbyde din hjælp som brevdue.
- \*Et kig på magasinerne på konto- ret vil hjælpe dig senere.
- \*Det du finder i cisternen skal du ikke tage med.

-NYX.

---

# KONKURRENCE

---

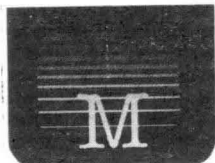
TIP EN 10'ER:  
(original konkurrencetitel!).

I forbindelse med den ekstraordinære generalforsamling troppede Madman Madsen op med tre originale adventures i sækken! Da redaktøren ikke ville vide af dem (Snøft, Madman), blev de i nattens mulm og mørke - (Gaaab, NYX), (Klap i, Madman) (Det var spillene, jeg gabte af, Nyx), (Alt forladt! Videre med konkurrencen, din nød, Madman) - udloddet som SUPERPRÆMIER! (Mon ikke de fortjener et par udråbstegn mere?, Nyx). "SUPERPRÆMIER!!!!!!".

Reglerne er simple, men alligevel på et niveau, der nok vil afholde 99.98% af medlemmerne fra at deltage. MEN... de sidste 0.02% skal også have det lidt godt; så HAN kan glæde sig over 3 spil importeret fra Fyn.

1. Aston Villa - Liverpool..., øh... undskyld!  
Hvilket firma sælger Level 9's Adventure Wizard t-shirt?  
1. Mastertronic.  
X. Infocom.  
2. Level 9.
2. Er NYX en  
1. sjælden afart af den platfodede amøbe?  
X. grisk redaktør?  
2. fjern slægtning til Neandertahleren?
3. Et engelsk firma er kendt for banebrydende grafik på popup (eller down) menuer.  
1. Electronic Arts.  
X. Magnetic Scrolls.  
2. Commodore.
4. Hvad hedder Jens-Erik Kjeldsens adventurefirma?  
1. SEPIA adventures.  
X. PISAE adventures.  
2. SUPER adventures.
5. En af adventurehistoriens største "kassesucceser" bygger over en kendt Monthly Pyton film. Hvis vi siger Camelot warrior og "May the rabbit be with you!", hvad siger du så?  
1. Katastrofe på Titan.  
X. Uninvited.  
2. The Quest for the Holy Grail.
6. Hvordan staves eventyr på engelsk?  
1. ZAdventure (Stunt "Z").  
X. Adventure.  
2. Lis'som på volapyk.

7. Hvem introducerede sangen om iskagemanden i ørkenens knastørre sand for Adventure-Klubbens medlemmer?
1. Den Gamle.
  - X. Bertel Haarder.
  2. Peter Brixtofte.
8. Hvem kan vi takke "Furze of Garnash" og "Yargon" for?
1. Mikkil HAK Jakobsen.
  - X. Birger fra Tappernøje.
  2. Gurli Gedeberg.
9. Det modstående logo tilhører et af fortidens mega-firmaer! Hvilket?
1. Mastertronic.
  - X. Melbourne House.
  2. Magnetic Scrolls.
10. I et kendt adventure får du at vide, af Brian Howarth, på vegne af Scott Adams, at Scott ikke er i familie med Roe Adams, men at Richard Adams dog er hans broder! Hvilket?
1. Mission Impossible.
  - X. Secret Mission.
  2. The Sorcerer of Claymorgue Castle.



Hvis du er interesseret i at vinde et nyt (brugt) stykke software skænket af Madman Madsen (og han har ikke bidt i disse eksemplarer, NYX) så nedskriv denne tipskupon og send den til os i en lukket kuvert.

(Brevkort må ikke benyttes, da de ikke kan indeholde penge).

Det skal lige slås fast, at deadline er den 10. juni, og halvgarderinger koster 10 kroner; helgarderinger 25!

Glemte jeg at sige, at spillene er CBM64/128-kompatible? (Ja, NYX!).

Madman Madsen.

## ADVENTURE-TIPS

### BARD'S TALE I

\*Man skal have "onyx key" for at komme ind i Mangars Tower. (Guuud, er det sandt?, D.D. Dennis).

\*For at komme ind i Mad God skal man svare "Tarjan". - (Per Nielsens måde at sige Tarzan på, NYX).

\*Harkyn's Castle II: gåde, 0N/190 ordet er "shields" - 9N/90, ordet er "vampire".

\*Harkyn's Castle III: 5N/30, ordet er "skull tavern".

\*Kyllearans amber tower: 2N/120, ordet er "sinister" - 10N/130 : "stone golem", her finder man "silver triangle" og "onyx key".

\*Mangar's Tower II: 15N/40, ordet er "circle". (Jeg har fået at vide, at stopper du fingeren i næsen og siger "eat nose" 5 gange til den rejsefælle med størst styrke får du ubegrænset guld, D.D. Dennis).

\*Mangar's Tower IV: 9N/200, ordet er "thor".

\*Ønsker man at møde Mangar er 20N/100 et godt sted at prøve.

- Jørn "cheat" Hansen.

# ONKEL PERS HYTTE

Hej "Venner"! Så er jeg tilbage igen, efter min lidt forlængede vinterferie. "Men bedre før end efter", er der et gammelt visdomsord, der lyder. Nok om det. Hvad kan jeg byde på? Adventure-sektionen er totalt overskygget af Magnetic Scrolls' perle, nemlig Fish! og Myth, der er en mindre heldig perle. (Var det ikke DOC'erdreng, der fløj forbi vinduet?, D.D. Dennis). (Jo, han er på vej til Horsens for at slagte Bondebarbereren - han forguder jo Myth, NYX).

Siden sidst har jeg fået mine magiske fingre i kødet på disse, og beretning følger. Udover dette, har jeg en del "konstruktiv kritik" (jeg elsker denne frase, da den kan bruges som undskyldning, når man mener, at AP er noget skridt skrevet bræk!!), som jeg håber NYX (National Yndling eXtradonaire! (Fedte, fedte, fedte!)) vil tage til efterretning.

ER DER GAET FISK I AP?  
ELLER ER DET BARE EN MYTE?  
(Svaret gives herunder):

For ganske kort tid siden, lykkes det mig endelig, efter ca. 30 års restordre ventetis, at få Fish!, en af firsernes absolutte adventure perler. Som de fleste ved, er man en fisk (clever observation, right Watson?), der har til opgave at redde verden. Det hele lugter langt væk af Magnetic Scrolls herlige sans for humor, og ganske rigtig: Fish er et af de absolut sjoveste eventyr jeg har prøvet til dato (overgås kun af Hitchhiker, Bureaucrazy). I Fish møder man bl.a. en papagøje med en uhyggelig selvmordstrang, en sindssyg agent, der taler til træer, en

kaffesyg producer, hippier med svajbukser på bredde med balkjoler, plus meget mere. (Øv, hvorfor siger du det ikke? Det var ligeså sjovt, NYX).

Sværhedsgraden må betragtes som standard, selv om der er et par hårde nødder ind imellem. Grafikken, synes jeg, er langt under Magnetic Scrolls standard, hvis man tager deres tidligere eventyr i betragtning. Men alt i alt er Fish et absolut "must" for eventyrere med en god sans for humor. Hvis man ikke bryder sig om "useriøse" spil, bør man kikke andet steds for fornøjelse, da mange puzzles er overskygget af humoren.

Myten om Myth er kort. Meget kort. Det var med juble i stemmen, at jeg nærmest torpederede Myth ind i diskrevet på min tunede A500. Glæden skulle dog blive kortvarig... Myth har et fantastisk godt plot, fantastisk god parser, fantastisk god atmosfære og er bare for fantastisk let... Efter at have tampet løs på tastaturet i tre timer stod der "Congratulations"... etc. Skuffet slukkede jeg, og tissede mig selv ind i munden, for at se om jeg drømte. Det gjorde jeg ikke....

Det skal siges, at Myth er et godt eventyr, det er bare synd at det er så let og så kort. Men, OK, Myth er jo heller ikke et købespil med 250 rum, og et ordforråd på det tre-dobbelte. Af minieventyr er det ok. Men nogen udfordring var det jo ligefrem ikke.

...Lidt tips til "Legend of the Sword" og "Myth" vil ikke være af vejen, vel?

# TIPS

## MYTH:

\*Hvis du "blader" lidt i din ukommelse under træet og ligefrem maler kornet efter at dræbe Hydra'en, vil lidt gift gøre underværker.

\*Oftrer du dig lidt ved alteret i haven, vil du finde hjælp senere.

\*Det kan meget vel være, at du er en Gud, men du kommer ikke langt uden snyderi.

\*Hvis døren til Hades' palads binder, hjælper det måske, hvis du lægger hovedet til side? - Vel at mærke ikke dit eget.

## LEGEND OF THE SWORD:

\*Leprechaun'en vil gerne have sin pipe tilbage, og for at få denne bliver du nødt til at brække benet. Med vilje! Gå herefter i hullerne og piben er din.

\*Hvis du herefter suger al marmen ud, hjælper det også på helbredet.

\*Hvis du er interesseret i at spise kæmpeskildpadden, bliver du nødt til at skaffe brænde og fyrstøj.

\*Look altid, når du når nye lokationer, da mange ting gemmes under denne kommando.

\*Det er en god ide at drikke sig syreskøv i øl, når man endelig kan finde noget.

\*Hav tålmodighed når du er bag tremmer.

\*Guldnøglen er nøglen til sumpen på østsiden af øen. Men det koster et guldstykke, og hvor finder man guldstykker?

Det var hvad jeg kunne byde på i adventuresektionen denne gang, og kanalen bliver nu skiftet over til den konstruktive kritik. Det jeg er allermost skuffet over, er de utroligt få breve min brevkasse har fået (Tak til Svend Bent fra Store Gyllested

på Fur for dine mange opmuntrede breve). For det første troede jeg, min selvsikkerhed ville skaffe ramaskrig hos læserne, ikke engang en ren blotning af mine forsvarsværker, ved at fortælle om mine svagheder, kunne få jer til at skrive! HVORFOR?

SKRIV NU!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!  
Sidste nummer bød på, hvad jeg mener, er en af AP's bedste artikler til dato, nemlig Den Gamle (og meget Viise)'s fortælling om sine rejser med Sierra. Flot skrevet!

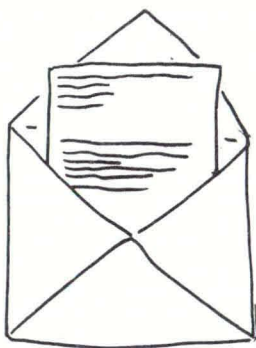
Uheldigvis blev jeg forhindret i at møde op til forsamlingen i Maribo, men selv uden mig, blev resultatet enestående. En "Post" hver anden måned er slet ikke nogen dårlig ide. For det første vil en del flere nyheder dukke op. For det andet vil læserne have lidt længere tid til at betale i, og sidst kan vi stakkelsskribenter slappe af i en ekstra måned (phew!). - (Det vil sige, at vi kun kommer til at høre fra dig hver fjerde måned?, NYX) - (Og omkring betalingen, betales der nu forud din nød, så det argument holder heller ikke, D.D. Dennis).

Sidst men ikke mindst: Lige i øjeblikket vil dette virke lidt irrelevant, men jeg beder NYX tage det op, når den tid atter kommer. Det drejer sig om læserundersøgelsen, der jo forhåbenligt finder sted igen i år. Jeg mener det vil blive en forbedring kun at behandle adventures for det sidste og nuværende år (89/90 i dette tilfælde), da jeg mener, at vi kommer helt skævt ind på realiteterne, hvis vi behandler en længere årrække. Et fremlysende tilfælde er kategorien "Bedste/Vørste Eventyr". Og ikke helt uden grund, er Hulk synderen hver gang! Men så vidt jeg ved, var dette spil det mest populære en overgang? TDM pølte sig i sin tid for laaaaaaaaaaang tid siden presset til at give den komplette løsning officielt (har jeg ret, eller har jeg ret?! Tilfæl-

de 2 er Lord of the Rings, et fantastisk eventyr... i sin tid! Ved den første undersøgelse blev denne stemt ind blandt "Bedste eventyr", men denne gang blandt "Vørste". Jeg synes ikke det er retfærdigt for klassikere som denne. Og kategorien omkring piratspil, kan man ligeså godt droppe, da den ikke er relevant overhovedet. Forklaring her er ikke nødvendig. (Hm? Svarede du da ikke sandt, da du skrev, at du kun havde originalspil?, NYX)

Det var vist alt, skriv snart!

ONKEL PERS HYTTE  
Kyradserved 19B  
8700 Horsens  
Tlf. 75 60 18 68



FOR DE AF JER, DER IKKE HAR FAT-  
TET DET ENDNU, KØRER PERMAND EN  
ALTERNATIV BREVKASSE, HVOR ALLE  
FORMER FOR SPØRGSMÅL ER TILLADT!

## HINTS

### BORROWED TIME:

\*Farnham har det rette tag på urolige dyr. Gutterne i baren lider af kronisk bly-skræk.  
\*Tænk på hotellet i starten, når du skal snakke med Le Bock.  
\*Ritas køkken mangler vist besøg af en skraldemand.  
- Guinness, The Hunter.

### WISHRINGER:

\*Hvis du kommer i fængsel, kunne du evt. møblere lidt rundt.  
\*Filmen bliver langt bedre, hvis man ser på den med rette øjne.  
\*Træstubben har åbent 24 timer i døgnet.  
\*Ligner grenen ikke lidt en stige? Hvad mener platypusen om den sag?  
\*Arcadespil og slotsbesøg har en del med hinanden at gøre.  
- Guinness, The Hunter.

### STARCROSS:

\*Edderkoppen trænger til selskab i en eller anden form.  
\*Geværet skal renses, før du bruger det.  
\*"Projector" er guf for sortseere.  
\*Lugen ned til "Green Airlock" er ensrettet, så tag på DISK-O-TEK i stedet.  
- Guinness, The Hunter.

### LANCELOT:

\*Træ slår hårdt, når man ikke har nogen rustning.  
\*Vis den invaderende hær, hvad en afbrænder er.  
\*Sirenen bliver ikke sur over, at du hugger hendes harpe, hvis du skynder dig væk.  
\*Elaine er meget smuk, men hold dig alligevel væk fra hendes soveværelse til det bliver morgen. (90'ernes mest diskriminerende adventuretips er fundet, NYX).  
\*Brug noget fra Elaines slot til at lægge kæmperens hoved på.  
- Guinness, The Hunter.

Da Adventure-Klubben jo er en klub, hvor vi bestræber os for, at alle kender alle, er det jo på sin plads at vide, hvem der står bag de forskellige annoncer. Peter Normann har snakket med Niels Frøsig fra Absalon Data, hvor han spurgte lidt om virksomheden bag de anonyme annoncer.

Det første der slog mig, da jeg i sin tid snakkede med Niels Frøsig fra Absalon Data første gang, var, at de tager sig god tid til at snakke med en. Til det siger Niels Frøsig...

NF: Vi vil hellere snakke med kunden et stykke tid for at finde ud af, om et køb er det rigtige. Vi vil ikke sælge noget folk ikke har brug for. På den måde sikrer vi, at kunderne er trygge ved at handle hos os. Jeg skal ikke leve af det, da jeg også har et job ved siden af.

PN: Du skal ikke leve af det?

NF: Absalon Data er en enkeltmandsvirksomhed, der består af 4 mand. Vi arbejder alle på deltid. Men det betyder også, at vi personligt står til ansvar for virksomhedens økonomi.

PN: Kan du fortælle mere om jeres politik og prisniveau?

NF: Når folk skal købe noget, skal de altid kigge sig godt for. Mange af vores produkter er billigere end hos andre forhandlere, men ikke altid. Derfor skal man kigge sig grundigt for og afveje, om priserne nøje overens med den service man vil have før og efter købet, hvor man jo desværre ved, at visse af forhandlerne mere ser på at få solgt varen, istedet for at sørge for at få den til at virke. Og så står man med skægget i postkassen. Man skal også gøre sig den overvejelse, om firmaet eksisterer i hele garantiens periode, hvor man ikke kan komme efter noget i garantiperioden, hvis det går galt. Der er også visse firmaer, der ikke har

forstand på hvad de sælger. Det forsøger vi at have. Det er jo desværre sådan, at køberne går efter de største annoncer. Det er til at forstå, da man går ud fra, at de største annoncer betyder de største firmaer. Men vores erfaring fra bl.a. Tyskland er, at de store annoncer kommer fra de mindre virksomheder, ja faktisk firmaer, der er mindre end vores. Om det giver højere priser kan man jo så undre sig over. Vi holder os til de små annonceomkostninger, samt importerer selv tingene, for at holde priserne nede.

PN: Kan du komme med et eksempel på jeres priser?

NF: Ja, vi har f. eks. nu det nye Quickshot X til PC'eren, samt gamekort til omkring kr. 250,00 ialt. Normalprisen er væsentligt højere (ca. det dobbelte. -PN).

PN: Hvorfor annoncerer I i Adventure-Posten? Publikummet er jo ikke helt så stort som i Computer (ahem).

NF: Vi kan godt lide at annoncere i AP, da det er et alternativt blad. I er en lille klub, som vi gerne vil støtte lidt. Men vi håber da også på, at vores goodwill giver lidt respons.

Og her nåede Niels Frøsig egentlig til kernen i det hele. Vi er en lille klub med en lille økonomi, hvor konkursen har luret i hjørnet et par gange. Jeg vil appellere til folket om, at hvis I skulle have lyst til at købe lidt, må I gerne have Absalon Data i tankerne. Det kan aldrig skade, at snakke med dem, da de, som sagt, ikke er cigarmændene, der er ude på at score kassen. Dette er heller ikke en ordre, der siger at I skal købe hos vore annoncører, men blot at I har dem i tankerne. Annoncørerne støtter jeres klub. Støt dem! På den måde kan Adventure-Posten fortsætte. Og det ville da ikke være så dårligt, vel?

-Peter Normann

# DEN 5. KOLONNE

"COKE! COOKE!! COOOOOKEE!!!  
KAUUUUUUUUUUUUUKKK!!!!!!", skreg  
NYX. "Vågn op, Coke, gør det nu.  
Der' kommet et brev fra Hook' en.  
Du ku' godt ta' og vågne..."  
"Gaaaapruuuukufandenmesg'uforsat-  
tanvilsove....", snølede Colaen  
gennem sit snotfyldte horn. Coke  
og NYXPYX havde været på Maribos  
dødsrute (fra Benthes Bodega til  
Cafe Diligencen til Benthes Bode-  
ga til...). NYX kunne huske, at  
Coke havde været meget fuld. Re-  
daktionens mødelokale lugtede af  
en blanding mellem rejer og Prin-  
ce Light. Det var deadline. Coke  
og NYX troede at "der kom sgu'  
alligevel ingen artikel fra  
Hook". Opsætningen af bladet var  
færdig. Troede de.

Yes siree! Hooken er tilbage ef-  
ter januarnummerets succes. Jeg  
bemærkede jo de skamrosende ind-  
læg fra Rasmus Aggerholm og Han-  
nibal Hansen og vælger at tolke  
fanskarens hysteriske og ubeher-  
skede begejstren som et skrig om  
MERE "5. Kolonne". Er I derude?  
Jeg VED I er derude! Og I vil ha-  
ve MERE! MERE! MEEEEERE!!  
Og det skal I få...

Nuvel - gamle (og hensygnende)  
læsere er måske vant til under-  
nednes ordflom. Men til nye læ-  
sere kan jeg kun sige "Kom ind -  
bliv ikke væk. Sådan er vi fra  
Holbæk".

Dagens episode af Kolonnen vil  
handle om det engelske PBM spil  
"Warlord". Jeg vil prøve at give  
en uddybende forklaring om (læs:  
anmeldelse af) spillet. Og lad  
være at stå af her, hvis du ikke  
har spillet PBM eller ikke har  
lyst til det. Udvid din horisont  
-det kunne jo være, du alligevel  
fil lyst, n'est pas? (EF-pas?,  
NYX).

Lad mig starte med lidt historie  
(Gaaab, D.D. Dennis). Engang for  
længe siden (vogt eder for Hooks  
strøm af klicheer, NYX) i 1986  
eller '87 sad din yndlingsskri-  
bent og læste i det engelske ma-  
gazine "Computer & Video Games".  
En gal heavyrocker kaldet Wayne  
stod for en ny kolonne i bladet,  
der handlede om en for mig helt  
ukendt spilform. Det blev bl.a.  
forklaret den uvidende, at PBM i  
hvert tilfælde har eksisteret i  
sin nuværende form i 20 (tyve)  
år. Alligevel må det stadig si-  
ges at være en kult-beskæftigelse.  
Anyway - bladet averterede  
for et nyt PBM spil, som de star-  
tede i forbindelse med et ukendt  
firma kaldet No-Dice Games. Spil-  
let hed "Casus Belli" (er det ikke  
Peter, han hedder?, NYX), og  
anmeldelserne sagde entstemmende,  
at der var tale om et kvalitets-  
spil med dybde, som var egnet  
for begyndere. På daværende tids-  
punkt var jeg opslugt af adventu-  
respillet som medium for de utro-  
ligste computeroplevelser. Men  
hvorfor ikke prøve noget nyt, ræ-  
sonnerede jeg. Og her starter hi-  
storien.

Nogle måneder efter indbetalin-  
gen af startgebyret over den in-  
ternationale Giro kom brevet.  
Jeg flåede det op. Panik. I den  
brune rudekuvert afsendt fra Car-  
rickfergus i Skotland lå 4-5 ark  
sammenhængende computerudprint  
samt en fotokopieret manual på  
20 sider af tvivlsom kvalitet  
(jf. det første nummer af AP).  
Hurra. Nok var startgebyret kun  
på 2.50 pund og efterfølgende  
"turns" 1.00 pund pr. stk., men  
alligevel.... Det var ikke penge-  
ne; men princippet.  
Jeg må nok tilstå, at abonnement-



nummeret af "Ugens Rapport" var mere ophidsende. Kuverten fra Carrickfergus lå et par dage. Men der var også en uge til deadline for indsamlingen af ordrer. Her kommer min krigsliderlige fætter Mikael ind i billedet. Vi kalder ham bare "Skylv" (for eksperimentets skylv), okay? Manden havde på det tidspunkt investeret over 1000,- af de inflationsramte i strategispillet "The Longest Day" med over 10.000 små brikker og figurer. Ja, jeg tænkte også mit. Men da vi bor tæt på hinanden, var det jo uundgåeligt.

"Hvad er det? Gud hvor spændende - må jeg se på det? Hvorfor ikke?" Kuverten var væk fra min opslagstavle, da han var gået. Og nogle dage efter kom han igen forbi. Selvfølgelig mens jeg spillede Zork II (satans svært). "Prøv lige at se her", etc. Jeg havde imidlertid fået kastet en "Fumble" trolddom på mig. Pikipik. (Så stopper vi, NYX).

## WARLORD

Post Holocaust Warfare Game



With Glasnost and a bit of luck this world may just manage to avoid the folly of nuclear war. The world of Dexet is not so fortunate. Five centuries ago Dexet was devastated by a global holocaust. They're getting ready to do it again!

The first Global War surprised no-one. It had been on the cards for years and, like many others, your nation (Uddrag af KJC's folder med info om "Warlord"-spillet, follow up til "Casus Belli").

På daværende tidspunkt havde jeg siddet fast hele natten og var SUR. Men min modstandskraft var også svækket. Og da han begyndte at fortælle mig om spillets grundtræk, kunne jeg ikke lade være at høre efter. Det var vist noget med, at man kæmpede mod 16 andre spillere om at indtage 1/2 af byerne på planeten "Dexet". Alle midler var tilladte. Survival of the Fittest, som Charles Darwin nøgternt ville have konstateret. De 4-5 ark print havde Skylv fået tydet. Et STRATEGISK KORT viste alt det land, man kunne se (efter et koordinatsystem), et BULLETIN BOARD var hjemsted for hånlige meddelelser til de andre spillere samt hemmelige angrebskoder fra de forskellige alliancers medlemmer, to små TAKTISKE KORT viste slagmarken i forstørrede detaljer, VITAL STATISTICS angav ens samlede styrke og teknologiske udviklingsniveau og HIGH-SCORE listen viste sig ydmygende gang på gang. Altså en uhyggelig detaljeret oversigt over et imperium (nå ja) status. Vi fik da også kradset nogle ordrer ned på det medfølgende "turnsheet", og da var jeg, for nu at bruge et rammende udtryk, hooked på PBM.

Der gik nogle år. No-Dice Games blev pludselig erklæret konkurs, men manden med rettighederne til "Casus Belli" (han hedder Dave) skiftede side. Efter nogle måneders manglende PBM fik vi besked om, at spillet ville blive kørt videre af KJC Games fra Blackpool. Dette er dog den eneste større uregelmæssighed jeg har oplevet. Og KJC har vist sig flinke til at sende "turns'ne" ud til tiden. Imidlertid skulle sommerferien 1989 vise sig at blive et større problem. Da Skylv og jeg kom hjem fra en måneds kultur (læs: druk) måtte vi konstatere, at vi havde misset 3 (tre) ture. Værre var dog, at tidligere allierede tilsyneladende havde skytset rettet mod os.

Vi havde mistet to byer og stod nu for at miste den tredje. Og vi havde haft seks. Bulletin board'et skulle hurtigt vise sig at blive genstand for dansker-jokes, og næsten alle af de tilbageværende 11 spillere var fra Sheffield og kendte hinanden. No good, som Bob Marley ville have sagt.

Hævnen var sød, da to af vore Battleships (den største flådeenhed) møde en enlig Destroyer fra spiller 11, en af forræderne. Vi sænkede den med mand og mus og kørte en kampagne på bulletin board'et med beskeder som: "Oh dear, oh dear! Watch pl. 11's destroyer turn submarine" og "Rumour has it that pl. 11 is doing deepsea research". Som bekendt er det en stakket frist at pisse i bukserne for at holde varmen. For et par måneder si den blev vor hovedstad "Copenhagen" indtaget - et for smædeligt nederlag. Men vi ved, hvem der gjorde det, og træffer vi ham igen i et andet spil, skal han sent glemme sin svinske gerning.

Og hvad satan har det med "Warlord" at gøre, som måske den tålmodigste læser på nuværende tidspunkt vil spørge. Jo ser du - mens KJC kørte de sidste igangværende "Casus Belli" spil til ende, arbejdede Dave på sin hemmelige drøm. Et større "Casus" med fly, atomvåben (peace), flere de taljer, flere spillere etc. Han fik frie hænder af KJC, og ideen til "Warlord" var født. Historien bag "Casus" viser sig her interessant. "Warlord" foregår fem århundreder efter den altødelæggende atomkrig, som "Casus Belli" sluttede med (omend der godt nok ikke var kernevåben med i spillet). Planeten "Dexet" er et helvede af ørken og anarki, hvor de ethundrede overlevne hærførere (omend der kun var 36 i hvert "Casus" spil) kæmper på liv og død. Først nu er det ble-

vet muligt at bevæge sig på planetens overflade, og dette kun med risiko for at pådrage sig sjove sygdomme.

## WARLORD

Strategic War Game (available from January 89)

ve centuries ago the world of Dexet was devastated by nuclear holocaust. The populations of numerous cities survived by hiding in vast underground complexes constructed beneath the cities. Their descendants are now emerging into the outside world.

So the game begins. You and 99 other players each have control of one city complex, its production capability and a few units of armed forces. You have a whole world to conquer, but be quick. The other players have the same goal. Each turn you must give orders to your armies, fleets, production centres and research teams. Research and development are essential to survival. The new technology it brings will enable you to build faster and more powerful units, types, including tanks, battleships and aircraft, each which can be custom designed.

STARTER PACKAGE £2.50  
(includes rulebook, setup fee and three free turns)

TURN FEE £1.25

(Kort omtale af "Warlord" hentet fra en brochure med generel info om en håndfuld af KJC's populæreste PBM-spil).

Alt det her science fiction gejl tænker man nu ikke så meget på i praksis. De grundlæggende principper fra "Casus" er bevaret. Et strategisk kort viser ens land, samt det land, man har overfløjet med sine rekognoscence fighters, de fjendtlige tropper og de byer, man kan se. Kortet for hele spillet følger med den første tur (oversigtsmæssigt) og er på 300 x 100 felter - kæmpestort! To taktiske kort på 7 x 7 felter omkring de to generaler man starter med. En highscore liste. Bulletin board'et er ikke til stede i "Warlord" - desværre. Men man kan stadig sende beskeder til med- og modspillere, og den tekniske udviklingsmulighed

er fastholdt. Ved spillets start er de landlige divisionstyper infanteri, artilleri, tanks, ingeniører og transportlastbiler. Til vands kan man bygge battleships, cruisers, destroyere, transportskibe og undervandsbåde. Senere i spillet følger meget mere.

Men som så meget andet må jeg sige, at "Warlord" skal opleves. KJC har nu 8 "Warlord"-spil kørende og det endda yderst tilfredsstillende. Computerbugs'ene er eliminerede og spillets svage sider er nu blevet styrket efterhånden. Har man klagepunkter, kan man skrive til KJC, der følger det hæderkronede princip, at kunden altid har ret. Selv er jeg p.t. med i "Warlord" 3 og 5, men kommer nok også med i det ny-startede "Warlord" 8. Desuden er jeg skrevet op til det næst startende "Warlord" med turnarounds. Dette er væsentligt. Man kan vælge mellem slow- og normal game. Slow er 15 dages turnarounds (15 dage ml. hver deadline), normal er kun på 10 dage (klart for lidt for Danmark, da posten er fire dage undervejs). Som det måske er fremgået, så synes jeg, at "Warlord" er et overfedt spil. (Hm... det har jeg da ikke bemærket, hvad mener læserne?, NYX). Nøgleordene gav jeg i min sidste artikel: Strategi, Taktik og Diplomati. Og så lidt vold. Jeg håber meget, at netop DU bliver den, som ikke nøjes med at læse om det. Hvis du skulle ønske at få en smagsprøve på et godt supplement til adventurespillene så start med "Warlord". Skriv til: KJC Games, Cleveleys, Blackpool, Lance FY5 3LJ, United Kingdom.

Og det du skal bede om er:

- (a) oplysninger om "Warlord" (en lille mappe, der ikke siger mere, end du har læst her)

ELLER

- (b) en "Rules package" (hvilket

altså kun er manualen til spillet) pris 1.00 pund

ELLER

- (c) en "Starter package" til det næste SLOW game (manual og startposition med 3 gratis turns) pris 2.50 pund.

MHT. pengene så kan du betale ved at få din bank til at udstede en check på beløbet, hvilket som regel koster 20-30 kr. i gebyr) og så vedlægge den. Har du Visa eller Access kort så blot opgiv nummeret på dette. Eller gå på posthuset og bed om en international girokupon. Indbetal beløbet plus 1 ekstra pund (som det engelske postvæsen snupper i gebyr) på giro 685 3633. Og skriv i brevet, hvilken betalingsform du benytter. Endelig skal tilføjes, at ekstra turns efter de tre første koster 1.25 pund pr. stk. Dette er normalpris i England - hverken særlig dyrt eller billigt. Og du får meget for pengene.

Jeg skal til at slutte her. Jeg vender (selvfølgelig) tilbage næste gang med lidt forskelligt, bl.a. lidt "Warlord"-anekdoter, lidt gode råd til de modige, der tør prøve, lidt gøjl og de sædvanlige jokes på NYX' og Peters bekostning. Lad mig drukne i feedback (og dit eget ... , D.D. Dennis) på denne artikel. Var denne kedelig? (Slet ikke, gaab, NYX). Så skriv ind! Skriver jeg patetisk (Det ord forklarer Finn i et særtillæg næste gang, NYX) og sygt, og hader du forøvrigt alt andet end adventures og pornoblade? Så fat pennen (!) Synes du Coke og NYX er dumme og grimme og tykke? Så kan jeg kun give dig ret. Men skriv for satan, hvad du mener om PBM! Er adventures noget forfærdeligt gej? Eller er PBM en blindgyde (en sliemet og ulækker blindgyde)? Er Ritt Ejerregaard kvinde eller mand?

Tell me all about it...

- Hook.

# ADVENTU-RE-VIEWS

GOLD RUSH!, Sierra On-Line. Fåes til næsten alle maskintyper (16 bit). Version testet: IBM PC på en XT med 4-toners grøn 320\*200 skærm. Spillet kan fåes for 395,- kroner.

Igen et ultrasejt adventure-spil fra Sierra On-Line. (Udkom efteråret 1988). Her er ingen forgængere, og der kommer heller ingen efterfølgere. Nyttækning fra Sierra.

Tiden er år 1848. Jerrod Wilson vader rundt i en bette by ved New York. Hans far og mor er døde, og broderen Jake er rejst til Californien. (Hvor trist!). Jerrod tjener fedt, har mikroovn og motorcykel og kender byens spidser; men han keder sig. Så når rygterne om guld i Californien til New York, og spillet er i gang!

Gold Rush! er delt op i 3 baner: Starten i Brooklyn Heights, rejsen til Californien og jagten på guld.

I byen skal du super hurtigt pakke og sælge dine ting. Du ska' osse sige dit job op på den lokale avis, (det er der, DU er sat i sving!) og købe en billet til Californien. Huset ska' sælges lynhurtigt til den fedeste pris. Du får osse et ret kryptisk brev fra Jake. Hele timing'en i byen skal klappe ret præcist.

Rejsen til Californien kan gøres på 3 måder. Med dampbåd og dilliance stik østpå. Med skib ned til Panama, gennem junglen (Kanalen var ikke opfundet dengang; beklager) og herfra videre op. Og sidste (og dyreste) rute; med skib helt ned omkring Cape Horn og op igen. Alle 3 ruter har hver sine kryds og boller. SA'n som maløjsja-myg (du retter stavfejlene, ikk' NYX?) sult, heste med hjemve, kannibaler og

AIDS. Desuden mister du 99% af alle dine besværligt samlede ting. (Ha-ha, "det har du godt af").

Okay, nu er det alvor. Californien er en barsk by (masser af hestetort og seje guldgravere). Du ska' finde en pokkers masse guld og købe udstyr og et æsel. Undervejs har Jake lagt små tip ud, små tip, som du skal bruge, for at finde ham. Og det er faktisk lidt af en detektivopgave, du kommer ud på.

Målet i Gold Rush! er, som du nok har fattet, at komme til Californien, blive mega rig på guld og finde broderen Jake; og det er ikke let. (Hvorfor siger du først alt det nu?, D.D. Dennis).

## THE SCORES

LYD: 40% - Gold Rush! udnytter ikke, som de nye Sierra-spil, diverse musikkort.

GRAFIK: 60% - Her kommer en lang en: Sierra's første spil (f.eks. King's Quest I og II) udnytter 4 farver og "næsten" 320\*200 (næsten vil sige, at der tit forekommer Lego-grafik). Sierra's anden generation af adventure-spil (f.eks. Gold Rush! og Manhunter I) udnytter 16 farver og stadigvæk kun "næsten" 320\*200. Har man en 4-farvet skærm, prøver spillet at lave 16 farver v.h.a. mønstre; og når man, som jeg, har en grøn Olivetti-skærm med 4 toner, gi'r det et meget forvirrende skærbillede. (Skulle GRAFIK-karakteren have været givet efter, hvordan skidtet så ud på min skærm, havde det fået 40%). Sierra's tredje generation af spil (f.eks. King's Quest IV og Hero's Quest) udnytter på hvert

billede 16 farver i opløsning 320\*200; og det ser godt ud!  
PRÆSENTATION: 99% - Virkeligt lækkert! I pakken er der et farvestrålende, autentisk A2-landkort over Amerika anno 1848 og en 96-siders fuldt ud detaljeret bog om Californien og guldgraverne dengang, som ska' bruges til adgangord. Herudover er der en god introduktion og begynderhjælp, 5 store og 2 små disketter samt diverse brochurer. Skærm-introduktionen er også virkelig fed.  
PARSER: 50% - Jerrod og alle andre ho'der bevæger sig hurtigt nok, men løsningen går irriterende langsomt.  
ORDFORRAD: 80% - Gå' nok!  
KOMMUNIKATION: 87% - Alle menneskene (og dem er der mange af) ka' du tale med om meget.

ATMOSFÆRE: 86% - Den sædvanlige høje Sierra-standard. F.eks. havner man i galgen, hvis man laver alt for umoralske ting. En anden lækker finte er, når sproget skifter om til slang i Californien.

SVÆRHEDSGRAD: 86% - .... men så ta'r man jo bare telefonen.  
VALUTA FOR PENGENE: 95% - Ja, mon ikke. Spillet tager lang tid at gennemføre, og når det er gjort, kan du jo prøve at ta' en anden rejse til Californien. Som nævnt før, er det virk'li fede ting, der følger med i pakken.  
PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 68% - Pga. parseren og grafikken. Men har du en harddisk og farveskærm er spillet alle penge- en værd.

-THOR.

---

## VARIOUS

---

Mette Risum debuterer her som free-lance skribent med en artikel om Kristian "Madman" Madsen, der fra sit skjul i Middelfart hjælper nødstedte adventurespillere over telefonen.

### BAG KEYBOARDET

Madman er 16 år gammel og går i 9. klasse. Når han er færdig med gymnasiet, vil han læse videre, men nøjagtig hvad, står endnu i det uvisse. (Det står også i det uvisse, om han overhovedet bliver erklæret egnet til gymnasiet, D. D. Dennis). Han bor i skyggen af Lillebæltsbroen i Middelfart (skal ikke udtales på engelsk) kun et stenkast fra vandet, så slå nu et smut den rigtige vej. Computeren står centralt på Madmans værelse, og ved siden af, den vigtigste bog, Gyldendals "røde". Krimierne og klassikerne er forvist til et hjørne.

Tilnavnet "Madman" har Kristian givet sig selv. Klokken 4 om morgenen, efter i adskillige timer at have siddet håbløst fast i Plundered Hearts, opdagede han, at kompasset også havde en retning, som hedder syd. Kristian, med sin sans for engelsk, sagde ikke: "din store...", men Madman. I familiens skød er Madman ikke-ryger. Det forhindrede ham dog ikke i at ryge for to, så længe besøget varede.

Han interesserer sig ikke en kinamand for computere, så netop derfor er AP hans foretrukne magasin. Men han giver da gladelig 30 kr. for et andet computerblad, hvis der er et tip, der kan bruges. En gang imellem er et godt actionspil dog ikke af vejen. Double Dragon eller Pirates er eksempler på dette. (Argh, NYX). Madman begyndte at interessere sig for adventures som 12-årig. Han læste om Gremlins, som alle dengang sad fast i, i COMPUTER.

(Skrev de om Gremlins i '89?, D.D. Dennis). Da så naboen netop havde Gremlins var han hooked. Far og mor var længe blevet bearbejdet og endelig fandt han den rigtige knap. Han fik sin egen 64'er (som er en 128'er) og i øvrigt tog det cirka 9 måneder, før Gremlins var løst.

Madman synes, det er sjovest at være to om at spille. Med en kammerat har han præsteret at løse 16 adventures på en måned. Men så var resten af klassen også med på tilnavnet, når en Madman med sorte rande under øjnene trådte ind i klassen. I øjeblikket har han ikke nogen fast stam-spiller, men får til gengæld pirret sin nysgerrighed og en god snak om adventures, hver onsdag, som helpline-medarbejder for klubben.

Yndlingsadventuren er Suspect fra Infocom, og i Madman kan i det hele taget godt lide krimigenren. Et adventure skal være logisk og sammenhængende opbygget, og ikke med et så stort tidspres at jomfruen allerede er stegt, når man kommer for at frelse hende. Han vil helst ha', at man kender de ting, man skal bruge for at løse en puzzle. En dåse lukkes op med en dåseåbner og ikke med et eller andet sindssygt spell, som forfatteren tilfældigvis er faldet over. Så hele sværd og trolddoms-genren er ikke lige ham. Men Zork II har alligevel fundet nåde for Madmans adventurehjerter, og kommer ind på en andenplads. Infocom er stadig favoritfirmaet, men Lucas-games har sneget sig ind fra højre.

Når han spiller, nøjes han ikke med et spil; han har adskillige kørende på en gang. Da vi var færdige, med samtalen fortsatte vi med Ballyhoo, men det kunne ligeså godt have været Infidel, Ingrid's Back, Guild of Thieves eller ...

Udover adventurespil er Madmans store interesse American Football. Så hvis nogen tænker på at



"Nej, det er altså ikke en hund...", men "Madman" som hans forældre ville være bekendt at skabe ham.

Vi ved godt, at han ikke er en af Guds bedste børn, men blot du tænker på, at han er umulig at se gennem telefonen....

oprette en klub i Middelfart eller omegn, har vi en spiller her. Han er virkelig cute med sin 49'er-kasket trukket ned over det gulerodsfarvede hår. Men adventurespilleriet er den vigtigste fritidsinteresse, og den har da også givet bonus i den øvrige del af hans liv med et 13-tal i engelsk årskarakter. (Bruger de 20-skalaen?, NYX). Til lykke med det. Endnu et argument for at spille.

- Mette "Mus" Risum.

#### BARDS TALE I

- \*For lang tid siden var der en skør mand, der hed Tarjan.
- \*Hos "The Mad God" skal du finde et øje.
- \*Har nogle forresten hørt om "venlige skjold"? Hos Harkyn.
- \*5 N, 12 Ø, 2 OP. Tærsk dem alle og drej til højre. Gå ind, søg lidt til venstre og giv han så øjet.
- \*Gå ned i "The Sewers" på 17 Ø, 16 N og 3 NED. Tag trapperne op, drej til højre og gå ind.
- \*Find den sidste af de 3 "Silver Ting" på 4 Ø, 14 N og 1 OP.
- \*Find en mund på 4 N, 10 Ø, 2 OP og svar: lie, with, passion, and, be, forever, damned.
- \*Husk de tre sølvting, og find nu Mangar og slå ham og hans venner ihjel.

-Warlock.

# the DECODING CHAPTER

ADVARSEL! Denne artikel er under al kritik! Den er stærkt demoraliserende, uforsvarlig samt toltalt destruktiv!!! Og så er den skrevet af mig (Peter Normann). Men for at gøre det værre endnu, er denne artikel kun en del af en længere serie, som kommer til at gå meget langsomt frem (for at trække pinen ud). Men hvad er der galt ved den? Hvis jeg skal opridse denne seriens temaer bliver de som følger:

- Den handler om programmering,
- til snyd i adventures.

Er det ikke bare herligt!!!!? Programmerne der bliver vist her i disse artikler er til Commodore 64/128. Amigaen har allerede et lignende program, der hedder "Type". Det er en CLI-kommando, som ligger i C-directory'et. Denne kan dog "kun" anvendes på filer. Men betragt denne artikel som en artikel til Commodore 64/128, selvom principperne også kan bruges på Amiga'en. Men lad mig starte helt grundlæggende for at være sikker på, at alle er med.

Computerens programmer ligger i hukommelsen i form af tal, hvad enten det er tegninger, tekststykker eller hadsomhelst. Det hele drejer sig om tal. Computerens overordnede alfabet er på 256 forskellige værdier, fra 0 til 255. Programmerne består altså af en kombination af mange tal mellem 0-255. Når computere skal skrive tegn på skærmen, f.eks. et "A", betragter den det derfor som en talværdi. I det fine computerjargon kalder man disse talværdier for character codes. I programmerne betegner man det CHR\$. Du ved måske, at på 64'eren skelner man mellem tal og tegn, ved at tegnene altid

har et dollartegn relateret. Hvis man vil skrive et "A" på skærmen skal man altså skrive:

```
PRINT CHR$(65)
```

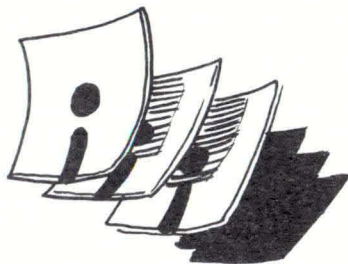
A'et har talværdien 65. Langt de fleste computere har nogle standardiserede bestemmelser for, hvad de forskellige karakterkoder (CHR\$) står for. Denne standard kalder man for ASCII. Man siger, at A's ASCII-værdi er 65. Bag din manual kan du finde en tabel over "ASCII"-værdierne. Du vil bemærke, at bogstaverne A-Z har værdierne 65-90.

I programmer bliver al tekst lagret som disse ASCII-værdier og vil du snyde i et adventure, skal du starte spillet, resette computeren og lave et program, der finder frem til disse ASCII-værdier og udskriver dem. Når du resetter 64'eren bliver programmet liggende i computeren. Men hvordan laver man et program, der finder teksten? Jo, som sagt så ligger alle bogstaverne i intervallet 65-90. Du laver så et program, der løber hele hukommelsen igennem og udskriver bogstaverne svarende til værdierne det finder, som ligger mellem 65-90. Det letteste er at bruge en FOR-NEXT løkke. Et eksempel:

```
10 FOR N = 1 TO 100
20 PRINT N
30 NEXT N
40 PRINT "FÆRDIG!"
```

Denne løkke gør det, at den skriver alle tal fra 1 til 100. Den starter med, at sætte N til 1. Derefter skriver den N i linje 20. Når den kommer til linje 30 checker computeren om N < 100. Hvis den ikke er det, springes tilbage til linje 10. Så forhøjer den N til 2.

Når N er lig 100 fortsætter programmet forbi linie 30. I det ovenstående eksempel når den linie 40 og skriver "FÆRDIG!" på skærmen.



Hvad kan vi så bruge det til? Jo computerens hukommelse består af en masse slags "kasser", hvori der kan være en talværdi. Disse kalder man adresser. Hvis man vil kigge i adresserne, for at se, hvad der ligger i dem, har vi PEEK. På engelsk betyder PEEK "at kigge". Bemærk, at PEEK ikke er en ordre, men en slags "argumentsdeskriptor". Et argument er det, man giver en funktion til at arbejde med. Selvom kommandoerne i BASIC egentlig ikke er funktioner i sin egentlige forstand, vil jeg alligevel kalde dem funktioner (men det er de da egentlig også på sin måde... sådan... filosofisk set...) (Det jeg er i gang med er, at forsvare denne meget pædagogiske artikel overfor dataloger o.l. Hvorfor egentlig? Jeg tror snarere, jeg forvirrer læseren... og mig selv... det kan også være lige meget... hvor kom jeg egentlig fra?).

Jo, hvis man vil have at vide, hvilket talværdi, der f.eks. ligger i adresse 4096 skriver man:

```
PRINT PEEK (4096)
```

Du får så et eller andet tal mellem 0-255 frem på skærmen. Hvis du vil have tegnet svarende til den ASCII-værdi, skriver du:

```
PRINT CHR$ ( PEEK (4096) )
```

Men lad os holde os inde for normerne i programmeringsskikken, for at holde det hele overskueligt. I et program vil vi skrive

```
10 INDHOLD = PEEK (ADRESSE)
20 PRINT CHR$ (INDHOLD)
```

Det sidste jeg vil forklare, inden "det store program", er hvordan man forterer tal, der ligger udenfor intervallet 65-90 fra. I BASIC er der en kommando, der hedder IF. Oversat til dansk "hvis". Hvis man skulle skrive det på dansk, er vi ude på at stille spørgsmålet: "HVIS talværdien er under 65 eller over 90 SA tager vi den næste adresse". Det skrives som

```
30 IF INDHOLD<65 OR INDHOLD>90
THEN NEXT ADRESSE
```

Hvis INDHOLD ligger udenfor intervallet 65-90 går programmet bare videre til næste linie. Alt dette kan vi nu brygge sammen til et program(eksempel).

```
10 REM FUSKE-PROGRAMMET
20 STARTADRESSE = 4096
30 SLUTADRESSE = 65535
40 FOR ADRESSE = STARTADRESSE TO
SLUTADRESSE
50 INDHOLD = PEEK (ADRESSE)
60 IF INDHOLD<65 OR INDHOLD>90
THEN NEXT ADRESSE
70 PRINT CHR$ (INDHOLD);
80 NEXT ADRESSE
90 END
```

For at gøre programmet lidt mere brugervenligt, kan du jo lave nogle rutiner, der undersøger om man trykker på en tast. F.eks. til at rydde skærmen, som pauseknop, til at spole hurtigere frem og tilbage osv.



Det kan du selv sidde og rode med. I næste nummer vil jeg komme med et lidt større program, der har alle disse faciliteter, men jeg vil ikke forklare, hvordan det virker. (Tusind tak, nej hvor skal du have tak, NYX). Du kan også gå ind og ændre forskellige tekststykker for at irritere dine kammerater. Men alt det, må du selv finde ud af. Man-

ge softwarehouses koder deres adventures, så det ikke er muligt at læse deres tekst med ovenstående program.

I næste nummer vil jeg komme ind på, hvordan man kan komme det til livs! Indtil da...

MERRY CRACKING!!!

- Peter Normann.

---

### Guinness vs. Lancelot!

Level 9 har været så onde, at de har lavet Lancelot for svær for Jacob Guinness.

I desperation har han ringet til Gud og andre damer for at få fat

i løsningen, men uden held! Skulle du (mod forventning) have løst Lancelot så ring venligst til Guinness på tlf. 53 79 41 52.  
-NYX.

---

## NY ESSAY-LØSNING

---

CUTTHROATS, Infocom. - Essay af Mandy Rodrigues.

Endnu engang har jeg fornøjelsen af at kunne byde læserne velkommen til en essay skrevet af damen bag "Adventure Probe", Mandy Rodrigues. Tidligere har hun forkælet os med "Plundered Hearts" og senest et interview med Level 9's Pete Austin. - Her er hun altså igen, med en enestående chance til dig, om at få gjort dette Infocom adventure færdig....

I lay on my bed in my room at the Red Boar Inn and, as the last remnants of sleep left me, memories came flooding back and I sat up quickly. The terrible events of the last few days rushed back and I was once more filled with a deep sadness. To witness the murder of my friend was bad enough but to know that his unknown attacker would very likely get off scot free was much worse. The police here on Hardscrabble Island were not a dedicated bunch at the best of

times.

I got up and my eyes fell immediately on a note which had been slipped under my door sometime during the night. It was from Johnny Red and the contents were interesting to say the least - "If I wanted to learn something of interest I was to meet him at the Shanty at 8.30 a.m." I checked my watch and carefully wound it. I saw I still had plenty of time. I went as usual to check that the Shipwreck Book was still hidden in my dresser, I knew it was vital to keep it hidden because someone had been murdered for it already. I took my key and my Mariners Trust Passbook from the dresser and went out of my room, being very careful to lock the door behind me.

I stepped out onto Wharf Road and breathed deeply of the fresh salty air and set off east towards the Shanty. As I passed

McGinty's Salvage Office I shuddered as my dislike of the man assailed me and I hurried on passing the Weasel on the way, that is another man that I don't like either. I can't seem to trust the shifty looking character at all, however I exchanged a quick greeting with him and hurried into the Shanty. Johnny Red was there already standing at the bar with Pete the Rat. I sat and talked to him but he refused to tell me anything until the Weasel arrived so I passed the time by ordering a meal and a glass of water. I find that other drinks in the Shanty don't seem to quench ones thirst so much and anyway they cost too much money. After I had finished my meal the Weasel joined us and we got down to business.

Johnny said that he was planning an operation that could bring us a fortune but this would need backers. The wiley thing had got wind of the fact that I had some money stashed away so he thought I would be the ideal person to include in the deal. When he asked if I was interested I immediately said "Yes."

It had gone rather quiet in the Shanty and Johnny glaced round nervously, our little gathering seemed to be causing some unwelcome interest among the regulars so Johnny whispered. "Look, we can't talk about it here, we will meet again at 9.30 a.m. by the lighthouse," he looked at me, "meanwhile make sure that McGinty doesn't get wind of what we are about or the deal will be off!".

At this point we seperated and I went back to Wharf Road to think about what had just occurred. I realised that I would need some money today to show my goodwill so, instead of waiting for later, I headed for the Mariners Trust on the south side of the island as quick as I could. The bank opened at 9.a.m. and I knew that McGinty would be out and about

shortly after then so, as soon as it opened, I took my Passbook and withdrew \$603 (which left nothing in my account!).

As I came out I realised that, if McGinty should see me carrying my passbook, he would realise that something was up so I looked around quickly for some place to hide it. I remembered the lookout point which was just nearby and would be the very place! I quickly made my way to the lookout, dropped my passbook and, trying to look as unconcerned as possible, set off along Ocean Road, turned into Wharf Road and headed swiftly to the western end where I knew the Winding Road would lead me to the lighthouse.

I arrived just in time. Johnny was already waiting there and Pete followed closely on my heels. As usual we had to wait for the Weasel to arrive before we could get down to business.

"Take a look at this", Johnny said and produced a large Dinner Plate from somewhere about his person.

"I know this is from an unexplored wreck". I examined the plate closely and saw that it had "Hollywood Cruise Line" markings on it. I knew immediately, from my study of the Shipwreck book the precise location and depth of the wreck but I wasn't going to tell them anything yet. I didn't trust them all!

"Well I plan to Captain our vessel, Pete will be cook, the Weasel will crew and I want you to use your expert diving experience to explore the wreck. All I need from you is the Latitude and Longitude of the wreck and to see the colour of your money to show your goodwill" Johnny told me, "I want us all to meet again at the Shanty at 11.45 a.m."

Then he turned and murmured to me "I will meet you alone first at the lookout at 10.45 am. Bring the money with you and we will talk then."

- Mandy Rodrigues.

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

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 10. juni 1990. Held og Lykke!

Level 9's sidste traditionelle adventures SCAPEGHOST holder sig stadig på toppen og skal måske blive 90'ernes "Red Moon"? - Skarpt forfulgt af INGRID'S BACK prøver den at afklare interne familiestridigheder med sig selv som vinder.

LURKING HORROR viste B1909-tendenser og rykkede en plads ned, mens GUILD OF THIEVES opførte sig akkurat anderledes. For mig at se, er det ikke nogen gåde, at GUILD fortsat holder sig oppe. Jeg har netop lige rendt eventyret igennem for anden gang, sådan for at holde det ved lige, og jeg må sige, at det stadigvæk var en nydelse at bevæge sig i Kerovnia. (Og for engang skyld kunne jeg stjæle uden hele tiden at skulle kigge over skulderen....)!

CORRUPTION fik også et spark i bagdelen og fløj fra en truet sidste plads helt op som nummer 7. Magnetic ligger lunt i denne måned. Derudover har vi 2 "home-grown" adventures på listen. Sidste års suverænt bedste; BLACK KNIGHT ADVENTURE holder sin 6. plads og fra SEPIA-fronten er OPRØR PÅ NYX (opkaldt efter netop din heltefigur) kravlet ind som ligeledes en 7'er. Vi skal helt tilbage til marts måned for at finde et adventure, der havde så flot en debut! - Godt gået du gamle...

SPACE QUEST III, THE BIG SLEAZE og BARD'S TALE I har kursen mod afkørselsbane 2, og det ser ikke ud til, at de får lov at holde ret længe. Kampen er stor lige nedenfor listen, og kun stemmelighed gjorde at ikke en af dem, allerede var røget i denne runde.

Nå, jah - vinderen...

JACOB GUNNESS, der får en Level 9 T-Shirt til at hænge op på væggen med følgende bud på Top5:

PLANETFALL  
 INGRID'S BACK  
 INFIDEL  
 DRAGONWORLD  
 ZORK II

Ikke så mange rigtige, men det var da et forsøg værd. (Vi må da heller ikke glemme, at det ikke er det, der er meningen med stemmerne).

Jens-Erik Kjeldsen: OPRØR PÅ NYX - adventure til CMD 64/128 SEPIA

# OPRØR PÅ NYX



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

EVENTYR MED STORE UDFORDRINGER TIL DINE HJERNECELLER!!

ER DU MAND (M/K) FOR AT KLARE DEM??!