

ADVENTURE POSTEN #2

Vol. 4, Sep. 1990



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

Telefonhjælpere : Jacob Gunness (The Hunter)
Ulrich Schytte (Mr. Nobody)
Steffen Sørensen
Jonas Buur Sinding
Kristian Madsen (Madman)
Henrik Jensen (Egern)
Michael Due-Hansen
Kristian Hyttel (Warlock)

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

INDHOLDSFORTEGNELSE

- 1 - **FORSIDE!**
(Erling er på surrealismens rend med en vildfaren monitor).
- 2 - **KOLOFON**
- 3 - **INDHOLDSFORTEGNELSE**
- 4 - **LEDER**
(NYX lader sit (mund)vand).
- 5 - **NEWS & VARIOUS**
- 6 - **ODDS & ENDS**
(DOC'en er tilbage med nyt sladder fra adventureverdenen).
- 7 - **MEGA-KONKURRENCE**
(SE STRAKS OM DU HAR VUNDET Indiana Jones Adventure fra LucasFilm Games).
- 8 - **HOOKED ON ADVENTURE**
(Corruption fra Magnetic Scrolls voldtages af DOC'en).
- 10 - **DANMARKS BILLIGSTE!**
(Tre sider med billigt software. Det er her ordentlige folk køber deres originale spil til MEGET ORIGINALE priser!).
- 13 - **STARCROSS**
(Ny sjov essay-løsning fra Jacob Gunness, der allerede har indtaget førstepladsen fra essayens fader, A-MOC).
- 14 - **KRYPTISKE HINTS**
(Police Quest II, Hero's Quest, Maniac Mansion og Zak McKraken).
- 15 - **ADVENTU-RE-VIEWS**
(Loom, Larry II og Police Quest II anmeldes over 4 sider!).
- 19 - **HARDCORE HELPLINE**
- 21 - **HINTS**
(Future Wars, Lurking Horror, Scapeghost og Bard's Tale II).
- 22 - **GROW UP!!!**
- 23 - **POWER SOFT -ANNONCE**
- 24 - **MEDLEMSYACHT**
(Nu er der 150 kroner på spil til medlemsjægere!).
- 25 - **ONKEL PERS HYTTE**
(Anmeldelse Infocom-tips i spandevs fra Bondebarberen).
- 30 - **ZAZ' RPG-CORNER**
- 33 - **BREVKASSEN**
- 36 - **TELEFON-HELPLINE**
(Nye telefontider- og numre! Bladr straks om og se).
- 37 - **PUBLIC DOMAIN/SHAREWARE**
(Gaaaaaaaaaaaaabbbbb!!!! - Artikel fra Coke).
- 43 - **CUTTHROATS**
(Sidste del af Mandy Rodrigues' Infocom-essay).
- 46 - **VIEW**
(Diverse meddelelser til DIG).
- 47 - **HIT-LISTEN**
- 48 - **ANNONCE FOR SEPIA GAMES**

LISTIG LEDER

Hej venner! - Velkommen tilbage til et nummer af Adventure Posten - i øvrigt verdens bedste adventureblad (og velsagtens også et af de eneste) - præget af anmeldelser, tips, suveræne softwaretilbud og små-artikler rundt omkring.

Først skal lige nævnes, at Den Gamle ikke kunne være i blandt os denne gang, da hans nye klasse straks har flået ham med til folkeskolernes paradis: gæt-tre-gange... Bornholm! For 47. gang i sit liv (han startede selv i første klasse med en tur dertil) skal han vandre hvileløst rundt på den klippebesatte ø, fortælle om Rytterknægte og rullestene. Nok om det pjat - vi håber, han kommer helskindet hjem...

Zaz var heller ikke på toppen i denne måned. Vi har dog fundet tre anmeldelser frem, som vi måtte skippe sidste gang, pga. pladsmangel! Vi håber alle, at se ham eller en anden næste gang!

For at runde den sørgelige side af dette nummer af: Adventure-Ferien har fået øksen! - Det viste sig, at der ikke - OVERHOVEDET - var opbakning nok omkring arrangementet til at Adventure-Klubben turde binde an med arrangementet. Vi har nu udgivet 3 blade og størstedelen af medlemmernes kontingent udløber med udgangen af oktober måned, hvorfor vores kasse i øjeblikket er præget af markant ebbe. Hvis andre tør binde an med et arrangement eller vil stille en økonomisk-garanti for arrangementet, ja så er din chefredaktør interesseret i at møde frem!

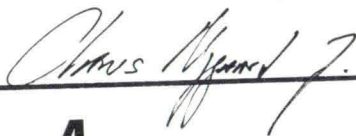
Og nu over til indholdet af dette nummer: Jacob Guinness vender tilbage på essay-fronten med første del af Starcross fra Infocom. Mandy Rodrigues fortsætter sin Infocom-essay over Cutthroats og Døden fra Gentofte. Hippie-Per ("Dunkel" som et vist medlem ynder at kalde ham) er tilbage med et nygravet hul, hvorfra han serverer Infocom tips og Rollespils-anmeldelse!

For at holde dette nummer af bladet i Infocom's tegn har vi en håndfuld af deres populæreste adventures på tilbud. - Det er lykkedes os at støve et restlager op, så måske er det sidste chance for skaffe manualer til kopierne?!

Aage Hook er nemlig i USA, så indtil han vender snuden hjem, har D.D. Dennis overtaget "Den 5. kolonne" og er på besøg hos CANT-GAMES, hvor Tino Andersen og undertegnede fortæller om det nylige PBM: "Den Engelske Borgerkrig" (Dejligt korrupt ikke?!). Det skulle være alt for denne gang. ???

NEEJ!! - Jeg havde nær glemt MEGA-KONKURRENCEN! Bladr straks om på side 7 og se om du er en af de 2 heldige vindere af INDIANA JONES ADVENTURE fra LucasFilm Games! Nok en af de sjoveste og mest gennemtænkte konkurrencer, du længe har været vidende til!

Have a nice day...



MAGNETIC SCROLLS GENERUGER ÆSKER!

De hidtil fem udkomne titler fra Magnetic Scrolls er nu underlagt presset af ikke at have nogen udgiver. Sagen er nemlig den, at de tilovers blevne emballagestykker nu bruges til andre maskintyper end påtænkt. Det betyder, at du i dag - hvis du er heldig og får fingeren ud - kan få en Amigaversion, hvor emballagen var tiltænkt f.eks en PC-version, eller omvendt. Det gamle mærke overdækkes af et nyt, og i enkelte tilfælde genoptrykker Magnetic selv instruktionsbøgerne. Om der, når dette lager af emballage udløber, vil tegnes kontrakt med en ny udgiver, kunne ikke oplyses på nuværende tidspunkt, så måske er det sidste chance for i det mindste at få perlen "Guild of Thieves" original?! Den nyeste udgivelse fra Macnetic har endnu ikke fået dato eller publisher påhæftet.

NYE SPIL PÅ VEJ:

Mens 64-ejerne længe har været i stand til at spille BARDS TALE III er der endnu ikke sket noget på Amiga- og PC-fronten. Dog kan PC-ejere glæde sig til BATTLETECH II fra Activision allerede i denne måned, hvis de altså har 5 1/4"! For Amigafreaks med rollespil i blodet skulle ULTIMA V være til at få fat i NU! Ifølge Mindscape kom den ud midt i august... har du set den? Sierra har også været på spil i de forgangne uger: ATARI-ejerne har fået CODENAME ICEMAN at lege med. Af nyt til PC-ejere er LAST DAYS OF DOOM, et ordenligt adventure med over 150K ren tekst, mere end 200 locations og en pris, der i Adventure-Klubben kun ligger på 389,-! En anmeldelse skulle gerne følge næste gang, hvortil vi skal forsøge at få TOPOLOGIKA til at give lidt medlemsrabat! Dette adventure er iøvrigt part III i en rumtrilogi!

PINLIG ARTIKEL AF NIELS LASSEN

De af jer, som ikke har været på farten hele sommeren og derved fik læst COMputer 7/8, var efter vores mening vidende til en pinlig affære bragt til verden af Niels Lassen. Over to sider fik han lov til at kimse af eventyr-genren, og endte med at proklamere, at traditionelle adventures er en døende race. Set ud fra et "Der findes kun Level 9, Infocom og Magnetic Scrolls"-synspunkt lyder det umiddelbart helt rigtigt! Vi vil dog påvise, at Lassen ikke, da han skrev artiklen har haft disse briller af for så var han gået lidt mere ind for det emne han skrev om!!! Svært er det ikke kun at se sagen fra een vinkel, og så hagle den ned derfra - Vi kunne gøre det samme ved at sige, at BT III ikke er kommet til Amigaen, fordi, der ikke er salg i den! At Lassen ikke har fået øjnene op for folk som Jim McBrayne, der laver "Infocom-agtige" perler til Amigaen, TOPOLOGIKA, der igennem de sidste 4 år har lavet RENE TEXTADVENTURES til 8 af de populæreste maskiner, samt bare er stødt på eet af de mange textadventures, der kommer frem fra mindre firmaer ikke mindst i England vidner om, at han har været lidt for hurtig, da han gik til værket. Fremtiden for textadventures er, set ud fra de førstnævnte firmaer, ret begrænset. Det hænger sammen med, at deres produktionsapparat er så enormt, at de kræver uhyre salgstal, plus det faktum, at det er meget dyrere, at producere et spil som Zork, end tilfældet er med James Bond, da spillet er langt mere udviklet! Text-kreatorer som STOS, STAC, AMOS, TACL for at nævne de nye på markedet, vil dog få advarselen til at blomstre yderligere! B-spil? NEJ! Er nogle i tvivl om dette, så bestil et PD

ODDS & ENDS

+ at Mediagenic kun symbolsk tog nogle af Infocom's oprindelige personalemedlemmer med til California. Ingen af de store og velkendte programmører/skribenter fulgte med.

+ at skribenten til "Conquests of Camelot" er af hunkøn og hedder Christy Marx. Normal udarbejder hun storylines og scripts for TV-animation. Hun er bl.a. involveret i filmene "Teenage Mutant Ninja Turtles" og "G.I. Joe".

+ at det er Christy's mand Peter Ledger, der har lavet grafikken til "Conquests of Camelot". Peter er mest kendt som tegneren af "The Hulk, Spiderman, The Fantastic Four og Transformers". Et mageløst par - Indeed!

+ at DOC's yndlingsspise absolut ikke er figenpålæg - det er så svært at få ud af "den lille røde madkasse". Så vær du glad for NYX, at der ligger en 5 1/4" diskette i med "stuff" og ikke 2 stk 3 1/2" figenpålæg.

+ at Sierra's nye spil hedder "Conquests of Camelot" - endnu et adventure baseret på jagten på den Hellige Gral. Senere følger endnu en nyhed fra dem - spillet "Sorcerian". Begge spil vil komme til IBM, Atari-ST og Amiga.

+ at Infocom's nye spil hedder "Circuit's Edge" - men lad jer ikke narre. Det er Mediagenic, der står bag det. Da Mediagenic, der Infocom i 1986, købte de samtidig rettigheden til navnet - selv Edge'et har de ændret. "Circuit's Edge" er IKKE Infocom, som vi kender det.

+ at Level 9 har skrevet kontrakt med Cinemaware om udgivelser af spillene "Came From The Desert", "Champion of the Raj" samt et endnu unavngivet murder/mystery game.

+ at Rainbow Arts kommende udgivelser bliver "Legend of Faerg-hail" (et RPG i Ultima stil) "Kha-laan" (et diplomatisk og taktisk krigsspil) samt "Conqueror" (et tank simulation spil - er Berlin muren ikke faldet?). (Spørg Roger mand!, NYX).

+ at det nye "Infocom" klassificerer sig som udgivere af "interactive adventures, role-play chronicles and fantasy role-playing entertainment software". Tiden vil til sådan en stor mundfuld. (Mediagenic har økonomi).

+ at Official Secrets kører p.t. en konkurrence: at finde det bedste alternativ til det nedsættende navn "Home-Grown Adventure". Horsensianeren Per har foreslået "Hjæmmestrækket Æventyr" samt "Hosekræmmer Spæl".

MEGA-KONKURRENCE

VIND INDIANA JONES ADVENTURE GRATIS!
Fordi vi sætter vores lid til, at så mange af jer som muligt vil tage på medlemsjagt sammen med os, har vi valgt at lave lidt sjov i gaden og samtidig forene to eksemplarer af Indiana Jones Adventure fra LucasFilm Games væk!

I dette nummer af Adventure Posten er der som sædvanligt en side, hvor vi giver vores bare r... væk til de af jer, der er så strikse, at I finder et nyt medlem til Adventure-Klubben.

Denne gang er ikke nogen undtagelse, og som om KRONER 150,- i form af 2 RABATKUPONER ikke var nok, er du måske den heldige AMIGA eller PC-ejer, som nu skal spille INDIANA JONES ADVENTURE originalt?

SADAN SER DU OM DU HAR VUNDET!

På MEDLEMSYACHT-siden er der trykt et billede af den æske som spillet INDIANA JONES ADVENTURE fra LucasFilm Games kommer i. Og det er trykt i sort/hvid!

I to eksemplarer af Adventure Posten har vi dog fået Eddie Keller - Danmarks bedste, billigste, hurtigste og mest fleksible trykker - til at påklæbe et farvefoto af spilæsken ovenpå det oprindeligt trykte s/h.

Derefter er hele stakken af Adventure Posten blandet godt, inden den er sendt til Den Gamle, som har distribueret dem ud til medlemmerne. Der er IKKE noget som helst snyd med metoden, og Den Gamle garanterer (tro ham eller ej), at han IKKE har smugkikket i bladene og foretrukket nogle som vindere frem for andre.

Så bladr straks om på MEDLEMSYACHT-siden og se, om du skulle være en af de 2 heldige vindere....

FOR SOM VINDER AT FA PRÆMIEN

Hvis du er en af de 2 heldige ønsker vi dig straks til lykke og velkommen til mellemrunden! For det er nu, du bliver sat på en alvorlig prøve, der gerne skulle afsløre, om du virkelig er i besiddelse af et farvebillede af spilæsken til INDIANA JONES ADVENTURE fra LucasFilm Games.

Du skal nemlig sende os det påklæbte farvebillede PLUS et farvebillede af dig selv (portrætfoto), hvor du holder farvebilledet fra Adventure Posten op ved siden af dit ansigt! Sammen med det, skal du også skrive, hvad du følte, da du fandt billedet, og så sende det hele ind til os så vi har det SENEST den 1. oktober!

Angiv ligeledes om du ønsker AMIGA, PC 5 1/4" eller PC 3 1/2"-version!

Så bestiller vi dit eksemplar af INDIANA JONES ADVENTURE og sender det til dig, så snart vi modtager det fra LucasFilm Games. Dit billede vil selvfølgelig blive bragt i næste nummer af Adventure Posten.

HOOKED ON ADVENTURE

** Corruption - Yes/No. **

Følgende er ikke en anmeldelse af spillet "Corruption" (Magnetic Scrolls) - den har Coke for længst lavet - men mine oplevelser under/efter løsningen af det. Jeg har haft spillet liggende siden 1988 uden at orke at gå i gang med det. Hvorfor? Fordi jeg hader at spille på "real time" i adventures. Den daglige tilværelse er mere end nok et kapløb med tiden, for mig altså! Men det måtte ske, at jeg tog mig mod til at gå igang med det korrupte for at lade mig korrumpere m.h.t. tiden. Indrømmet, jeg havde mange besværligheder i begyndelsen af spillet. Hvert træk tager et minut m. u. a. "system-kommandoer" (e.g. Graphics, ikke-kendt ordbrug, anv. af funktionstaster). Men multiple TAKES, DROPS og EXAMINES tæller hver for sig, såfremt de blandes/gentages i en og samme "input". Eks. (de er ikke fra spillet!): "Take Cat and Dog" tager et minut. "Take Cat and take Dog" tager to minutter. Der smutter også to minutter ved flg. kommando, "Take Cat and Dog and examine Shit". Grunden til denne forklaring er, at du i starten af spillet er NØDT til at tage "ledger" og "certificate" i en 1 min.-kommando, for ellers når du ikke at fortælle David om "Fraud Office" (09:06), inden han fiser ind på Hughes' kontor (09:07). Husk at lytte! På toilettet finder du noget i cisternen, men la' være med at tage det. David ankommer til toilettet 09:36 og går 09:40. Kig en ekstra gang i cisternen. I "Corruption" får du absolut brug for kommandoerne "Wait" og "Look", og de er IKKE "synonymer". "Wait" rapporterer nødven-

digvis ikke, hvad der foregår omkring dig. M.h.t. David's toiletbesøg kan du anvende "Wait", men når du skal observere, hvornår Margaret lægger check'en i konvolutten (09:15), er du nødt til at anvende "Look". Du er i stand til under spillet at anvende "Wait until hh.mm.". Max. tid 15-30 min. Dog, hvis der i den mellemliggende tid sker ting og sager, afbrydes ventetiden, når den specifikke hændelse indtræffer, så du også kan få denne med. Du kan IKKE undgå at komme på hospitalet! Kl. 14:30 skubbes du ud på vejbanen. Men det er svært at komme ud igen. Bemærk sygeplejerske Stevenson's bevægelser. La' mig indskyde, at hospital-sektionen ikke kører ting og sager, afbryd "DOC, hvad fa'en er forskellen? Crap). Du kan gøre det nemmere for dig selv ved at tage "card" og lægge det i "briefcase" og droppe denne på dit kontor inden hospitaliseringen. Så undgår du nemlig alt halløj'et med "pillow case". Sørg for at lave en "save'ning", når du kommer på hospitalet. Det er jo immervæk kun dig og dine handlinger, der afgør, hvornår du kommer ud. I slutningen af spillet er det pinenød nødvendigt at aflægge visit på politistationen for at rense sig selv imod den falske anklage. Naturligvis har du beviser (8stk) til at fremlægge for inspektør Goddard. Seancen i forhørsrummet er drilsk, da fremlægnings af beviserne skal ske i en bestemt rækkefølge. Forklar nu Goddard om hver enkel genstand og giv denne til ham, når han beder om den, samtidig med du følger samtalens "regel". Du SKAL nå frem til, at Goddard spørger dig, om du vil væ-

re behjælpelig med at anholde Charpontier. Politi-sektionen har det samme som hospital-sektionen, nemlig, begge kører ikke på "real time". Og dog, ryger du i spjældet, kører spillet fra denne lokation med "fastlagt tid" (hvem sagde "Borrowed Time"?). (Det ved jeg ikke, hørte du noget?, NYX). Lad mig til sidst understrege, at "Corruption" kan løses på mange måder. Min løsning tilhører nok en af de "dovne", hvilken jeg kan på forskellige tips til spillet i diverse numre af AF.

-DOC.

"Det korrupte tidsskema".

09:00 Kom igang NØDDER.
09:06 Fortæl David om "Fraud Office".
09:07 David går ind på Hughes' kontor.
09:12 David forlader Hughes' kontor.
09:15 Margaret lægger en check i konvolut.
09:17 David kommer ind på Theresa's kontor.
09:18 Margaret bliver færdig med check'en.
09:19 David går ind på sit kontor.
09:31 David kommer ind på Theresa's kontor.
09:32 David forlader Theresa's kontor.
09:36 David ankommer til badeværelset.
09:38 David går ind på toiletet.
09:40 David forlader toiletet.
09:41 David forlader badeværelset og er på vej til parkeringspladsen.
09:47 David smutter væk i sin Porsche.
10:00 Theresa forlader sit kontor
10:11 Theresa vender tilbage til sit kontor.
10:13 Theresa makulerer.
10:33 Rengøringsdamen kommer ind på Theresa's kontor.
10:35 Rengøringsdamen forlader Theresa's kontor.
11:00 Margaret forlader sit kontor.

11:01 David vender tilbage i sin "blårebil".
11:03 David og Margaret mødes på trapperne.
11:07 Margaret prajer en taxi.
11:08 David går ind på sit kontor
11:25 Telefonsamtale imellem David og Bill.
11:30 David ankommer til parkeringspladsen.
11:31 David åbner Hughes' Volvo for at få fat i et eller andet.
11:37 David går ind på dit kontor for at lede efter?
11:42 David går ind på Hughes' kontor.
11:49 Margaret vender tilbage i taxi.
11:55 Margaret vender tilbage til sit kontor.
12:00 Theresa forlader sit kontor
12:10 Telefonsamtale imellem Charpontier og David.
12:11 David forlader Hughes' kontor og er på vej til parkeringspladsen.
12:16 Theresa ankommer til parkeringspladsen.
12:18 David smutter endnu engang i sin Porsche.
13:56 Jenny ankommer til "Le Monaco".
14:27 Jenny forlader "Le Monaco"
14:30 Du tager en vend på hospitalet.
14:37 En vis sygeplejerske skrider.
00:00 DOC går i seng.
02:30 NYX lay-ouy'er.
04:30 NYX går i seng.
05:00 NYX har mareridt.
07:00 another day has been born.

-DOC.

(Således faldt DOC'en i staver over sin time-manager. Stadig har han ikke modbevist, at han ånder og lever for figenpålæg, og hemmelige, men absolut pålidelige, kilder - nu får Rasmus og Søren bank - har fortalt vores telefonsvarer, hvordan DOC'en fik sit tilnavn... En førstejuledag midt i 80'erne måtte han køres til DOC-toren, fordi han havde indtaget hele sin julegave på een gang - 15 kilo figenpålæg).

INFOCOM:

For mange er Infocom et udtryk for kvalitet. Superbe textadventures med en hammerstærk parser, fede puzzles og alt den osende atmosfære, man kan ønske sig. Har du set eet Infocom-adventure, er du ikke i tvivl om, hvorfor det firma har holdt sig på toppen i næsten 10 år!

ZORK I, II og III er "rigtige" eventyr, hvor du udforsker "The Great Underground Empire", tømmer det for skatte, slakter trolde og drager, samt knækker puzzles så svære og alligevel logiske som aldrig før! Vores normale leverandør har desværre tømt sit lager, men trods spillenes popularitet har det akkurat været muligt at opdrive et restlager i England. Vi håber at du vil benytte denne (måske sidste) chance til at sikre dig et eksemplar af verdens mest solgte spil!



ZORK I koster:

CBM 64/128 : 179,-
AMIGA : 349,-
IBM PC 5 1/4: 349,-
- - 3 1/2: udgået
Macintosh : udgået

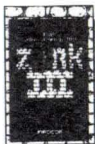


Zork II koster:

CBM 64/128 : 179,-
AMIGA : udgået
IBM PC 5 1/4: 349,-
- - 3 1/2: udgået
Macintosh : udgået

ZORK III koster:

CBM 64/128 : udgået
AMIGA : udgået
IBM PC 5 1/4: 369,-
- - 3 1/2: udgået
Macintosh : 369,-



ZORK TRILOGIEN (I+II+III) samlet:

CBM 64/128 : 349,-
AMIGA : 599,-
IBM PC 5 1/4: udgået
- - 3 1/2: udgået
Macintosh : 499,-



MERE INFOCOM:

Selvom Zork-trilogien så småt er på vej væk fra hylderne, er der stadig muligt at få fat i mange andre Infocom-adventures. For de af jer, der er hooked på space-adventures findes endnu et par titler, som er værd at gå langt efter. Men hvorfor det, når de er tilgængelige gennem AP?



PLANETFALL koster:

CBM 64/128 : 199,-
AMIGA : udgået
IBM PC 5 1/4: 249,-
- - 3 1/2: udgået
Macintosh : 379,-



STARCROSS koster:

CBM 64/128 : 199,-
AMIGA : 489,-
IBM PC 5 1/4: udgået
- - 3 1/2: udgået
Macintosh : 419,-

Planetfall af Steve Meretzky fik i sin tid flg. kommentar med på vejen af Memphis Magazine: "PLANETFALL is just about worth the purchase of a computer". Ikke uden grund at forfatteren til "Hitchhiker's Guide", "Sorcerer", "Leather Goddesses" for at nævne nogle af hans adventures, blev en af forcerne bag Infocom. Det samme gjorde Dave Lebling, manden bag Starcross, der også var med på "Zork"-serien, "Suspect", "Spellbreaker" og "Enchanter" for at nævne nogle af hans store titler!

Er du spacy kan vi også anbefale SUSPENDED, STATIONFALL samt LEATHER GODDESSES OF PHOBOS, der alle snerper.

Og selvfølgelig er der detektiv/action-adventures fra Infocom i BORDER ZONE, THE WITNESS og SUSPECT, som alle er inkluderet i prislister på næste side - så til de hurtige af jer siger vi HAPPY INFOCOMMING!

INFOCOM--TITLER:

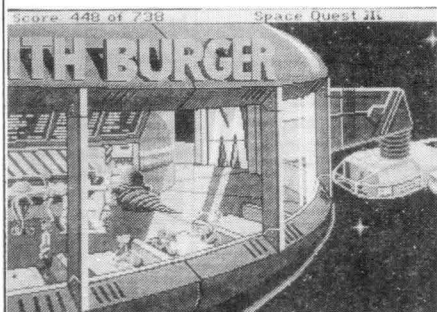
CBM64 AMIGA IBM(1) Macint.

Ballyhoo	udgæet 229,-	udgæet 329,-
Beyond Zork (2)	169,- 449,-	udgæet 399,-
Border Zone	169,- udgæet 209,-	359,-
Cutthroats	199,- 299,-	udgæet udgæet
Enchanter	199,- 369,-	udgæet udgæet
Ench. trilogy (3)	309,- udgæet udgæet	449,-
Hitchhikers Guide	udgæet udgæet	319,- udgæet
Hollywood Hijinx	199,- 389,-	udgæet 389,-
Infidel	udgæet 329,-	udgæet 349,-
Leather Goddesses	udgæet 349,-	udgæet udgæet
Lurking Horror	169,- 399,-	319,- udgæet
Moonmist	129,- 349,-	udgæet udgæet
Planetfall	199,- udgæet	249,- 379,-
Seastalker	169,- 349,-	udgæet udgæet
Spellbreaker	udgæet 469,-	udgæet 429,-
Starcross	199,- 489,-	udgæet 419,-
Suspect	129,- udgæet	259,- udgæet
Suspended	199,- udgæet udgæet	389,-
Trinity (2)	149,- udgæet udgæet	389,-
Wishbringer	udgæet 389,-	389,- udgæet
Witness	159,- 329,-	udgæet udgæet
Zork I	179,- 349,-	349,- udgæet
Zork II	179,- udgæet	349,- udgæet
Zork III	udgæet udgæet	369,- 369,-
Zork Trilogy (4)	349,- 599,-	udgæet 499,-



- (1) IBM PC-titler fåes KUN til 5 1/4"
- (2) Kan IKKE køre på CBM64; KUN CBM128!
- (3) Trilogien indeholder ENCHANTER, SORCERER og SPELLBREAKER. De to sidste fåes KUN til 64 som TRILOGI!
- (4) Trilogien omfatter ZORK I, ZORK II samt ZORK III! Den eneste måde at få alle tre spil på til 64 + AMIGA!

SIERRA-TITLER:



Rygter vil vide, at vejl. pris for SQ I+II+III udenfor klubben er kroner 395,- 496,- og 695,-!

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Codename Iceman	429,-	499,-	499,-
Colonel's Bequest	429,-	499,-	499,-
Conquest Camelot		499,-	499,-
Hero's Quest (1)	409,-	419,-	419,-
Kings Quest 1-2-3	409,-	429,-	429,-
Kings Quest 4	399,-	379,-	379,-
Leis. Larry I	309,-	309,-	309,-
Leis. Larry II	419,-	419,-	419,-
Leis. Larry III	419,-	479,-	479,-
Manhunter S.F.	429,-	429,-	429,-
Police Quest I	319,-	319,-	319,-
Police Qu. II (1)	359,-	359,-	359,-
Space Quest I	249,-	249,-	249,-
Space Quest II	329,-	329,-	329,-
Space Quest III	399,-	399,-	399,-

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga!

ØVRIGE ADVENTURES:

	CBM64	AMIGA	IBM 5 1/4	IBM 3 1/2	Macint
Bard's Tale I	149,-	189,-	189,-	189,-	
Bard's Tale II	229,-	309,-	329,-	329,-	
Bard's Tale III	249,-				
Chrono Quest II		299,-	439,-	439,-	
Corruption	199,-	219,-	219,-	219,-	299,-
Curze o.t. Azure B.	329,-		399,-	399,-	
Deja Vu		299,-			299,-
Deja Vu II		299,-			369,-
Dungeon Master (1)		299,-	469,-	469,-	
Elvira m.o.t. Dark Fish!	199,-	219,-	219,-	219,-	
Future Wars		319,-			
Gnome Ranger	149,-	179,-	189,-	189,-	229,-
Guild of Thieves	199,-	219,-	219,-	219,-	
Hillsfar			339,-		
Indiana Jones Adv.		319,-	389,-	389,-	
Ingrid's Back	179,-	189,-	189,-		229,-
Jinxter	189,-	209,-	209,-	209,-	
King's Quest 1+2+3		429,-	479,-	479,-	
King's Quest 4		449,-	469,-	469,-	
Knight Orc			189,-		229,-
Lancelot		189,-	189,-		299,-
Maniac Mansion		319,-	329,-		
Pool of Radiance	329,-		359,-	359,-	
Scapeghost	189,-	239,-	239,-	239,-	
Sim City	229,-	289,-	289,-	289,-	
Tangled Tales	229,-		349,-	349,-	
The Pawn	189,-	209,-	209,-	209,-	
Time & Magik		209,-	229,-		299,-
Ultima 1+2+3			449,-		
Ultima IV	239,-				
Ultima V	279,-	339,-	339,-	339,-	
Ultima VI			409,-	409,-	
Uninvited		299,-			329,-
War in Middle Earth	239,-	299,-	309,-		

(1) Kræver 1 megabyt til Amiga!

I annoncerne på denne, og de to foregående sider, tages forbehold for trykfejl. De givne tilbud gælder kun så længe lager haves, og alle priser er inklusiv moms, men eksklusiv kroner 30,- i forsendelses- og vekselsgebyr.

SADAN BESTILLER DU:

Sammen med dette nummer af Adventure Posten er vedlagt to ordreblanketter. Ønsker du at bestille software fra Adventure-Klubbens annoncer, udfylder du en af blanketterne, sætter et frimærke på forsiden og putter den i postkassen.

Det samlede beløb indbetales på giro 1 66 73 00 eller du fremsender en check sammen med ordreblanketten.

Er du PC-ejer så HUSK at krydse 5 1/4" eller 3 1/2"!

Er dette ikke gjort bestilles automatisk 5 1/4". En sådan evt. opstået fejl påhviler selvfølgelig køber.

DANMARKS BILLIGSTE SOFTWARE!

NY ESSAY-LØSNING

STARCROSS - Af Jacob Gunness (Se side 46!)

Efter at have jollet rundt mellem diverse stjerner er jeg snart træt af ikke at tjene noget. Og sove kan jeg heller ikke. Ligge og tælle asteroider; det er cirka det sjoveste siden det sidste Erling Bundgaard-show, og da jeg så endelig er ved at sove, ringer alarmen. Sat... Temmelig sur står jeg ud af sengen og når uden større vanskeligheder at jukke på min båndoptager, der strategisk korrekt er placeret der, hvor man træder på båndoptagere, når man står ud af sengen. Nå, men jeg samler den da op og går ud på broen. I nærheden finder jeg noget, der på en dårlig søndag eftermiddag KUNNE forveksles med en rumdragt, og også selv troede, at den var det. Et reb er der også. Tilbage på broen stikker jeg skibscomputeren en lige venstre i serialporten og spørger, hvor den situationsrapport bliver af. Ah, endelig. Vel placeret i min stol læser jeg rapporten, hvorefter jeg slynger nogle tilfældige koordinater ud, der tilfældigvis lige angiver stedet, hvor vi skal hen. I bedste Elite-stil (dvs. meget langsomt) glider vi nu hen mod det ukendte. Er det en fugl?... er det et fly? Ja, mere eller mindre, så der røg pointen i vittigheden. Efter fire slingrende omgange rundt om det ukendte fartøj, skyder en arm pludselig ud og griber rumskibet. "Måske leder de efter statister til den nye 'Star Trek'", siger computeren forhåbningsfuldt. Overbevist om dette styrter jeg ud i slusen, videre ud og bliver halvvejs kvalt fordi jeg glemte rumdragten. Men hvad gør man ikke for at blive den nye Darth Vader (oops, forkert film).

Jeg tror, det her er en slags dokkeplads. Der er en masse sjove ting man kan trykke på. Trykke, mase, skubbe...hov! En sort stav falder ud og ned på mine fødder. Av for *****! Ja-ja, jeg samler den da op, og miraklet sker. En ny sluse åbner sig! Jeg skynder mig op, tager rumdragten af, bliver 99% kvalt fordi jeg igen glemte at lukke døren, hvilket jeg derfor gør. Og så er jeg oppe i rumskibet. Her er en Hallway, og... sørme... en til og en til og en til og (ja vi har fattet ideen). "Slingrer ned af Vestergarde", jodler jeg, indtil jeg med et støder ind i en mindre kanon, der får en Colt '45 til at ligne Barbies vandpistol. Jeg prøver at skyde lidt på væggene, for at tjekke om den virker. Næ. Jeg kommer til at tænke på en gammel film med 007, hvor helten stikker hovedet ned i gun'en for at undersøge den. KAPOW! Pludselig står jeg med en sølvstav i det venstre øre. Vildt begejstret for dette nye seje look skynder jeg mig nordpå, hvor jeg finder en zoologisk have. Det ligner nu mere en myrefarm, men det er da også søde dyr. Men hvad er det... står kræet og imiterer Otto Leisner? Det vil jeg ikke finde mig i, så jeg slår ud efter den, men rammer ved siden af. Til gengæld finder jeg en rød stav, som muligvis har en eller anden funktion. Men der er ikke mere at se på her, så jeg løber tilbage. Uh... hvad ser jeg - en ny sluse? Jeg suser ned i slusen... slusen, på med dragten og ud. Jeg går gennem noget, der med garanti ville være blevet en gigantisk succes hos enhver østrigsk tyggegummiforhandler, til jeg møder en større edderkop.

der lige har knust sin sidste 78'er og derfor mangler noget ny musik. Jeg løser hurtigt problemet. "Har då ik' noj møe Held & Kilda", spørger den skuffet. Da jeg ikke har det bliver den irriteret og kyler en gul stav i nakken på mig. Hvad man dog ikke skal finde sig i! Hurtigt skynder jeg mig skyndsomt tilbage op i rumskibet. Snart får jeg øje på en gang opad. Og alle ville nok blive skuffede, hvis jeg ikke kravlede op, så det gør jeg. Jeg ender i en eller anden mark, hvor nogle små grimme dyr laller rundt uden at foretage sig noget fornuf-tigt. Jeg går videre og finder snart en lem i gulvet. Og surprise, surprise, den åbner jeg.

Elegant skvatter jeg 15 meter ned gennem den og lander på en eller anden dims. Men her står en eller anden maskine. Pille, pille, pille... ind med den gule stav. Det havde tilsyneladende ingen effekt. Og så er der den røde stav. Men hvad gør jeg? Der er 3 røde huller... Selvfølgelig. Jeg tænker på et iltmolekyle, lukker øjnene og propper den ind. Og så sker der noget. Der kommer masser af frisk luft igen. Godt tilfredt prøver jeg uden held at skvatte 15 meter op gennem lugen, men må til sidst se mig nødsaget til at benytte stigen. To be Continued (hvis denne skandale-histore da ikke bliver stoppet før).

- The Hunter.

KRYPTISKE HINTS

POLICE QUEST I I:

*Ved liget i bagklappen: Husk at kigge i hans håndbog (og på hans ansigt)!

*Husk at bede om en liste både hos biludlejerne og hos flysel-skabet.

- Mark "Junior" Sederquist.

HERO'S QUEST:

*Alt hvad der er usynligt er magisk (f.eks. lige som stigen op til døren i klip... Ups).

*Vi maler byen pink Tra la la la la. Grunden... thaj, det er min yndlings farve.

*Der er to måder at få fat på nødden på. Den ene går ud på at man så og sige skal skyde til måls efter nødden med en fetch-spell (svære måde). Og den nemme måde - det må du selv finde ud af.

- Gert "The Frog" Havlykke.

POLICE QUEST I I:

*Der er forskel på at kigge på pungen og i pungen.

*Udsspørg jailor om flugten, så rasler det ind med point.

*Gad vide om frokosten ikke ligger i skraldespanden. Næh den gør

ikke. Der ligger bare en....

*NA, Marie er ikke hjemme - ha, jeg ved hvor ekstra nøglen ligger, så jeg lukker mig ind.

*Pistolens på det offentlige toilet har ikke noget med bondearbejdet at gøre.

- Gert "The Frog" Havlykke.

MANIAC MANSION:

*Brug teleskopet for at kunne se koden til bankboksen.

*Tools kan reparere wires.

*Læg 25c i spillemaskinen og skriv highscoren ned.

*Åbn døren i fangekælderen med highscoren.

*Glem alt om SELF-DESTRUCTION anlægget.

- Morten Lauritsen.

ZAK MCKRAKEN:

*Regndans-kombinationen kan åbne store døre.

*Prøv at sætte ild til halmballen.

*Hvis den ene af Mars-pigerne ikke vil!! Så vil den anden!!

*Døren i Mars-pyramiden kan kun åbnes med "hårfine" midler.

- Morten Lauritsen.

ADVENTU-RE-VIEWS

LOOM:

Lucas-Film Games præsenterer Loom til IBM PC 5 1/4" + 3 1/2". Kroner 439,- i Adventure-Klubben. Version testet: svært ikk'?

I dette grafiske adventure fra Lucas-Film Games befinder man sig i rollen som Bobin Threadbare, hvis opgave er at ændre virkeligheden og redde verden fra at blive oversvømmet af en hær af "undeads" under ledelse af "Chaos". (Ah, vel ikke danske ganske forfærdelige bager-KAOS?, D.D. Dennis). Okay, det var måske lidt rigeligt i første omgang; lad os gå i detaljer. Spillet foregår i en fantasy-verden. Man spiller som sagt rollen som den syttenårige Bobin, der er medlem af "The Guild of Weavers". Dette laug er lille og lever på øen Loom. Medlemmerne af laugene, væverne, startede for lang tid tilbage af ren interesse med at væve ganske normale, men utroligt flotte mønstre i almindeligt stof. Men som tiden gik, udviklede de deres arbejde mere og mere og til sidst kunne de væve mønstre af toner, som havde specielle evner. F.eks. dyner, der havde et mønster, der fik folk til at falde i søvn. Sådanne mønstre var selvfølgelig utrolige, og da det blev almindelig kendt, at væverne kunne skabe sådanne ting, blev folk skræmt og begyndte at forfølge og hænge væverne. Derfor flygtede de ud på en lille ø, som de døbte LOOM. De levede nu isoleret og fortsatte med at udvikle deres kunst, til de til sidst kunne væve selve virkeligheden! Men på dette tidspunkt opstod store problemer for dem. Det var nemlig forbudt for nogle vævere at gifte sig med folk uden for deres eget laug, hvorfor deres børn begyndte at blive indavlede. Derfor

gik en kvinde ved navn Signa til De ældste og bad dem ændre lovene eller bruge den 'store væv' (the Loom) til at ændre virkeligheden for at bringe håb til børnene. De ældste blev rasende. De tænkte kun på deres livsmål om at fuldføre virkelighedens mønster og sendte Signa tilbage til hendes telt. Men samme aften vendte Signa tilbage i al hemmelighed og brugte væven til at væve et barn. Desværre opdagede de ældste, hvad Signa havde gjort og forviste hende fra laugene, forvandlet til en svane. Barnet, hun havde vævet, blev givet til en gammel kone ved navn Hetchel, som opdrog ham som sin egen, og gav ham navnet Bobin. Som han blev ældre spredte hans livstråd kaos i virkelighedens mønster. De ældste så til med stor frygt og bandlyste ham totalt. De lod ham ikke gå i skole og fortalte de andre drenge, at han var åndsvag. (Wauw, endelig en helteskikkelse NYX kan identificere sig med, D.D. Dennis). (CHOOPP!!, D.D. Dennis viser sig heldigvis ikke i AP før om et par måneder, NYX). Imidlertid begyndte Hetchel at oplære Bobbin i vævernes kunst. På hver af hans fødselsdage tog hun ham med op på en højderyg, hvor de hvert år så en hvid svane flyve over øen, og han vidste ikke, at det var hans egen mor. Det syttende år ville Bobin gå alene, og Hetchel gav ham lov... Tidligt om morgenen klatrede han op på højderyggen, satte sig ned med ryggen mod et gammelt træ og ventede for den Hvide svanes syttende komme...



LYD: Musikken er taget fra Tchaikovsky's Svanesøen, hvilket er meget rimeligt, da det hele handler om svaner. Det lyder udmærket selv på en ganske almindelig IBM internal speaker så prøv at forestille jer det med et godt lyd-kort!

GRAFIK: 90% - Fedest, lækkert, smukt, flot! Alle animationer er perfekt udførte og baggrundsbillederne er virkelig flotte. Når du taler med en person eller et væsen, kommer der et meget flot nærbillede af denne.

PRÆSENTATION: 85% - Pakken har et fedt forsidebillede, og bagpå er der screenshots og dele af forhistorien. Resten af den er indtalt på bånd med baggrundsmusik og forskellige stemmer til de forskellige personer!

PARSER: 75% - Man styrer Bobin med mus eller tastatur. Det er nu væsenligt bedre med mus, da det tager al for lang tid at flytte den lille pil med tastaturet. Hvis man vil se nærmere på en ting, peger man på den med pilen og klikker musen eller trykker på Enter. Systemet virker klodset og mærkeligt i starten, men man vender sig lynhurtigt til det, og så er det egentligt temmelig brugervenligt.

ORDFORRÅD: 0% - Nullet taler for sig selv.

KOMMUNIKATION: 60% - Man kommer automatisk i snak med dem, det er at snakke med (og det er mange). Samtalerne er lange og underholdende, men hvis man ønsker at skippe dem, trykker man på ESC.

ATMOSFÆRE: 75% - Ret god. Der er mange pæne naturbilleder, og det giver en god stemning.

SVÆRHEDSGRAD: 20% - Meget let. Kan absolut anbefales til begyndere. Der er ikke nogle "rigtige" puzzles p.g.a. det nye system, men så undgår man også at sidde fast, fordi man ikke kan finde den rigtige kommando.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING:
90% - Overgår både Maniac Mansion og Zak McKracken. Jeg har ikke spillet Indy III, men LOOM er helt klart det bedste spil fra LucasFilm-Games jeg har set. Check it out!

- Roger Wilco.

LARRY II:

Leisure Suit Larry II, Looking for love (in several wrong places).

Sierra On-Line. Fåes til Amiga, IBM PC, Atari og Appel. Version testet PC. Pris kroner 419 i din Adventure-Klub!

1'eren kom i 1987 som det bedste "adventure fantasy game", hvor Larry var jomfru. I 1989 kom 2'eren som det bedste "adventure fantasy game", hvor Larry skulle finde en at blive gift med, og i 1990 kom 3'eren, men nok om det. Du ligger en mandag morgen og keder dig. Du savner en brud, hvilket du forøvrigt har gjort i 2 år nu. Men nu gider du ikke at vente mere, så du står op og tager dit tøj på og begiver dig ned på garden. (Det var da også på tide, NYX). Du går hen til Tina, som desværre ikke kan kende dig...? Pludselig husker du lidt om en vis Dr. Nono, en sindsyg mand, der vil ødelægge kloden mæeeget langsomt.

Så din opgave er nu at dræbe Dr. Nono og finde en brud, så... Du starter i en lille storby (Kan du bestemme dig?, D.D. Dennis), hvor du skal deltage i et lotteri, når du altså har penge til at købe en lodseddel for. Hvis du vinder i lotteriet, får du en check på 1 million plus en tur på "The Lover Boat". MEN, hvis du ikke vinder, er der en restart lavet specielt til dig, men i byen er den ikke lavet som i 1'eren. Du skal nemlig selv gå over vejen; der er ingen taxa; du bliver hurtigt indblandet i spionage og så vil KGB "The Hairy Krishnas, Dr. Nono and The Hechettes on his Tail" lave dig til egermad.

(Forvirret?, NYX).

Når du endelig kommer om bord på båden følger de med, og du er nødsaget til at flygte, hvorfor du efter et par dage nødlander på en lille ø. På den er der kun en restaurant+hotel samt en lufthavn, hvor du - gøt selv - skal flygte en gang til. Denne gang foregår det via faldskærm!!! - Plottet i spillet foregår nogenlunde sådan, og i stedet for at afsløre yderligere af handlingen går jeg direkte til pointene....

THE GOODIES

LYD: 60% - God titelmelodi, plus lidt musik og lydeffekter inde i spillet.

GRAFIK: 80% - Baggrunden er god, personerne godt tegnet - især når man zoomer ind på en pige.

PRÆSENTATION: 30% - Med spillet kommer en manual og et katalog over alle Sierra-eventyrene. (Var en nærmere beskrivelse ikke at foretrække? Hvad indeholder manualen?, NYX).

ORDFORRAD: 80% - Der er masser af ord at vælge imellem. Der ligger nærmest en ordbog på disketten, så det er ikke svært at finde ud af, hvad man skal skrive.

KOMMUNIKATION: 45% - Der er ikke mange at vække en rigtig samtale med. Men hvis andre vil snakke med dig, skal de nok sige til!

ATMOSFÆRE: 90% - Et meget sjovt spil. Oplev f.eks. ekspedienten, der bliver til Rambo, hvis du ikke betaler samt de store ting som en Cola-maskine på cirka 4 meter!

SVÆRHEDSGRAD: 49% - Det er en lille smule svært visse steder. Jeg takker Jonas for de tips han gav.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 79% - Her er en lang en: Jeg synes, spillet er godt, da Sierra er begyndt at bruge et nyt system, så man f.eks. kan vælge, hvor høflig man ønsker at være og hvad man vil sige. Man kan også selv vælge, hvor hurtigt man vil bevæge sig (fra 1-16) og hele spillet stopper, hvis man skal

skrive noget, så selv de langsomme spillere kan være med. Der er også en rank, hvor man kan vælge mellem novice, slug, pinhead plus meget mere.

Jeg kan kun anbefale, at du køber dette gode spil i Danmarks bedste blad - Adventure Posten. Kig i øvrigt efter tips i bladet.

- Ulrich "Mr. Nobody" Schytte.

POLITI KVÆST II:

Sierra-On-Line. Fåes til PC og Amiga. Version testet: FC. Pris: 455,- kroner. (Det er der muligt, men gennem AP sparer du en hund!)

Det er nu 2 år siden at narkobettjente Sonny Bonds satte storforbryderen Jessie Bains bag tremmer. Sonny er i mellemtiden blevet forfremmet til mordafdelingen og livet går sin vante gang. Indtil nyheden om Bains flugt falder som en bombe.

Jeg var selv en stor tilhænger af PQL, så det var med store forventninger, at jeg forberedte mig på en ny gang politi-cruisin'. Og jeg blev IKKE skuffet! Spillet er som 1'eren, med bedre atmosfære (det gør lyden sit til) og bedre grafik, hvis man går op i det. Der er lagt stor vægt på detaljerne og ALT ned til den aller mindste lille sten kan undersøges nærmere. Også opklaringsarbejdet er blevet mere detaljeret. Du vil tage fod- og fingeraftryk og billeder af åstedet.

1'erens tændstik-Sonny er blevet erstattet med en større (det er ikke størrelsen, det er gørelsen, har-har) og igen mere detaljeret Sonny Bonds med makker.

Sierra har også droppet den lidt irriterende køre-del, der hærger 1'eren. Lyden er helt perfekt og giver god atmosfære (Hvor har jeg hørt det før?, NYX). Det hele kører perfekt sammen og gør Police Quest II til en mere end værdig fortsættelse til 1'eren.



THE SOURCE

LYD: 90% - Hvis du har et lydmodul er lyden multi-suveræn. (Hov, gå ikke COMPUTER i bedene, NYX). Ellers er den også god.

GRAFIK: 85% - Sierra har virkelig taget sig sammen og givet grafikken et flot pift. Mange flotte detaljer.

PRÆSENTATION: 90% - Lækkert cover, god manual med begynderhjælp og masser af farverige brochurer.

PARSER: 80% - Stærk parser med et ordvalg på over 80 udsagnsord, som alle står i manualen. (Wooow, nu forstår jeg hvorfor folk helle-

re vil spille Sierra end Infocom, NYX). Fortolkningen er rimelig hurtig og atmosfæren er stærk.

ORDFORRAD: - Look above!

KOMMUNIKATION: 90% - Du kan snakke med 90% af alle du møder. Ca. halvdelen er nødvendige. (Prøv at snak med Larry i lufthavnen!)

SVÆRHEDSGRAD: Standard - Let at gå til, dog rimelig udfordring.

VALUTA FOR PENGENE: 85% - Med masser af foldere og manualer i pakken, 5 disks og et SUVERÆNT grafik-adventure er PQ2 et godt køb.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 90% - Efter min mening Sierras bedste Quest-spil. Ku' du lide 1'eren, vil du ELSKE 2'eren.

- Mark "Junior" Sederquist.

HARDCORE HELPLINE

I denne udgave af hjælpe-kassen vil jeg starte på utraditionel vis. Akkurat som Coke har for vane, når han taler med redaktionens telefon-svarer: "Iouuh, boing, pik-pik, ralle, ralle..." - Ja, hans kreative sanser er tydeligvis hyperudviklede af en 18-årigs at være. Men nu bor han også nær kreative lokationer i Humlebæk!

Herefter er tiden kommet dertil, hvor en varm tak skal rettes til de, der har sendt svar ind til sidste måneds Grow Up-nødder. Tak til Dag Berge (til lykke med din optræden i damebladene! Jeg må indrømme, at det fik mig til at stå op 3 timer før normal tid, da du pludselig dukkede op i bunken af post! I øvrigt en sød kat, I holder jer). Flere takker: Peter Nor-mann (aaaargh, D.D. Dennis), Inga Kallesøe, ham-med-brevet-der-ikke-var-underskrevet, Jes Tjagvad (snart 10-gangs jubilær), Christian Mosekjær, Anders (Roger Wilco) Thernøe, Morten Lauritsen, Morten Kierkegaard, Jan "Engel" Nielsen, Mark "Junior" Sederquist, Gert "The Frog" Havlykke samt Benny B. Rasmussen!

Jeg har mixet jeres svar sammen, så de skulle være lige til at gå til. UDEN JER - INGEN SVAR! Fortsæt endelig med at bakke mig op! OG HELST PER BREV! - Og så til sagen:

HERO'S QUEST:

Hvordan sparer man på tiden? Når det bliver nat mangler jeg at re-turnere til troldkvindens hytte, besøge kroen og finde vandfaldet for at kunne fylde mine vandsække og møde troldmanden. Alt dette skal ske inden midnat, og det kniber med tiden!

-Det er svært at forklare, forsikrer Morten Kierkegaard mig. Det gælder om at klare de små ting

den første dag. Du bliver så bedre og kan nu klare større ting. Brug din "Ask About" flit-tigt, hvilket giver flere point. En sidste ting er, at Mandrake skal hentes præcis midnat.

KING'S QUEST I:

(En tilføjelse fra Inga Kallesøe til vores svar til Rune Keller): Jeg tror, I taler forbi hinanden. Den hule, der bliver spurgt om, er nok i stedet udgangen fra El-verkongens slot. Jeg brugte timer på at forsøge at fiske noget "grønt og skinnende" ud af den hule og opdagede senere, at det var lyset fra hulen.

KING'S QUEST IV:

Hvordan får man fat i bridle? Hvor får man noget lys? Hvordan overlever man trolden i hulen bag vandfaldet? Hvor får man nøgler til Ogrens hus og til Krypten? Hvad gør man ved det grædende barn om natten i huset? Skal man andet hos dværgene end at få diamanterne? Kan man komme forbi de uhyggelige træer? Skal man bruge inscriptionerne på gravene til noget?

-Bridle får du ved at gå ud i haven og lade dig fange af en hval. Kild den og du er snart fri. Når du kommer ud af munden på den og ind på øen, er der nogle vrægerester, som er værd at undersøge. Trolden i hulen kan du kun undgå ved at save ude foran, og prøve igen og igen - indtil det lykkes! Det grædende barn behandles som alle andre børn, der græder om natten. Man finder "noget" (grave på kirkegården) at stoppe i munden på det. Hos dværgene skal du ikke andet end at tage diamanterne. MEN! Ærlighed betaler sig - især når det drejer sig om at skaffe lys.

Du beholder nemlig ikke diamanterne selv, men afleverer dem til de søde dværge!

Nøglen får du senere i spillet, når du har udført en opgave. Det drejer sig om måneskinsarbejde, og musikalitet er ikke af vejen. Bare det foregår i tårnet!

Træerne skal trues med det eneste et træ er bange for. Vi øksler ikke med svarene!

Du skal bruge inskriptionerne på gravene til at finde ud af, hvor du skal grave! Kun på den måde finder du ranglen til det grædende barn.

LARRY I :

Rune Keller: Hvor finder jeg den oppustelige dukke henne?

-Den oppustelige dukke findes i damens lejlighed (i et skab helt præcist). (Helt præcist er det Eve's penthouse).

Gå derind før du går ud på taget.

PERSONAL NIGHTM. :

Bo Carstens: Hvordan græber man vampyren? Hvordan kommer man ind i "Rose Cottage"? Hvordan får man fastgjort rebet, så man kan kravle over hullet i "Manor House"?

-Bo Carstens kan nu begynde at sætte de afrevne hårtotter på igen: Vampyrer kan nemlig ikke li-
de sollys, så spejlet i kroværens soveværelse er behjælpeligt. Når Jimmy Blandford er blevet kørt ned, og du har tjekket ham for beviser, går du straks hen til krypten. Klokkeren er da 6 pm! Gå ind i krypten og hen til kisten. Skynd dig tilbage til indgangen (altså 4 x E og 4 x W. Vampyren standser før døren. Reflect da lyset med spejlet!

Nøglerne til Rose Cottage finder du efter at have undvejet bilen nogle gange.

Hullet i Manor House skal force-
res på bedste Tarzan facon.

THE QUEST OF KRON:

Lars Wittmann sidder fast: Hvordan får jeg båden i vandet?

-Du sætter simpelt hen sejlet.
"Set Sail"!

WOLFMAN:

Carsten Iversen: Jeg er ude foran mit hus. (Skal jeg bruge den mystiske nøgle hos locksmith'en?).

-Jeg skal love for, du er kommet kanonlangt! Nøglen skal bruges til at åbne glasmontret i kapellets krypt. Stik nøglen i, skub til den og fjern den. Tag bogen, løs den, og du er kommet videre. Når jeg nu er ved glasmontret (ca-se), findes der her nogle løjerlige "bugs". Skriver man "get book" får man svaret "you cannot see that" - varulve er åbenbart ikke i stand til at se igennem glas! Omvendt, når du har taget bogen og dernæst skriver "examine ca-se", ja så er bogen sgu stadigvæk i montret.

WOLFMAN:

Jesper Kallesø: Jeg har fundet leather flask og vandet wildering weed. Men herefter kan jeg ikke komme videre. Hvad gør jeg?

-Du er ikke nået væsentlig længere i pt. 1 end Carsten. Når du har vandet weed, skal du finde lokationen med blue bloom. Lugt til den, og der sker ting og sager.

ZAK MCKRAKEN:

Rune Keller: Hvad skal jeg tegne på sfinxen? Hvad skal jeg tegne på statuen med den gule krystal? Hvad skal jeg bruge scroll'en til? Hvad skal jeg i pyramiden?

-Prøv at lade Melissa og Leslie kigge lidt i det store kammer. Indenfor finder du en statue, som hjælper med det gule krystal. Inde bag den første dør, kan du løse problemet med sfinxen. Hvad du skal tegne varierer dog fra spil til spil.

Scrollen skal bruges til at samle det gule krystal. Få Annie til at løse den op i Stonehenge, såfremt du har pole, 2 crystal shards, whiskey og wirecutters. I pyramiden skal projektet samles. Du skal her følge den dør med solen. Til sidst kommer du så til et vigtigt kort.

Se i øvrigt AF vol.4, #1, s. 11!!

Det var så sidste måneds Grow Up-pere. Nu de almindelige spørgsmål:

ZORK I :

Danny Kristiansen; en garvet spiller, kan ikke finde den rette kommando til at dræbe trollen med i trolls room. Jeg har prøvet både hit og fight, skriver han...

-Ja, den er også svær. Meget svær... Indrømmet! "Kill troll with sword". (Novice!)

GOLD RUSH! :

Jes Tjagvad sidder fast: I Brooklyn har jeg 58 ud af 60 point, men når jeg når frem til karavenen, dør jeg af kolera. Hvad mangler jeg?

-Der er som sagt forskellige måder at rejse på i Gold Rush! Hvis du rejser via Panama skal du købe et moskitonet, samt have frugt og grøntsager med. Tager du en af de to øvrige ruter skal du blot have frugt og mad med. Det skulle kunne få dig til at undgå sygdom!

THE BIG SLEAZE :

Pt.1. Jeg har åbnet risten med kobnet og er gået ind - men hvorfor virker min lommelygte ikke? Der er batterier i, men tingsten vil ikke lyse. Finn forsvind er desperat nu!

-Kære Finner-dreng! Tror du at en "tingsten" vil virke, bare fordi, der er batterier i? Hvad nu, hvis de er flade? (som Finns tegnebog! D.D. Dennis). Spring hen til problemet og tøm pistolen for batterier! Så kan du igen lyse lidt!

THE JETSONS :

Daniel Mouritsen: Hvad skal jeg gøre, når jeg lander på planeten med den høje mur?

-Benny B. Rasmussen træder til for at rede Daniel ud af ilden: Inden du tager afsted, skal du tage et antigravitationsbælte, plus en oplader. Med det kan du undersøge forskellige ting, og efter din ankomst til planeten skal du så undersøge rundt omkring for at kunne komme videre.

HINTS

FUTURE WARS :

*Hullet i kortet er lige til at flage over.

*Amuletten sikrer dig adgang på slottet.

*Kroværten skal bestikkes, før du med ro i sindet kan drage videre.

*Det lyder måske "vandet", men Plastic Bag skal fyldes og kastes på ulven.

*Remote Controllen har flere funktioner. Cabinet og barrel er eksempler på det!

*TV'et mangler en sikring!

*Brug ikke pillen før du forlader skibet!

-NYX.

LURKING HORROR :

*For at komme af med rotterne nede under instituttet skal du gøre følgende: Øst for den lem, du kommer ned af, er der en ventil. Brug kobnet til at løsne den og skru så helt op, når rotterne kommer.

(Guild of Thieves?, NYX).

- Jan "Engel" Nielsen.

SCAPEGHOST :

*I del 1 skal du få alle spøgelserne og den vilde hund til at følge efter dig. For hvis du taler med hunden 3 gange og fjerner det, der sidder i dens hals, har du en ven for livet. (I hvert tilfælde, hvis livet er part 1 og man kan tale om et liv for et spøgelse, D.D. Dennis). (Halt die Klappe, NYX).

- Jan "Engel" Nielsen.

BARD'S TALE I I :

*Battlecry: HAVOK.

*Pits of FIRE, Land of KRILL, Sword of SILENCE.

*The Last one's name: DERVAK.

*I GREY CRYPT findes både "døds-sværd" og "vise mænd", men det er lidt op og ned om der også findes nogle trapper.

- Morten Lauritsen.

VIL DU PA TRYK? -SA SEND TIPS IND!

GROW UP!!!

HEROES OF KARN:

Jacob Gunness spørger fortvivlet: Hvad gør jeg for at dræbe piraten? Spilleets enorm fede ordforråd på siger og skriver 23 verber giver lidt problemer.

HERO'S QUEST:

Jes Tjagvad vil gerne have hjælp: Hvad skal jeg gøre for at tage nøglen fra Kobolden i hulen? Som magiker har jeg 5MP, 8 skill og 50 magi point, men kobolden vågner, når jeg bruger Fetch spell. Hvis jeg som tyv prøver at snige mig hen efter nøglen, gli-der jeg hele tiden på det glatte gulv, så kobolden vågner.

MAGICIAN'S BALL:

Jacob Gunnes stønner: Har Brass og Black Tower betydning? Hvad skal jeg med de to hoops?

MANHUNTER SF:

Hvordan klarer jeg labyrinten i slutningen af spillet? Jeg har ødelagt de vigtige steder, men efter at slaverne har hentet mig, løber jeg på en lukket dør med lava på den anden side. Game over! Sådan slutter Jes Tjagvad denne del af M-SF. Kan du hjælpe?

OOZE:

Daniel Mouritsen: Hvordan kommer jeg ned i kælderens? Jeg har mine slik-bamser, en fakel, en kampøxe og en kniv.

REBEL PLANET:

Helten fra Bogø (stor)by, Gunness sidder ubehjælpeligt fast: Hvordan kommer jeg væk fra Tropos uden at skulle vente på, at rum-skibet automatisk letter. Man kan faktisk vente ca. 160 træk!

(Ja, og selvom jeg havde 160 år, fik jeg aldrig taget mig sammen

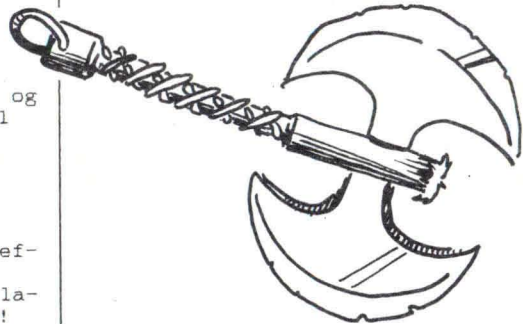
til at spille dette spil. Jeg ved det ikke Jacob, NYX).

SEX VIXENS III:

Jes Tjagvad vil hjælpes: Jeg har fundet "The Big Thruster", men kan ikke komme ind i rumskibet. Hvad gør jeg? (Du sidder fast, NYX).

WOLFMAN:

Jacob Gunness tegner og fortæller i håb om lidt hjælp: Jeg er nået gennem skoven og har fundet Bull-rushes og en flintesten. Jeg har prøvet at smadre stenen og at lave ild, uden held.



Sådan ser denne måneds Grow Up-spørgsmål ud. Kan du svare på et eller flere af disse så send os venligst et brev eller kort, hvor svaret står på. Don't let your friends down!

Og måske du bliver udnævnt til næste nummers øksebærer? Hvem ved? En helt ny titel indført for at pryde de af jer, der hjælper nødstedte.

Og vi skal som sædvanligt have dine svar senest næste deadlinedato, som er den 10. oktober.

På forhånd tak for hjælpen.

- NYX.

POWER SOFT

PC-UDSTYR:

Targa Super EGA kort	795,00
Genius GM-4500 håndscanner	1795,00
Genius GM-6X mouse	220,00
Chinon 3,5" eller 5,25" m/frame	995,00
Targa TM-1470 VGA color (0,29 DPI)	3195,00
I/O kort m. 2 serielle- og 1 parallel udgang	339,00
Co-processor 80287-10, 10 Mhz	2393,00
Dansk keyboard 102 taster	795,00

HARDDISKE SEAGATE:

20 Mb 28 ms MFM	2295,00
80 Mb 28 ms MFM	5395,00
49 Mb 28 ms SCSI	3388,00
85 Mb 24 ms SCSI	4945,00
111 Mb 15 ms AT-BUS	6696,00
211 Mb 15 ms AT-BUS	9791,00

DISKETTER & TILBEHØR:

5,25" DSDD NN	ved 100 st
5,25" MD HD, 1,2 Mb	315,00
3,5" MF-2DD	725,00
3,5" MF-2DD-HD, 1,44 Mb	725,00
Boks til 40 stk. 3,5" disketter	1700,00
Boks til 80 stk. 5,25" disketter	60,95
	60,95

PRINTERE & TILBEHØR:

STAR LC-10	1795,00
STAR LC-10 II	2396,00
STAR LC-10 Colour	2496,00
STAR LC24-10	3164,00
STAR XB24-15	6197,00
Star Laser LS-8DX	26995,00
Arkføder til STAR LC-10	845,00
Serielt interface til STAR FR/XB	1285,00
Colorkit til STAR FR/XB	600,00

**RING NU PÅ
#32 97 50 38**

DIVERSE:

Tapestreamer Irwin Intern 82 Mb	6995,00
Printerpapir 2000 ark, 12" x 240 mm i endeløs bane	211,50
PCG Tekst mini	417,00
Næsten ALLE kabler haves. Samme pris for alle kabler.	99,00
Ring og hør om vi har kablet du søger!	

Vi har også ALLE Cirdisk. Rekvirer katalog.

Vi fører selvfølgelig også Amiga.

Vi har også en masse spændende software BADE til Amiga og PC.
Rekvirer gratis katalog.

Autoriseret STAR, EPSON, COMMODORE og SEAGATE forhandler!

Alle priser er excl. moms

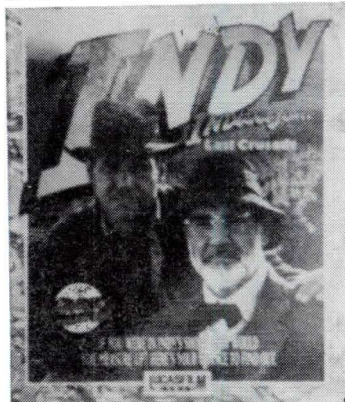
POWER SOFT - Tlf. 32 97 50 38. Mandag til søndag kl. 15⁰⁰-21⁰⁰

MEDLEMSYACHT

DOBBELT RABAT! 150 STÆRKE I BONUS!

Med dette nummer af Adventure Posten har du fået et girokort, som lynhurtigt kan få os til at levere:

1 STK MEDLEMSSKAB (med alt hvad dertil følger) til en af dine venner
SAMT 2 STK RABATKUPONER på hver KRONER 75,-!



Det eneste du behøver at gøre er at vise Adventure Posten til en af dine venner (som du kunne tænke dig at have med i Adventure-Klubben) og derefter få vedkommende til at udfylde og indbetale enten kroner 110,- eller kroner 200,- på det medsendte girokort!

Når vi modtager det, aflæser vi hurtigt dit medlemsnummer og sender dig

EN RABATKUPON på KRONER 75,-

samtidig med, at vi sender din ven(inde)

EN MEDLEMSPAKKE plus EN RABATKUPON ligeledes på KRONER 75,-!

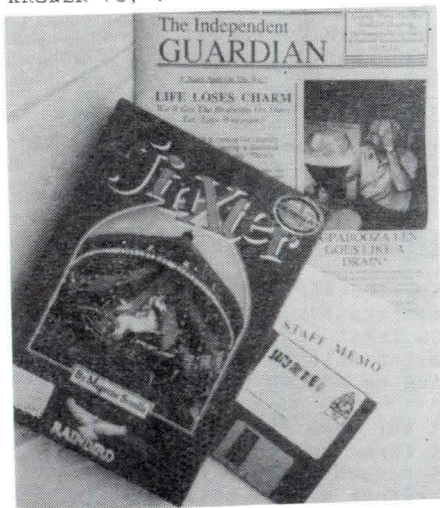
BILLIGT SOFTWARE:

På den måde får du mulighed for at købe dit næste spil til endnu billigere penge!

Vil du f.eks. have INDY III eller JINXTER, udfylder du blot en ordreblanket og sender RABATKUPONEN med sammen med bestillingen.

Det gælder selvfølgelig også det nye medlem.

I prisen kan du så fratække de KRONER 75,-, hvilket vil sige, at INDY III så KUN koster kroner 244,- og JINXTER kroner 134,- (AMIGA). Er du rollespilsfan kan du få BARD'S TALE I for KUN kroner 74,- eller hvad med MOONMIST for den LAVE PRIS af kroner 54,- (CBM64).



Var det ikke værd at overveje? Hvis I alle gør et forsøg, og det lykkes, skulle vi kunne udsende en GRATIS IS med JULENUMMERET!!!

ER ET GIROKORT FOR LIDT? Så ring efter flere eller udfyld selv flere på posthuset! (Denne jagt gælder til næste AP udkommer...)

ONKEL PERS HYTTE

PART I - THE DEATH OF UNCLE PER'S LETTER BOX! (Indeed, RED.)

Tja! Hvad kan jeg sige? Atter en gang har AP's læsere slået rekorden i kedsomhed, uduelighed og komplet slaphed! Jeg er vel ikke så uinteressant (Når du selv siger det, NYX), at folk ikke vil skrive nogle nedladende bemærkninger?

Eller bare et tyndt ønske om at slå mig til DM (MEGET tyndt!). Nå, men jeg må jo bare vente yderligere to måneder, og så håbe at nogle slimede bemærkninger når frem til min brevkasse. Over and out! (Nej, men Walter Trout!, NYX)

PART II - THE UDVIDET ADV.-SECTION

Hvad der ikke kommer i brevkassen, må jo komme i adventure sektionen. Med kort notits, har jeg ladet sektionen udvide med en ekstra ordinær anmeldelse, krydderet med et vognlæs super tips. Siden sidst har computeren hovedsageligt stået uberørt og samlet støv i hobevis. (Akkurat som din hjerne?, Anonym). Tiden går med arbejde (Tjah, no vacation til mig!), kolde bajere i skyggen og fodbold når det bare er lidt køligt. Men selv det SUPER-gode vejr (det skal siges, at denne artikel i øjeblikket bliver skrevet i bagende solskin, 30 grader i køleskabet og med en iskold Dry ved siden!) kan ikke holde en freak fra computeren. I den forløbne tid har jeg endelig fået has på Suspect, hvor jeg har siddet fast i næsten 2 år!! Deadline har jeg fået løst fuldt ud, da jeg ikke kunne undgå, at Baxter dræbte stakels Miss Dunbar (det lækre skår). Men min superhjerne regnede det ud, og Infocom-trilogien er lagt på hylden for evigt. For at det ikke skal være løgn, mangler jeg kun ca. 5 Infocoms at løse, før alle Infocoms er løst (Snøft! Gid man ku' få slettet hukommelsen om dem, og så løse dem en gang til!). 'Nuff of that. Over til anmeldelsen, der handler om et lidt særpræget game.

KEEP THE THIEF

(Med undertitlen: A Boy and His Lockpick.) Fåes til de fleste maskiner med hjerner OVER 500K. Pris: 199,-. Vers. testet: AMIGA.

Som de fleste allerede har regnet ud (med undtagelse af de underudviklede omkring Humlebæk!), er det kun Amiga- og PC-ejere, der kan "nyde" dette spil. Spillet er fra Electronic Arts, der atter forsøger med et halvhjertet rollespil, som efterfølger til de populære (i visse kredse) Bard's Tale spil. Og hvilket rollespil det er!

Der er fem grunde til, at jeg købte netop Keef the Thief:

- 1) En svag stemme fra en kammerat, (Herr Skovgaard?, NYX) dirrede usikkert i baghovedet, mens han roser spillet til skyerne.
 - 2) Prisen! Forhandleren mumlede noget om SuperSofts ekstra sommentilbud.
 - 3) De havde INGEN eventyr.
 - 4) Æsken var utrolig indbydende, og sidst:
 - 5) Jeg var dum!
- Tilbage til selve spillet: Manualen lægger ud med en hændelse, der foregår lige før selve spillets opstart. Vor hovedperson, Keef, bliver håldt ud af sin hjemby af Byrådet, grundet et holdningsproblem. Dertil skal det siges, at vor ven,

opdrage barnet i gudernes navn, men Keef's blasfemiske optræden sendte ham i rendestenen. Byherren prøvede med kamptræning, men de vilde parties, når man vandt, stoppede ham også her. Til sidst blev han sendt til troldmændene, der ikke kunne bruge ham, da han genererede alt og alle med sine vilde practical jokes. Til sidst oplærte han sig selv i tyvens metoder...

Med The Eldest One i hælene, bliver Keef smidt på porten, hvorefter han bliver sendt ud i den vide verden, hvilket i dette spil er en stor jungle. (Ude i den store jungel, bor min onkel - - PER!). Med en del "opmuntrende" ord fra Den ældste, vandrer Keef the Thief ud på eventyr... Det var forhistorien kort fortalt.

Selve spillet starter i junglen ud for den kendte by Same Mercon. (Nå, ja - der har jeg været, NYX). I manualen var jeg blevet advaret om den "humoristiske" undertone spillet havde, men beskrivelsen af byen var en tand for plat. Jeg citerer: "The city is said to be full of loot and adventure, and has a good cable TV system.", citat slut. Måske er det mih humor, der fejler noget, men når beskrivelserne forfølger en spillet igen, finder jeg det ikke særlig morsomt.

Det første Keef skal gøre er at skaffe sig våben og udstyr, så han kan erobre hele verden. Selvfølgelig er det bedste sted jo Same Mercon. I byen er der info i bunkevis og folk har en underlig mani med at lade deres døre være ulåste. Man starter med få kroner på lommen, og da selv den mindste lille samtale koster penge, kan man hurtigt få det svært. Meningen er så, at man skal rode rundt i de huse, man kommer forbi og stjæle eventuelle fund. Detter er ikke helt nemt, da byen vrirler med vagter, og mange tingene i husene bærer fælder. Disse fælder er noget af det mest irriterende i spillet. Som tyv er det muligt at fjerne disse fælder, og når man vælger denne feature, får man 6 mulighe-

der (de samme hver gang!). Vælger man den forkerte, er man død. Og selvom man skulle ramme den rigtige (efter at ha' loadet ind 4 gange), er det ikke sikkert, man kan fjerne den, hvis ikke ens "Remove Traps %" er høj nok! Vomit! Totalt frustrerende.

Rundt omkring i denne verden er der forskellige interessante dungeons og lignende. Spørgsmålet er bare, hvor man skal starte! Jeg gik frejdigt i gang med den nærmeste, hvorefter jeg hurtigt fandt ud af, at her kunne man ikke komme videre uden en bestemt nøgle. Jeg prøvede den næstnærmeste (hvis der er noget, der hedder det?), men her var uhyrene ekstremt stærkere end min lille første-niveau slapsvans. (Så STOPPER vi!, RED.) Det er et problem, der tager en del tid at løse, hvilket er for dårligt.

Et af de få plusser i spillet er muligheden for at kaste Spells. Rundt omkring finder man forskellige Spell papirer (bøger, scrolls etc.), hvor kryptiske beskrivelser af spells er beskrevet. Når man mener, man har tydet disse "gæder", skal man på indkøb i den lokale Herb Shop. Her kan man købe de nødvendige ingredienser til disse Spells. Det kan være Dragesavl, Stinkdyr Saft eller lign. Herefter skal de mixes, og er det korrekt gjort, VUPTI, spell'en er indøvet. Meget smart!

Teknisk set har EA forbedret sig siden Bard's Tale. Spillet styres hovedsageligt gennem adskillige menuer. Det kan være Inventory, Use og Cast samt en del flere. Som regel kommer der en undermenu, hvor man så skal vælge, hvad man vil Use, hvilken Spell man vil kaste osv. Disse menu'er fylder næsten intet, hvorved der er mere plads til grafik og tekst. Selve layout'et er næsten magen til Bard's Tale.

Placeret på skærmen er også nogle Status Indicators, der med en grøn til rød farvetoning fortæller, om man er sulten, beruset (postkasse-rød når Coke spiller, NYX), såret,

rig (eller fattig). Med disse kan man så hurtigt snuppe en lur eller spise uden at skulle vandre gennem adskillige menuer for at finde den samme information.

Kamp i Keef the Thief er meget forskellig fra f.eks. Bard's Tale. For det første er det mere avanceret. I dette spil, skal man holde øje med rækkevidden på sine våben, hvor hurtige de er samt hvor slagkraftige de er. Bærer man rustning sænkes hurtigheden og lignende. For det andet er der som regel ikke mere end 4 modstandere, og de bærer samme fantasifulde navne som rumbeskrivelserne. Jeg har i andre spil, i alle tilfælde, ikke mødt Baby Eaters og Killer Chickens!? Som konklusion til ovenstående vil jeg sige, at teknisk set er spillet særdeles tiltalende, med mange gode og brugervenlige features. Grafik og lyd er i top, men selve historien og atmosfæren i spillet kunne, og burde, være bedre. Nu til dømsafsigelsen.



LYD: 75% - Gennem det meste af spillet tordner adskillige gode musikstykker, der vejer op på de manglende lydeffekter. (Tro ham ikke, han elsker RAP-music, NYX). GRAFIK: 80% - Grafikken i spillet er ganske glimrende. Selv under kampene er de forskellige uhyrer flotte og farverige.

PRÆSENTATION: 70% - Selve spiløskenen er særdeles farverig med morsomme scener og manualen er overraskende oplysende og velfungerende. I midten af den er der adskillige koder, som skal bruges når spillet er loadet ind. Siderne, hvorpå de står, er farvet dyb mørkelilla med bælgsort skrift, og er efter sigende umulige at kopiere. De er i hvert tilfælde næsten umulige at læse!!

ORDFORRAD: 75% - Under denne score har jeg ladet de mange menumuligheder lyse frem. Og de er mange.

KOMMUNIKATION: 80% - Spillet rummer mange mennesker og væsener.

Det er muligt at snakke med langt de fleste, hvor nogle sælger og køber ting, mens andre har vigtige info.

ATMOSFÆRE: 20% - De alt for mange dårlige vittigheder spillet fyrrer af, og en faretvildagtig fornemmelse i starten, gør spillet særdeles kedeligt og trøls. Hvis tekstforfatteren havde taget spillet mere alvorligt, tror jeg karakteren så MEGET anderledes ud.

SVÆRHEDSGRAD: 75% - De fleste uhyrer er svære at slå, og den faretvildagtige start hjælper heller ikke særligt.

VALUTA FOR PENGENE: 30% - Med teknikken i top og atmosfæren totalt i bund, bør dette spil kun købes af personer med en utrolig syg form for humor. Jeg synes IKKE spillet er morsomt, og jeg går ellers for at have en fantastisk sans for humor. (Korrekt, NYX).

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 20% - Jeg tror vist ikke, en forklaring er nødvendig, vel?

INFOCOM

INFOCOMT I ME!

Efter denne noget blege affære, skal vi nu til noget mere opløftende. It's INFOCOMTIME! Fasten your seatbelt and hold on!

Intet er så godt som et Infocom, der jo kan fæstne een til skærmen til langt ud på de små timer. Deres puzzles er uovertrufne, og mange gange svære. "Men jo sværere, desto større tilfredsstillelse når løst" (citater fra Adventure Ord-sprog for Viderekommende). Men til tider kan det altså blive FOR svært, og af og til falder selv Infocom af i "ulogisk-svinget!". Denne gang har jeg taget sidste del af Enchanter trilogien (SE SIDE 10-11, RED.) under luppen, nemlig Spellbreaker. Denne del er den bedste, men også den sværeste! Infocom faldt af i "svinget", da de lavede Spellbreaker:

HINTS

SPELLBREAKER:

*Når du mod slutningen når frem til den store bankbox, vil du støde på 2 bunker ens Cubes. Inden du går herind, skal du stoppe alt hvad du har i Zipper, hvorefter du memorizer Jindak 3 gange og Blorple en enkelt gang. Save nu, da det ikke er muligt, når du først er kommet ind. Problemet er, at kun en af disse Cubes er den korrekte. En Jindak spell vil IKKE få den til at lyse, men derimod hele bunken. Når du har brugt 3 spells kommer vagterne, og du er død. For at komme sikkert igennem denne fase, gør følgende:

- 1) Tag x1, x2, x7 og x8 fra bunkerne. Kast JINDAK. Hvis bunkerne lyser lige meget, gå til 2. Hvis de ikke lyser ens, noter hvilken bunke, der lyser mest, og gå til 5.
- 2) Tag x3, x4. Put x1 og x2 i den første bunke. JINDAK. Hvis bunkerne gløder lige meget gå til 3. Hvis ikke så gå til 4.
- 3) Tag x1. Put x7 i den første bunke. JINDAK. Hvis de lyser lige meget BLORPLE x8. Hvis ikke tag x7 og BLORPLE den. Gå nu til 9.
- 4) Tag x1. Put x7 i den første bunke. JINDAK. Hvis de to bunker lyser ens, BLORPLE x1. Hvis ikke så tag x7 og BLORPLE den. Gå nu til 9.
- 5) Put x1, x2 og x7 i den anden bunke. Tag x9, x10, x11 og x12. Put x9 i den første bunke og tag x6. Læg x6 i den anden bunke. JINDAK. Hvis bunkerne lyser lige meget gå da til 6. Hvis de ikke lyser lige, på samme måde som i 1, så gå til 7. Hvis de lyser ulige modsat af 1, gå da til 8.
- 6) Tag alle Cubes'ne fra hver bunke, i rækkefølge, og DROP dem. Tag x10 og læg den i første bunke. Tag og læg alt i den anden bunke. JINDAK. Hvis bunkerne ly-

ser lige tag x12 og BLORPLE den. Hvis de lyser modsat, som de gjorde i 1, tag x10 og BLORPLE den. Gå til 9.

- 7) Tag og DROP alle Cubes fra begge bunker. Tag x3 og x4. Put x3 på den første bunke, og x4 på den anden. JINDAK. Hvis bunkerne lyser ens, tag x5 og BLORPLE den. Hvis de ikke lyser ens, men på samme måde som i 1, tag da x3 og BLORPLE den. Hvis de ikke lyser ens, ej heller som i 1, tag x4 og BLORPLE den. Gå nu til 9.
- 8) Tag alle Cubes og DROP alle fra begge bunker. Tag x6 og x1. Put x6 i første bunke og x1 i anden. JINDAK. Hvis de lyser ens tag så x9 og BLORPLE den. Hvis de ikke lyser ens tag x6 og BLORPLE den. Gå til 9.
- 9) Hvis du nu er i Nondscript Room, har du gjort noget forkert. Hvis du er i Sand Room... TIL LYKKE!

Er det ikke bare dejligt logisk?!?
*Cast et animerings-spell på Idol og Espnis den på det rigtigt tidspunkt.

*Prut om prisen i basaren! Og vælg nu det rigtige tæppe, ikke?

*Caskly Spell er ganske fortrinlig mod mugne genstande.

*I Guard Tower skal du sætte dig på det flyvende tæppe og lette! Roc's Nest er nu mulig at nå.

*Vis Belboz en Cube og svar KORREKT på hans spørgsmål! Hvis du ikke har spillet originalt, kan du ligeså godt glemme det, og hele spillet med.

*Grønne sten elsker lava!

Mere af Spellbreaker får I ikke serveret her, men alle, der sidder fast, er yderst velkomne til at ringe til mig. Det gælder i øvrigt alle spørgsmål!!

Sidst var NYX og jeg oppe at toppe omkring Planetfall, og ærgerligt nok må jeg give ham ret.

(VRAAAAAEL! Snøft! Undskyld NYX! Tilgiv mig! PLEEEAAASE!). (No way, NYX). Men det bliver vejret op med lidt tips til samme:

TIP EN SIDE

PLANETFALL:

*Det flashende lys i Comm Room skal slukkes med samme farver (3 gange).
*Ved brug af Pliers er det muligt at skifte Bedister.
*Fartgrænsen er 60!
*For at få Fromniz, skal Floyd give en hånd med. (Den lille Floyd har lige givet en hånd med ved en særdeles flot velgørenhedskoncert 30. juni i Knebworth! En flot sur-realistisk scene blev det, da vandet piskede ned af Gilmours spade og brød laserstrålerne ned til store grønne og røde hagl. - Og hvor ville jeg godt indgå i en sur-realistisk seance med den gæstende kvindelige saxofonist, NYX).
*Du må ofre end ven ved Bio-lock (SNØØFT!).

Og som en afskedsrytter lukker tipsballet af med Enchanter:

ENCHANTER:

*I Engine Room får du brug for en langsom ven, hvis du er interesse- ret i scroll'en.
*Den første nat bør du spendere komfortabelt. Det betaler sig!
*For at undgå at blive ofret skal du tage Ozmoo spell'en i brug.
*Daggen virker ganske fortrinlig som dåseåbner.

Med disse almsgtige Infocom-tips, skulle du kunne klare det to måneder endnu. Solen daler i vest og øllet er varmt. En liflig dunst af aftenkaffe passerer mine nesebor, og jeg suger kraftigt ind. Skønt! Min drøm til næste gang bliver:
SKRIV NU FOR H.....!!
Alle tips og gaver er velkomne. Sidder du fast, og kan de stakkels "Helpline-orakler" ikke hjælpe, kan jeg da forsøge (Hej Egern!).
Until next time, SEE YA!
Skriv til: Onkel Per's Hytte
Kyradserved 19b
8700 Horsens
Tlf. 75 60 18 68

KAYLETH

*Se på Yagmok med rette øjne, og meget vil være løst.
*Det er da noget flip at have knaster i træerne.
*Uhyret på øen er måske sultent?
*Et kig på jorden udenfor byen vil bringe dig sikkert til Yagmoks hus.
*Azap-koderne kan flikkes sammen til et bedre navn til Iris-door.
*Et besøg i minen kan redde Yurek, når han skal genoplives.
*Det er ikke bare sjov at komme forbi Mokki-Ray.

-Egern & The Hunter.

FISH!

*På elværet skal du huske at lytte til din energist. Så sluk, hvor du kommer frem.
*Folk med hemmelige computerspil har sjældent rent mel i posen.
*Så inviter slynglen ud på sjov.
*Og så kan du komme til at lege med Device't

-The Hunter.

FADER VOR

Fader vor, du som er i datamaten! Helliget werde dit operativsystem!
Komme dit flerbrugersystem!
Ske din vilje som på skærmen, således også i printerne!
Led os ikke i systemfejl!
Men fri os fra de lange svartider!
Giv os i dag vor daglige udskrift!
Og tilgiv os vore tastefejl, selvom vi aldrig tilgiver nogen programfejl!
Thi dit er systemet, og magten over personalet i evighed!

-Enter.

4 : 38 : 34

*Er du klar over, at vi tilbyder helpline i 4 timer, 38 minutter og 34 sekunder hver dag ugen rundt? (I gennemsnit).
Dejlige mennesker forsøger at gøre alle tilfredse, så prøv du at gøre det samme. Ring KUN indenfor tiderne, og lad være med at lave FIS! Der ER sgu' for barnligt!

Akkurat som tilfældet var det med Zaz, da juli-nummeret stod for døren, er han denne gang også ramt af akut sygdom, der forhindrer ham i at levere et Corner! Til alt held har vi gammelt Zaz-stuff i posen klar til trykning, så hæng blot på når vi nu blænder op for anmeldelser dækkende 3 fantasy-spil:

BLOOD BOWL:

For længe siden i det gamle land America udkæmpede dværge og orker en stor krig. De fleste lande og stammer i den Nye Verden havde været involveret på den ene eller den anden måde. Til sidst - da volden ikke førte nogle vegne - forsøgte de to ledere at tale sammen. De menige soldater var glade for denne lille pause. Mungk - en ork-officer - sad og lønede sig op ad en stor sølvkuppel, som var en af de mange konstruktioner fra en mere fredelig tid. Han blev efterhånden sulten og begyndte at grave lidt for at finde en orm eller andet lækker! Pludselig så han et glimt af metal. Han hev i det, men intet skete. Han drejede det, men forgæves. Så skubbede han. Noget faldt i hak, noget andet klikkede og noget tredje gav et stort hvæs fra sig. (En kat?, NYX). Det tredje var siden af den store kuppel, som langsomt gled opad. Mungk stirrede forbløffet ind i kuplen. Underlige rustninger stod langs væggene, mærkelige mosaikker fyldte gulvet og i midten, på en stor juvelbesat pedestal, lå en stor bog. Dette er en lidt forkortet udgave af opdagelsen af Blood Bowl reglerne. Blood Bowl er et spil, der minder meget om amerikansk fodbold, bare mere voldeligt og med diverse fantasi-racer som dværge, orker, elvere og skeletter indblandet. I æsken, som koster 348,-, ligger 16 plastic-menneske-figurer, 16 plastic-ork-figurer, 32 baser, en rule

ZAZ' RPG-CORNER

book, en handbook, 4d6, 1d8 og en bane af flamingo. Blood Bowl er et meget sjovt spil, hvortil der kan købes forskelligt tilbehør, f.eks. Starplayers, som er en bog med regler for starplayers (ekstra gode spillere), store monstre og en masse ekstra-regler såsom mutationer og ganging up (flere personer om een) eller Dungeon Bowl (se anmeldelsen af dette). Blood Bowl har den store fordel, at det er nemt at gå til. Enhver kan lære det ret hurtigt og få mange timers (måneders, års!!) underholdning ud af det. Der er i øvrigt også lavet mange ekstra-regler til det, som er blevet vist i White Dwarf.

THE DUNGEON

PRÆSENTATION: 85% - Der er en god (og morsom!!!) introduktion og forhistorie i Handbook og det hele er krydret med clip-art og "Did you know?" (vanvittige og sindyge facts om Blood Bowl). (Var det så ikke en ide med et par tryk, til at krydre en anmeldelse som denne?, RED).

SPILBARHED: 90% - Spillet er som sagt let at gå til og mange af reglerne er optional rules. (Hvad betyder så det?, NYX).

HOLDBARHED: 87% - Man bliver aldrig træt af at spille det, specielt ikke med de ekstra-ting man kan købe.

PERSONLIG VURDERING: 90% - Som sagt er det noget af det bedste inden for brætspil. De 348,- kr. er givet godt ud!

DUNGEONBOWL:

(En Blood Bowl-udvidelse).

Dungeonbowl er magikernes version af Blood Bowl. Det er Blood Bowl spillet i en dungeon med diverse døre, teleporters og pit traps. I æsken, der koster 288,- kr., finder man en glædelig overraskelse: et elf og et dwarf team!!! Der er også en regelbog, spilleplade (denne gang 8 dele i karton) og døre, teleporters mm. Bagdelen er, at man skal have Blood Bowl for at spille det. Ellers er det et sjovt spil, hovedsaglig på grund af teleporterne (det er tilfældigt, hvor de sender en hen), ricochet-reglen (bolden kan flyve på må og få rundt, hvis den kastes tilbage fra en væg) og den nye regel, der siger, at man sætter 6 kister på banen fra starten. De 5 indeholder fæller og den ene indeholder bolden. Bolden skal så først findes og derefter vinder den første, der score touchdown.



PRÆSENTATION: 85% - Lige så god forhistorie som i Blood Bowl og også fyldt med morsomme tegninger, der pepper det hele godt op. (Det kan du sagtens sige, RED).

SPILBARHED: 90% - Også let at lære disse ekstra regler. Og så kan en del endda bruges til Blood Bowl også!

HOLDBARHED: 91% - Også dette spil er sjovt at spille i længden og bliver aldrig kedeligt. Hvis det SKULLE blive det, kan man udvide med "Dungeon Floor Plans", som fabrikeres af Games Workshop.

PERSONLIG VURDERING: 99% - Endnu sjovere end Blood Bowl pga. teleporterne og de andre nye ting. Og med mulighederne for uendelig udvidelse (20 m2 Dungeonbowl bane!?) er det bare et MUST for Blood Bowl-ere! Frem med de 288,- kr. drenge!!!

DRAGON MAGAZINE GAMES

(The best of).
Detter er 6 spil i et. Alle spilene har været vist i Dragon Magazine, men dette er en samlet æske med opdaterede versioner. De 6 spil er som følger:

THE BATON RACES OF YAZ:
Dette er et stafetløb, hvor man med stafetten skal brække alle sine "bulges" før den anden. Man har 4 racer af løbere, med hver sine for- og bagdele mht. terræn og hurtighed. Festligt spil, som kan løres hurtigt og ikke varer alt for længe.

FILE 13:
Et brætspil, hvor man skal udgive spil. Det gælder om at få to supersællerter før den anden. Utroligt simpelt og alligevel sjovt.

KING'S TABLE:
Et brætstrategi-spil. Egentlig et gammelt vikingespil kaldet Tavl. Den ene skal fragte kongen ud fra brættet, mens angriberen skal fange ham, Let at lære - svært at mestre!

SEARCH FOR THE EMPEROR'S TREASURE:
Et RPG-agtigt brætspil med monstre og skatte. Man skal samle så mange point som muligt. Det mest omfattende spil i æsken, men kan alligevel spilles færdigt på en time eller to.

RINGSIDE:
Et boksespil, hvor man kan være bokser i en enkelt kamp, holde en turnering eller være manager/bokser og kæmpe sig op til toppen, hvor de rigtige penge ligger. Ligesom de andre spil ganske simpelt i sin opbygning.

FOOD FIGHT:
Min personlige favorit. Svin de andre til med spaghetti, pizza, the, is, salat mm., mens du selv undgår at blive svinet til og at blive fanget af lærerne. Et virkelig underholdende spil (specielt dommedagsvåbnet = skraldespanden).

ZAZ

PRÆSENTATION: 70% - Kun det mest nødvendige er med, og der er næsten kun tekst i regelbogen, men samtidig er det skrevet på en god måde, og humoren gør, at det er hurtigt læst.

SPILBARHED: 95% - Superlette at gå til og sjove at spille.

HOLDBARHED: 80% - Kan spilles igen og igen. Dog kan File 13 godt blive lidt kedeligt i længden, men den lille fejl retter de andre spil op på!!!

PERSONLIG VURDERING: 90% - Hvis du er til små spil, som er lette at lære og hurtige at spille, men samtidig yderst underholdende, så vad hen til nærmeste rollespils-forhandler og giv han 188,- kroner!!!

- Zaz.

(En forkortet Zaz, der valgte at give sine fans en nedadvendt tom-mel også i denne måned. Synd for de af jer, der langsomt er begyndt at arbejde jer ind i rollespillevs verden, og ligeledes for de af jer, der køber AP udelukkende for vores RPG-spalte. Jeg håber dog at Zaz tager sig selv i nakken... Skulle du imidlertid have lyst til at forfatte en RPG-spalte så skriv ind. Hvis Zaz' helbred ikke bliver bedre, må vi fyre ham!)

HOOK: Breakfast in America. Medens vi er ved de manglende free-lance-skrivere skal nævnes, at der ikke kommer nogen "5. kolonne" fra Hook'en denne gang.

Han tilbragte nemlig sommermånederne i New York og kom først hjem den 25. august, 15 dage efter deadline.

Han har dog bedt os sige til sine fans (hej Bent og Bjarne), at han er tilbage med en dobbelt-kolonne i novembernummeret af AP, hvor US-siden af PBM-spillet tages under lup!

- C'est bien venner? Hilsen Hook!

LEVEL 9 SCAPER BILLED-BUGS!!!

Under løsningen af Scapeghost har jeg erfaret nøjagtig de samme bugs som "The Hunter" og NYX.

Når du ruller billedet op, går programmet ned! (Hunter's problem var med spillet Lancelot)

HVORFOR? Fordi Level 9 var nødt til (sorry NYX, havde nødet) at skippe adskillige grafikbilleder (som findes på Atari-ST og Amiga-versionen) på CBM 64, grundet dens mindre hukommelse. I C64-versionen af Scapeghost og Lancelot leder maskinen netop efter de "manglende billeder", som ikke findes! For at undgå disse irriterationer kan man gøre et af to:

1) Slå grafikken fra.

eller

2) La' være med at rulle billedet op.

Om disse retningslinier virker på jeres C64-versioner, tør jeg ikke garantere! Min originale båndversion af Ingrid's Back havde det også med at gå ned, til trods for at der her ikke findes grafik.

Hit the Level

- DOC.

(For mig at se, kan denne forklaring kun være ment som en joke! Det kunne ligne en gammel Austin at binde folk sådan noget på ærmet! I det øjeblik Level 9 konverterer f.eks. Scapeghost til C64, er de da klar over, hvilke billeder, der skal med, og hvilke de vil skippe!

Kan man lave et adventure, kan man også få det til IKKE at søge ukontrolleret på en diskette efter et billede. I øvrigt mener jeg, at C64-versionen af Scapeghost havde akkurat det samme antal billeder som de øvrige versioner. Her var man jo hensat til bagsiden af disketten!)

- NYX.

NÆSTE DEADLINE:

Deadline til næste nummer er den 10. oktober, der i år falder på en onsdag. ALT STOF til årets sidste AP skal være os i hænde senest da!

BREVKASSEN

GENTOFTE??

Hej igen AP - (I skulle ha' no'en baaank!). Jeg har endnu engang tænkt mig at bruge et stykke regnskov og en smule AP-spalteplads på at nedfælde mine visdomsord (hm-host). Sidste nummer var ret godt - meget godt endda. Alle artikler var gode, og mange anmeldelser var der også. M.h.t. Hook's ide at forklare lidt nærmere om sine PBM nederla.. Øh, erfaringer, synes jeg den er god - bliv ved med det. Men hvad med evt. at lave en anmeldelse, eller i det mindste bare at se nærmere på Tino's (kan man virkelig hedde sådan?) nye PBM? Zaz leverede også en god gang RPG-stof - godt med lidt af den slags igen. Men kære NYX, hvor blev din Gentofte-knaldroman af? Du har måske indset, at den bliver et flop uden mig i hovedrollen? (host igen). Håber sandelig den er med denne gang. Og slutteligt har vi også fået en ende på vores musikdiskussioner i denne måned. Flot show han lavede, ham Waters. Men ideen med at lade andre synge de gode gamle Floyd-numre var dårlig. Men det var nu ikke den koncert, jeg tænkte på. Det var den Jarre la-

vede week-end'en før i Paris for omkring 1,6 mio. tilskuere. Ny verdensrekord! Hvilket også betyder vi kan glemme vores musik snak og begynde at diskutere adventures i stedet for. Vi ses i næste nummer Alfred

-Rasmus "The Ranger" Bolding.

Jeg er glad for, at du kunne lide sidste nummer af AP. På nær det manglende "folde-udnøgenfoto" af Coke, der desværre ikke fik den tiltænkte plads på side 44, gik alt vel. En sidste kommentar herfra skal være, at folk som Connor og Sindige Lauper helt og aldeles spolerede den første 1/4-del af showet i Berlin! Konceptet var dog ikke at pille ved og Roger var tilbage i fin, fin form! At Jarre spillede for så mange mennesker i Paris kan jeg kun sige er flot. Men nu var de vel i byen alligevel for at fejre Bastilledagen, ikke sandt? "Døden" vil for fremtiden kun dukke op, når der er sider til overs i AP - og i den forbliver du en lusepuster, akkurat som Jean.

-Mvh., NYX.

MACINTOSH?

Hej AP - Jeg har meget svært ved at skaffe adventures, da jeg har en Macintosh. Skulle der være andre end mig med en Macintosh, må I meget gerne kontakte mig og fortælle mig, hvordan I får fat i adventures.

Tlf. 53 75 10 95.

- Simon.

Jamen Simon dog, hvor har du det hårdt (læs: havde). Vi har kontakt med en mindre geschaft i Edinburgh, der akkurat har specialiseret sig i Macintosh. Se derfor vores annonce i dette nummer, hvor DIN computer også er taget med.

-Eventyrligst, NYX.

TAG NU MED

Hej igen Adventurepost - Jeg har lige nogle spørgsmål til jer kvikke folk, men lige lidt til medlemmerne... Hva' er det for noget ikke at melde sig til adventure-ferien. Jeg synes, I skulle melde jer til. Hvis I er generte, er det i orden, for det er jeg også, og jeg har meldt mig til. Så fat røret og ring til Claus og meld dig til NU... Og så var der nogle spørgsmål:
1) Hvor mange medlemmer er der i AP?
2) I glemte at skrive, at gode her havde

←
sendt svar ind til Gold Rush! og Police Quest I.

3) Det er ikke for noget, men jeg hedder Ulrich eller "Mr. Nobody" og ikke Mark.

4) Hvem er Jarre for en klovn. En transistorradio eller en kuvert??

-Bye bye fra Ulrich Mr. Nobody Schytte.

Ps. Er Coke (hvilket jo betyder kokain) på stoffer?

Ps. Er det en god ide, at lave Sierra essay-løsninger?

Hej Ulrich! - Det seneste medlemsnummer vi har udskrevet er 25208-90, altså et medlem med løbenummer 252!

Der er dog stadig nogle, der ikke har fornyet sit medlemskab, og ca. 60 står for tur i oktober. Så det kan svinge fra 150-250 indenfor de næste 2-3 uger. Dog er dette nummer af bladet ude til over 200 medlemmer! Du må ikke tro, at du er den eneste, som sender ind til AP! I sidste nummer var Mark åbenbart kommet før dig med hjælp til de to Sierra-spil!

Jarre? Det er vidst noget i den retning. Til dine ps'er. Ja, Coke er på Coke, hvorfor han af og til har svært ved at overholde deadline.

Det sidste "ps" må være op til læserne at afgøre!

-Mvh., NYX.

FOR SLØVT!

Til Adventure-Posten: Hvad fan... er det for nogle sløve læsere vi har?? Kun 5% af klubbens medlemmer skriver ind til brevkassen, og endnu mindre til "Dunkel Per" og "Trolde Zaz". Hvorfor pokker tror I, at brevkassen er opfundet???? (plus papir og blyant!!). Godt nok skal vi spare på naturen, men så skriv med småt på et frimærke eller hold op med at købe blade... (Det sidste vil jeg fraråde, da AP er et fornuftigt og lærerigt blad).

I tør måske ikke få jeres navn på tryk? (Det kaldet "tryk-o-vitis") HUSK på, at ingen kan kende jer ud fra navnet og vi bider ikke, (selv om NYX og D.D.

Dennis kan være skrappe, Egern) (Tøsedreng, D.D. Dennis) (Det er hørt!, NYX). og vi er ikke tåbelige (bortset fra "Dunkel" og Coke, Egern). (Han bliver nu klogere med årene, ham Egern-bassen, D.D. Dennis). (Det er hørt!, NYX).

Så skriv trygt ind og bliv et gladere menneske...

Over til de mere generelle ting: Hvor blev Døden af i sidste nummer. Og A-MOC? (Er han faret vild på de jyske heder, og skal jeg, formand for D.A.V. sætte en eftersøgning i gang?).

- The angry Egern.

Puha - der er gang i den nordjyske harme, kan vi høre!! - Vi bak-

ker dig 100% op (Er det ikke første gang?, D.D. Dennis) og opfordrer ALLE til at droppe os en linje!

Vi modtager MEGET gerne forslag til bladet og klubben, tips, ros, ris, anmeldelser, breve osv.

Adventure Posten er medlemmernes blad, og kun ved at præge det med indlæg får alle, hvad de vil have, for deres kontingent! A-MOC er efter længere tids hvileløs vandren vendt hjem til Hobro. Adventure-interesserede, der sidder fast i C64 spil eller blot vil chatte lidt med ham er velkomne til at ringe inden for rimelighedens grænser på tlf. 98 52 32 40!

- NYX.

ROS/RIS

Hej AP! - Her i den varme sommertid, hvor computeren har stået mere eller mindre stille, er det jo svært at finde på, men alligevel har jeg brugt min vidunderhjerne og udformet nogle spørgsmål og kommentarer.

Godt at postordrelinjen kom igang igen!

(Så må vi bare håbe, at det går lidt hurtigere denne gang). Angående Cokes grande fuskeprogram: Go' ide, fortsæt med det.

Jeg synes, at Hooked har taget en lidt uheldig drejning. Før i tiden, var der altid skæg og ballade, når Coke skrev Hooked on Adventure. Nu er det mere seriøst med bl.a. anmeldelse af et ROLLE-

SPIIL?!! (En ting, der aldrig kunne have fundet sted før i tiden). Misforstå mig ikke - jeg er dybt imponeret af Bolding-familien, som altid laver masser af godt stof, men jeg mener stadig, at det var bedre/skæggere, da Coke flippede ud. Og så til en helt andet ting: Essay-løsnin-ger. Jeg mener IKKE, der skal være Essay-løsninger i bladet, med mindre det er løsninger på gamle og gode spil, som f.eks. Jacob Guinness' Kentilla. Den var hyleskæg, hvilket jeg også synes, skal være en betingelse.

En essay som Mandy Rodrigues Cutthroats, synes jeg ikke hører hjemme i bladet, bl.a. fordi den nærmere er skrevet som en lille historie uden ret meget humor. I bedste soulshack-stil vil jeg bare sige: See ya!

- Jonas.

Okay, Jonas! Med hensyn til essay-løsningerne er din kritik taget til efterretning. Vi lader Mandy's essay køre færdig, og så kommer der ikke flere, som ikke er præget af humor! (I hvert tilfælde ikke før om et par måneder, når du har glemt, hvad du var utilfreds med, RED). Hooked on Adventure er godt nok ikke så flippet som før, men jeg mener så, at andre dele af Posten er med til at holde den saglige Bolding lidt i øre-

ne. F.eks. "Døden" og Guinness essay-løsnin-ger!

Postordrelinjen kører for fuld udblæsning. Vi har i gennemsnit haft en leveringstid på 2-3 uger sommeren igennem, med undtagelse af Sierras spil! Tre medlemmer (ud af 29, der har bestilt) har måttet vente siden midt i juni på deres spil, og det er nu godt 2 måneder siden. Læs i øvrigt side 46 for yderligere oplysning om denne Sierramanko!

Rart at høre fra dig!
- NYX.

PC-PD!

Hej Adventure Posten - Da jeg IKKE er hjemme det næste halve års tid, kan jeg ikke så godt kopiere PD spil! Og med hensyn til visse Jarre fans, så kan de (og Jarre) godt gå hjem og lægge sig! Roger Waters i Berlin havde en scene på 165 x 25m og 200.000 tilskuere! De skulle have været der, så havde de straks opgivet deres latterlige synspunkter!

- Mvh. Klaus Jensen.

Hej Klaus! - Jeg er glad for, at du hører ordentligt "menneskeskabt" musik, og ikke er faldet i svime over de forprogrammerede keyboard- og søntizayer-effekter enkelte folk ynder at benytte. Jeg er dog mere ked af, at du ikke kan være sammen med os i det næste halve år, også fordi du netop havde

startet en PC-PD service. Så håber jeg blot, at du vil få en god tur og at andre af vores medlemmer er interessererede i at fortsætte din PD-spalte! I øvrigt introducerer Coke sin egen PD-spalte i dette nummer, og ALLE med PD-software, ligegyldig maskintype kan skrive til ham, hvis de vil med i næste nummer af bladet!

- Have a nice trip.
NYX.

HINTS

CONQUEST OF

CAMELOT:

- *Guderne vil ikke have bønnerm; de vil have penge!
- *Hvis du slår vildsvinene ihjel, får du noget, heksen kan bruge.
- *Brug krystallen for at komme over isen.
- *Den bette ser mere pålidelig ud end den store.
- *Dit mulddyr er guld, sølv og kobber værd.

- Jonas.

CODENAME

ICEMAN:

- *Undersøg sandet for en microting.
- *Up og se med DSB (Dansk Undetvands Både).
- *Herefter skal åbnes og indsættes.
- *Læg 3 til, så er CIA indenfor rækkevidde.
- *600 fødder og destroyeren er væk.
- *En flaske i et net vil nok løse op for et tungt problem.

- Jonas.

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 fra 1.-9. til 31.-10. (NYX fødselsdag, NYX) således ud:

MANDAG 16:00-18:30 - 53 79 41 52
Jacob "The Hunter" Gunness ryger med på et texttrip, hvis du er stuck!

MANDAG 15:00-18:00 - 32 97 50 38
Ulrich "Mr. Nobody" Schytte starter en speciel Sierra/LucasFilm line.

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 14 32 42
Jonas Buur Sinding. Sierra-On-Line, Lucasfilm, Mindscape. You name it!

ONSDAG 15:00-17:30 - 64 41 52 96
Kristian "Madman" Madsen. Altmuligmand fra Infocom til Level 9!

ONSDAG 17:30-20:00 - 98 33 57 63
Henrik "Egern" Jensen. Hjælper adventurespillere på en golf-onsdag!?

ONSDAG 18:00-20:00 - 45 76 70 67
Michael Due-Hansen. Amigaspieler med Sierra-spil som speciale!

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

TORS DAG 15:00-18:00 - 32 97 50 38
Ulrich "Mr. Nobody" Schytte fortsætter Sierra/Lucas-linjen fra mandag.

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

LØRDAG 15:00-18:00 - 86 14 32 42
Jonas Buur Sinding. Fortsat Sierra-style helpline for solide spillere.

SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12
Kristian "Warlock" Hyttel. Hjælper stadig i rolle- og adventurespil!

Hvis et medlem ringer uden for telefонтiden, 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. Dette giver ikke et medlem ret til at ringe dagen efter, hvis der ikke køres helpline fra telefonnummeret.

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

PUBLIC DOMAIN & SHAREWARE

Velkommen til (endnu) en ny spalte i Posten. Denne spalte vil komme fast hver måned, alt efter om der er stof til spalten eller om jeg får skrevet noget. I dette nummer er jeg blevet pålagt af Claus, at skulle fylde 6 sider... manden har ambitioner! Men okay, eftersom jeg har overskrevet deadline et par gange, vil jeg forsøge at fylde de næste fire sider med mine guddommelige ord, selvom jeg næsten lige er kommet hjem fra ferie. Jeg har kun haft ca. 3 uger til at skrive denne spalte i, dertil skal lægges en uge for den tid jeg sammenlagt har overskredet deadline. Men som I nok har gættet, er disse ord blot fyldt, da jeg har problemer med at skulle fylde så mange sider ud.

INDEN VI STARTER

Der har kommet et læserbrev, som Claus har bedt mig om at kommentere. Ifølge Claus beklager Jonas Buur Sinding sig over at, Hook'en er blevet for kedelig. Jeg er helt enig med dig, Jonas... Bolle-Age burde fyres! Nej, helt alvorligt, så tror jeg det emne er uddebatteret. Det var tydeligt, at der var mange, der ikke brød sig om, at Postens sider blev spildt af mine udskejelser. Derfor er det klart, at jeg har måttet tage det til efterretning og holde inde med det useriøse til fordel for det saglige. Jeg fornemmede, at de fleste blev træt af min sprogtone og det er måske til at forstå. Demokrati har ofre, og det er der ikke noget at gøre ved. Forresten hørte jeg, at du syntes, at Decoding Chapter er en god spalte. Ih tak! Tro ikke, at jeg ikke ved du siger det, fordi du ved at jeg ikke gider skrive den spalte! Og så vil jeg lige tilsidst, inden vi for alvor går igang, rose Erling for den flotte forside-

kreation i sidste nummer. Den var virkelig flot.

HVAD ER PD OG SHAREWARE?

PD, eller rettere Public Domain, er programmer man gerne må kopiere til sine venner. Det er gratis programmer, som oftest er lavet af en programmør, der har lavet en eller anden rutine, et værktøjsprogram, spil, demo e.l., som han godt kunne tænke sig andre kunne få glæde af.

Shareware programmer er nogenlunde det samme. Shareware programmerne er frie til at blive distribueret som man vil. **MEN!** Hvis man benytter programmet ofte og finder det godt, har man en moralsk forpligtigelse, overfor den pågældende programmør, til at sende ham et eller andet symbolsk beløb, som f. eks. 50-100 kroner. Du vil herefter som regel blive registreret af programmøren som bruger, hvilket betyder, at han vil informere dig løbende om nye versioner eller programmer. Men som sagt, er det en moralsk forpligtigelse, der lader alt op til eens samvittighed. Jeg kan selvfølgelig kun på det kraftigste anbefale, at man - som tak for programmet - betænker programmøren med en lille gave.

HVAD KAN MAN FINDE I DENNE SPALTE?

Ja, hvis jeg skal sige lidt om, hvad denne spalte går ud på, kommer det nok ikke bag på de fleste, hvis det har noget med Public Domain og Shareware programmer, at gøre.

Som nævnt i starten, vil denne spalte ikke være 100 procent fast, dersom der ikke altid er stof at hente. Ideen er, at læserne skal være med til at oplyse andre læsere - gennem mig - om hvad der rykker sig på PD-markedet. Spalten er selvfølgelig ikke maskin-

specifik, men er selvfølgelig kun for programmer, der har rimelig relevans for adventures. Det kunne for eksempel også være diskette-magasiner, der har åbnet et adventurehjørne.

Når der kommer nogle PD-adventures, skal læserne have mulighed for at skaffe dem gennem Adventure-Klubben. Claus vil stå for C-64/128 programmerne, og jeg vil stå for Amiga programmerne. Vi mangler stadig en til PC. Hvad med dig?

Alle programmerne vil - så vidt muligt - blive anmeldt i spalten.

Alle, der selv har lavet nogle adventures, vil også få mulighed for, at få spredt dem videre gennem denne spalte, således at de kan være til gavn hos alle.

Det skulle vel ikke være nødvendigt at understrege, at enhver form for piratkopiering er **BANDLYST** i denne spalte!

Men ellers, hvis du har noget på hjerte, hvilket kan være rygter, nyheder, kritik, kommentarer, spørgsmål mv. så skriv til

Peter Normann,
Baunebjergvej 367,
3050 Humlebæk.

Eller ring på tlf.

42 19 02 17.

Ring efter klokken 15⁰⁰.

KLAUS JENSEN REJSER!

I sidste nummer af Adventure Posten kunne du læse, at Klaus Jensen sad inde med nogle PD programmer, der kunne rekvireres hos ham. Desværre skal han nu ud på et længere rejseeventyr, så I kan derfor ikke længere få fat i hans PD programmer. Ellers skulle hans forældre til at lære at tænde PC'en og det ville ikke være fair

(overfor hans PC).

DERFOR! Lad være med at sende noget til ham!

Efter forlydender, skulle han først vende tilbage om et halvt år (eller var det et helt?). Anyway, lad os vente, og se, hvad der sker!

DENNE MANED

I denne måned vil jeg anmelde Jim MacBrayne's to adventures, The Golden Fleece og The Holy Grail. Det har allerede et stykke tid været muligt, at anskaffe sig disse programmer gennem mig. Der er også mange, der allerede har benyttet sig af dette, hvilket er til stor glæde hos Jim MacBrayne. Hvis du gerne vil anskaffe disse adventures til mig, skal du blot skrive til mig. Du gør som følgende:

- Enten sender du tyve kroner for porto og kopiering (jeg hader at kopiere, derfor vil jeg gerne have lidt for ulejligheden), samt 1 diskette per program du ønsker,

- Eller også sender du en 1 diskette pr. program, en frankeret svarkuvert samt en ekstra diskette for ulejligheden.

Husk at skrive dit navn og adresse, så det kan læses!

Hvis du skulle sidde fast i et adventure, er du velkommen til at skrive til mig. Svaret vil da komme i næste nummer af Adventure Posten.

Derfor! Hvis du har kommentarer, ønsker, programmer, viden m.v., så ring eller skriv til mig.

Forresten, hvis *DU* skulle sidde inde med et fantastisk plot til et adventure og/eller ideer til puzzles, men desværre ikke er i stand til at lave eventyret, så er du meget velkommen til at kontakte mig, da jeg er igang med at lave et adventure på Amiga'en, men mangler en masse puzzles.

THE GOLDEN FLEECE

SHAREWARE

The Golden Fleece er Jim MacBraynes første adventure til Amiga'en. Spillet kræver kun mindst en halv megabyte. Så skulle de fleste have en chance.

The Golden Fleece er oprindeligt et sagn fra den græske mytologi, hvor en gut ved navn Iason - der vistnok var kongesøn - blev stillet den opgave af hans fjende, der havde overtaget tronen, at skulle få fat i et skind, det gyldne skind, for at vise sig værdig til at blive konge. Det var en opgave som alle regnede som umulig at gennemføre. Som de fleste historier fra den græske mytologi, er sagnet om det gyldne skind meget underholdende og det kan da anbefales, at man læser sagnet... men ikke på grund af spillet. Spillet The Golden Fleece har faktisk ikke særlig meget med det græske sagn at gøre.

Nå du starter spillet op, får du først en prolog, der beskriver hvorledes Zeus og hans søn kommer op at skændes over et spil skak. Zeus mener, at menneskene er udelige væsener, der kun er gudernes marionetter. Zeus' søn derimod mener, at menneskene er kompetente væsener, der burde blive respekteret af guderne. Skænderiet ender med et væddemål, der går ud på, at sønnen skal udpege et menneske til at finde det gyldne skind og returnere det til det rigtige sted. Hvis det lykkedes, vil sønnen og det pågældende menneske blive overdådigt belønnet. Hvis ikke, tjah...

Og det er nu fuldstændigt op til een selv, at gætte hvilken rolle man tager i dette adventure. Som I nok kan se, er den eneste lighed med det originale sagn, at man skal finde det gyldne skind, for at vise sig værdig på en eller

anden led. Selve spillets fremskred, har ikke en disse med sagnet, at gøre... HVORFOR?

Ikke desto mindre starter du spillet i en stor, støvet sal og er klar til at begive dig ud på de værste ridt. Du går lidt rundt og snuser og inden længe har du fundet det obligatoriske sværd og den endnu mere obligatoriske lampe. Du går lidt videre og står lige plude-ligt midt i en tåge, hvor du kan gå i alle otte retninger. Men hver retning rummer en afdeling med hver sine puzzles. Det ene sted finder du et gingerbread hus a la Hans & Grete, der selvfølgelig huser en heks.

Det andet sted finder du et sort tårn du ikke kan komme ind i, et ganske almindeligt hus, samt en bygning der nok har den særeste konstruktion. Gulvet inde i den sidstnævnte bygning er nemlig et kæmpe vippe.

Et andet sted møder du også en goblin, der bliver overfaldet af nogle orc'er og falder død om i dine arme. Eller hvad siger du til et sted, hvor du træder ind på en platform med en 100 tons vægt hængende 3 meter over... i en meget tynd tråd. Hvis du forsøger at gå ud, lyder der et 'TWANG'... guess what!

Og du møder *mange* andre sære ting. Bag alle ting gemmer der sig en genial puzzle, der virkelig kan få dig til at sidde fast i lang tid. De fleste puzzles er virkelig svære, men kræver blot almindelig, såvel som ualmindelig, logik for at give efter. Lad det ikke være nogen hemmelighed, at du virkelig kommer på en prøve i The Golden Fleece.

Alle otte afdelinger hører på en eller anden måde sammen. Du skal finde et objekt i den ene afdeling, som du bruger i den

anden. Men alligevel synes jeg ikke, at der er den store sammenhæng i plottet. Landskabet er lidt ulogisk bygget op, hvilket giver de forskellige puzzleselvom de er gode - et lidt "tilfældigt" præg.

Der er mange ting der trækker fra og og der er mange til der lægger til, når man tænker på atmosfæren. Alle lokaliteter er vældigt godt beskrevet med malende, flydende beskrivelser. Dette kompenserer for det lidt usammenhængende plot og gør atmosfæren mere fyldigt og fængende.

Parseren er rimelig avanceret og kan tolke de fleste ting man skriver. Men det er alligevel ikke sikkert at dine sætninger bliver forstået. Ordforrådet er nemlig indskrænket og indeholder kun lige de nødvendige verber for at kunne gennemføre spillet. Dette øger kløften mellem spil/bruger og slækker lidt på atmosfæren i starten. Efterhånden som spillet skrider frem, lærer du dog spilllets grænser at kende, og du lærer at leve med det.

Jim MacBrayne har da også skævet til Infocom, da han lavede det. Ligesom hos Infocom er der også et firma der går igen hele tiden. I spillet står der ofte på et objekt "ACME MAGIG etellerandetåndsvagt COMPANY". Humoren er også lidt det samme som Infocoms, dog i lidt mere moderate mængder. (Jim MacBrayne lægger ikke skjul på, at han er fan af adventures. I de sidste fem år har han simpelthen ikke spillet andet!)

En lille skavank er når man vil gemme sin position. Det er nemlig ikke muligt at gemme den på andre disketter. Man kan heller ikke benytte RAMSAVE. Det kan godt virke lidt tumpet, da det tager to minutter at gemme sin position. Men hastighed er ellers ikke noget problem. Spillet er lavet i HISOFT-BASIC, som er en BASIC-compiler, hvilket betyder, at programmerne bliver oversat til maskinkode.

Tilsidst er der blot at sige, at

The Golden Fleece er en utrolig god præstation af en mand, der kun har computere som hobby ved siden af sit arbejde. Desværre kan programmeret finde på at meditere en gang imellem, hvilket dog ikke medfører reset, men blot spring til workbench'en. The Golden Fleece er ellers et kompetent stykke program-værk, der for to år siden ville kunne klare sig på det kommer-cielle marked. Idag skal alle adventures have *mindst* 10 disketter fyldt til randen med grafik for at nogen gider at købe dem.



LYD: Ingen.

GRAFIK: text-only.

PRÆSENTATION: Der følger en doc med, der beskriver hvordan man spiller dette tekst-adventure. Skærmopbygningen er standard.

ORDFORRÅD: 50 % - Spillet kender kun de basale verber.

PARSER: 75 % - Parseren er god, men hæmmes af ordforrådet.

ATMOSFÆRE: 85 % - Lille kløft spil/bruger i starten. Ellers gode beskrivelser, men lidt mærkelig geografi.

SVÆRHEDSGRAD: Meget svær.

OVERALL: 85 % - Spillet rummer som sagt mange virkelig gode puzzles. Når (hvis) man har vundet over The Golden Fleece bliver man tilfreds, da man igennem hele spillet bliver konfronteret med den ene udfordring efter den anden. Kan varmt anbefales.

Men lad os nu kigge lidt på Jim MacBrayne's næste eventyr, The Holy Grail. Bliver Jim MacBraynespillene efterhånden serieproduceret, eller han holde standarden? Turn the page and have a look...

THE HOLY GRAIL

SHAREWARE

Som I nok kan gætte, er The Holy Grail Jim MacBrayne's andet adventure. Spillet kræver 1 mega-byte for at kunne køre. Hvad bruger Jim dog så meget plads til? Read on...

Ja, ligesom med The Golden Fleece knytter titlen sig til et eller andet sagn... med lidt fantasi. The Holy Grail fører tankerne tilbage til riddertiden, hvor Kong Arthur, riddere og et rundt bord befandt sig. Jeg har desværre ikke læst så meget om den hellige graal, men det er temmelig sikkert, at The Holy Grail ikke har særlig meget med historierne at gøre.

Ligesom i The Golden Fleece får du en prolog smidt i hovedet, når du starter spillet op. I prologen fremgår det af en samtale med en gruppe mænd, at enelleranden skal fuldføre sin mission, ellers er det bare dybt godnat... sådan!

Denne person har man på fornemmelsen er dig. Men hva', det gælder bare om at finde den hellige graal.

Du starter i en fængselscelle, hvor du langsomt vågner op. Døren er blevet blæst væk af en ukendt kraft. Når du går udenfor finder du ud af, at du befinder dig i en borg. Du kan gå lidt rundt og udforske borgen og du finder da også en masse pekulære ting, som du skal gennemskue meningen af... men ikke endnu. Efterhånden som man har fået set sig omkring i borgen kan du så gå ud og se, hvad der ellers gemmer sig i dette landskab. Du kommer til en lille landsby, der ligger i nærheden af en sø. Når du kommer ind i landsbyen finder du en alkmyst butik, et lægehus, og en magic shop. Du kan gå rundt i et stykke tid, uden at vide hvad du skal foretage dig. Du finder en kryptisk besked, der

fortæller dig, at "When a door closes, another opens". Tydeligvis et fingerpeg om, hvor du skal begynde. Problemet er blot, hvilken dør skal lukkes og hvordan skal den lukkes... fra den rigtige side!?!? Og nu begynder problemerne for alvor. Du er godt klar over, hvad det er for en dør der skal lukkes, men - som sagt - hvordan? Du finder en masse objekter, hvis umiddelbare nytte er tvivlsom. The Magic Shop indeholder en virkelig god puzzle, fordi den bl. a. driller spilleren og udnytter spillerens mangel på kritik (jeg sad selvfølgelig ikke fast mere end to minutter på det sted, fordi jeg kunne min lektie, men hvad med dig, he-he?).

Lad det være sagt med det samme: The Holy Grail er spækket med GENIALE puzzles. Særlig een puzzle, er både original og klassisk. At den ikke er lavet før, er mærkeligt. Der er også en række puzzles der er virkelig LEDE, men - trods alt - gode.

I modsætning til The Golden Fleece, har handlinge i The Holy Grail virkeligt et flow. Når du først er kommet igang med spillet for alvor, er der ingen vej tilbage. You get addicted, kid! Rumbeskrivelserne er fyldige og malende. Jeg har et helt klart billede af The Holy Grail's verden som jeg sidder og skriver denne anmeldelse. Jim har også gjort meget ud af, at hele landskabet skal hænge sammen. Flere gange kommer du til nogle steder, hvor du kan betragte det meste af landskabet.

Jim har forbedret parseren i dette spil. Også ordforrådet har fået et lille pift. Spillet forstår et hav af udsagnsord. Du har desuden mulighed for at define funktions-tasterne som makro'er. Tak Jim. På

et tidspunkt kommer du ud for at trykke på nogle knapper en million gange, medmindre du selvfølgelig gennemskuer logikken og der er funktionen virkelig velkommen. Alt i alt, er The Holy Grail langt bedre end The Golden Fleece, men ligner det meget i opbygning. Det er faktisk et af de bedste adventures jeg har spillet i lang tid. Spillet SKAL absolut anskaffes!

743 330433

PRÆSENTATION: Ligesom med The Golden Fleece følger der et doc med, der beskriver hvor man spiller The Holy Grail. Skærmopbygningen er standard.

ORDFORRAD: 60 % - Kender lidt mere end blot de basale verber, men til

gengæld et hav af udsagnsord.

PARSER: 80 % - Parseren kan fortolke avancerede sætninger. Og igen er ordforrådet en anelse for småt, hvilket giver brugerfladen i.e. parseren et lille minus.

ATMOSFÆRE: 95 % - Virkelig gode beskrivelser, godt, sammenhængende plot og fantastiske puzzles lægger grund for den gode atmosfære!

SVÆRHEDSGRAD: Meget svær.

OVERALL: 90 % - At dette spil er Shareware, er nærmest et mirakel! Sådan, Jim MacBrayne.

Og det var alt for denne gang. Jeg må skynde på posthuset... HEJ!

- Peter Normann

Så er det tid til lidt tips! Coke har nu proklameret at have viden, ved i en anmeldelse at forklare forskellen på udsagnsord og verber... Godt gået, bette dreng!!! (Men mon ikke Finn-forsvind kan redde den ud for ham i næste nummer?, D.D. Dennis) - (Jo, hvis The Ranger ikke har hugget fremmedordbogen, nu da han er begyndt på Gym?, NYX).

COLONEL'S BEQUEST:

- *Undersøg hundehuset mens vovsen spiser.
- *Ud med elevatoren og undersøg tøjet.
- *En klokke og en plade og gaden er fri.
- *Død over Rudy.
- *Undersøg billederne, rustningerne, spejlet og uret.

- Jonas.



POSTGADE:

Fra Kastrup nåede Hook at sende en sidste hilsen, inden han steg ombord på flyveren til staterne. Bagpå kuverten var en gåde til postmanden:

Hvor mange næser har en fugl?
(sæt x)

2 2/3 x SQR(67)

Svino Picante

Leif Conradi

Det skal siges, for folk med humor, at postmanden IKKE havde krydset af, men blot påført bagsiden af kuverten den tørt konstaterende sætning:
"Hvor meget hjerne har en Dario-dreng fra København?"

Det må vi jo så blot håbe på, at Hook'en fortæller os i næste udgave af Den 5. kolonne!

FORTS. ESSAY-LØSNING

CUTTHROATS, Infocom. - Essay af Mandy Rodrigues.

I sidste nummer af Adventure Posten opdagede Mandy, at Weasel tilsyneladende forråbte Johnny og de andre overfor McGinty! Snyd ikke dig selv for fortsættelsen til dette superbe Infocom-adventure.

When finally I heard McGinty return to his office I peeped in through the window and saw him sitting at his desk holding what looked like an envelope! I simply had to do something before high tide. I glanced at my watch and saw that it was lunchtime. Good! McGinty was a greedy fat little pig and wouldn't miss his lunch for anything. I was right, sure enough within a few moments he left his office and headed off to the Shanty. I knew his habit of gobbling down his food so I knew I hadn't any time to spare. I quickly pushed open the window and slipped inside his office and made my way straight to his cluttered desk. There was the envelope lying on top and I grabbed it and examined it and it's contents in excitement! It was Weasel's Mariners Trust Passbook and a message giving details of our plan and ample evidence of the Weasel's betrayal!

I scrambled out of the window quickly and once more waited outside for McGinty's return. I knew I couldn't wander about before he returned safely to his office or he would see what I held! As I waited I thought of what course of action I should take. If I went straight to Johnny with the envelope I knew he would call the deal off immediately because there was no time to find a suitable person to take Weasels place. No, by far the best course would be for me to

wait until we were out to sea before I handed it over to Johnny. As soon as McGinty returned to his office and I saw him once more seated at his desk I went through the vacant lot to Wharf Road and north onto the Wharf itself. The "Night Wind" was bobbing gently up and down at her moorings to the west of the Wharf and I went aboard to take a look around. I explored the upper decks and then went below. From the Captains cabin in the stern through the little lounge, galley, crews quarters to the stores locker at the prow end all was spick and span and ready. After taking a quick glance round the engine room I returned above to the starboard deck to wait for the delivery of our stores.

At 1.50 pm the delivery boy pushed his loaded cart on board and I followed him aft and down and forward watching him drop off the food-stuffs in the galley and followed him into the store while he unloaded the gear. Everything was here. I opened the panel of the drill and put the c-battery inside and closed it firmly. I filled my air tanks with the compressor and went south to the crews quarters. The Weasel would be coming on board directly and I didn't want him to see the envelope! He is a cunning individual and I knew that I must choose a hiding place with great care. I found the very place under the mattress on my bunk and slipping the envelope under it I walked through the galley and lounge to the Captains cabin to find Johnny. He was there and looked up expectantly as I entered. I was itching to tell him about the Weasel but restrained myself. Instead I told him that the Latitude was 25

and the Longitude was also 25. He repeated this to make sure and then told me that we would be sailing shortly and that I should get some rest. I didn't feel at all like resting but I knew that my bunk would be the best place to be for other reasons!



(Sidste afsnit af Mandy's essay om expert-dykkeren, på jagt efter forsvundne skatte på havets bund).

Pete (Trewavas?, NYX) was in the galley preparing some kind of stew but I didn't have time to stop and chat as I spied the Weasel going through towards the crews quarters and hurried along behind him. I lay down on my bunk and chattet to him for a while, watching him casting furtive glances around out of the corner of my eye. Well he wasn't going to get a chance of searching the bunk when I was lying on it, that was sure so I think he decided to give up as I showed no signs of moving and after a while he wandered away. I felt the Night Wing get under way and the rocking of the boat lulled me into a deep refreshing sleep. I was surprised to find it was late afternoon when Johnny shook me awake and told me that we were now anchored above the site of the wreck. "Get yourself ready and then you can start the dive," he smiled in a friendly way and left me. The Weasel was nowhere to be seen so I got out of the bunk, slipped into my wet suit, flippers and

tank and, taking the envelope and my mask, I went into the store and collected everything but the compressor. I quickly went aft to the Captain's cabin, pausing in the galley just long enough to eat some stew and drink some water on the way. Johnny was there and as I silently handed the envelope to him his face turned almost purple with rage. "So the little begger has turned traitor," he fumed "I will deal with him!" and with that he raced above to the aft deck and confronted the Weasel. Weasel shivered and shrank before Johnny's awful rage and the scuffle was brief and noisy. Within moments Johnny and Pete had the Weasel firmly trussed up like a chicken and thrown below!

Johnny turned to me and smiled "Now I think we are safe to carry on with our plan," he lowered an orange line over the side of the vessel as he spoke, "Just tie the treasure to this and tug on it as a signal and we will pull you aboard." he said. I put on my mask, switched on my flashlight and with a friendly wave at Johnny I dived into the ocean.

I was immediately glad I had thought to bring along the shark repellent as I was confronted by shark almost as soon as I entered the water. I opened the repellent and it did the trick. The shark swam away. "Good stuff this shark repellent," I thought, "It's fatal to open in the air but it is great under water!". I swam straight down until I came to the Top fore-deck of Wreck. There was a hole at my feet and I went down immediately to explore the lower decks. I knew my air wouldn't last too long so I had to be quick.

I went down again and aft to a supply locker. Above the supply locker was a cabin which was still full of trapped air. I didn't open the south door of the cabin because I didn't want to flood the cabin in case I needed a dry place later on so I went down again, opened the door to the Mine Locker

and swam south. Most of the active mines were tethered to the deck but I saw that one of them had broken free and was floating up near an enticing hole in the ceiling. This was going to be a problem. Carefully, I swam a little nearer and with the greatest of care and with pounding heart, I put the electromagnet between the spikes of the mine and held it against the body. So far so good. I then switched on the magnet and it clung like a limpet to the mine. Making sure that it was secure I let go and watched in relief as the weight of the magnet slowly and gently brought the mine down to the level of the deck and held it there.

I swam up through the hole and found myself in the old dining room. There was a door to the north which I knew must lead to the dry cabin so I left it along and concentrated on the narrow passage which led south. It was far too narrow for me to swim through whilst wearing my tanks so I had to remove and carry the tank as I swam south through the passage and into the wrecked Pursurs Cabin.

There before me was a large safe! I turned on my drill and carefully drilled it open I turned off the drill immediately because it's power was now running low and examined the contents of the safe. There before me was a large glass case with a shelf inside. On the shelf were a collection of rare stamps which were worth millions! I took the glass case but was horrified to see that there was a crack in the bottom of it and salt water was seeping into it at an alarming rate. If I didn't think of something quickly the stamps would be ruined and worthless!

I swam quickly through the narrow passage with the glass case and down the hole to the Mine Locker, through the supply locker and up through the hole into the cabin full of air. Phew! at least the water level inside the case had stopped rising but how on earth to

empty it again? If I tipped it up to pour the water out the water would slosh against the stamps. Then, happily, I had an idea. I turned on the drill and carefully drilled a hole in the bottom of the case just next to the crack. There was just enough power in the drill to do it because, as I finished, the drill sputtered and died. But the water poured out of the hole and left the stamps dry and intact! I opened the tube of putty and, taking a glob of it, I sealed up both the hole and the crack to make the case watertight! I swam back through the ship and upwards through the murky water towards the Night Wing. I was so excited that I quite forgot about the orange line hanging over the side and scrambled up on to the deck with my treasure.

Oh mateys! I just wish you had been there with me to share the excitement and joy of our celebrations. Johnny kept thumping me on the back and laughing so much that I could hardly breathe! We were a really merry trio as we made our way back towards home singing and laughing and telling each other about the wonderful things we planned to do with our shares. The only person on board who was not happy was the Weasel, tied up below and gnashing his teeth bitterly as he listened to our merry noise while he tried to formulate an acceptable explanation to give to McGinty for his failure!

- Mandy Rodrigues.

(Our sincere thanks to Mandy for giving us the rights to print this splendid solution in Adventure Posten. We hope you've all enjoyed reading it, playing and solving the adventure as well).

RESPONS!

Har du ris eller ros til Adventure-Klubben? Din klub! Er der emner, du gerne ser debatteret i klubben, eller er der spil, du gerne vil have anmeldt eller bragt tips til? Din mening er mere end velkommen.

VIEW

Fødselsdag på telefonen: - Hurra!
Lige om hjørnet, faktisk allerede på fredag, ligger Jacob Gunness' 13. fødselsdag og lurer!
Han blev født en onsdag året umiddelbart før den store snevinter, som vi andre kun husker alt for godt. Har du et frimærke og et postkort for meget så giv knægten en opmuntring. Og mon ikke han vil være til rådighed ved telefonen inden for rimelighedens grænser? Lad blot være med at terrorisere ham midt i lagkagen!

Problemer med Sierra!

Hele sommerperioden igennem har vi taget spil hjem via vores postordrelinje, hvilket stort set er gået upåklageligt. Alle leveringer, der ikke har haft med Sierra at gøre, har vi kunnet klare på 2-3 uger. Grundet den forholdsvis lange postgang til U.S.A. har det kun været muligt at få fremskaffet et eksemplar af Space Quest III.



Desværre for de af jer, der har bestilt Gold Rush! til Amigaen er den nu udgået - eller kan i hvert tilfælde ikke leveres på nuværende tidspunkt - så også der har Sierra slækket på kvalitetsniveauet! Vi har dog nyligt været i kontakt med Sierra igen, der forsikrer, at ALLE vores bestillinger ER sendt med førsteklases post.

Så der er åbenbart kun tilbage at vente, ligesom vi informerede jer om i starten af august! Vi er MEGET kedede af, at forsinkelsen og håber IKKE at den gentager sig for de af jer, der bestiller Sierra i denne måned.

(Det er åbenbart kun ægteparret Williams, der kan more sig over den dårlige service).

Er du træt af at vente på dit Sierra-spil er det eneste du skal gøre at sende os en seddel. Så refunderer vi straks din indbetaling eller leverer et andet spil som alternativ!

EFTERARSTRÆFFET ER SLØJFET!

På grund af svigtende tilmeldinger er beslutningen om at sløjfe efterårstræffet taget. Med den nuværende opbakning ville prisen nærme sig det URIMELIGE for arrangementet, da de hytter, vi har set på, alle ligger i tusindkroners-klassen.

Vi håber dog, at ALLE, der havde planer om at deltage, tager det pænt og får en god ferie under alle omstændigheder. Skulle nogle af jer derude have mod på at arrangere et træf så hører vores chefredaktør gerne fra jer. - Han er ALTID klar til at switche til PARTY-MODE!

- NYX.

HIT-LISTEN

- (1) (1) (6) (6) Scapeghost
- (2) (2) (5) (5) Ingrid's Back
- (3) (3) (6) (6) Lurking Horror
- (4) (4) (6) (6) Guild of Thieves
- (6) (6) (6) (6) Corruption
- (5) (5) (6) (6) Zork II
- (7) (7) (3) (3) Oprør på Nyx
- (8) (8) (6) (6) Black Knight Adv.
- (9) (9) (5) (5) Space Quest III
- (9) (-) (1) (1) Zak McKraken

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.

Denne, måneds vinder blev Thomas Højlt, der modtager en "Adventure-rulle"! Hvad det så end er, må han vente med at se, til den ankommer. Selv er han netop ankommet til Danmark efter 1/2 års ophold i Nicaragua, og hans bud på de 5 rigtige så således ud:

ZORK I
OPRØR PÅ NYX
BLACK KNIGHT ADVENTURE
ZORK II
CORRUPTION

(En kupon, der gav 4 rigtige og altså en "Adventure-rulle"!).

Af kommentarer, der er værd at klytte til denne omgangs hit-liste, er at ZAK MCKRAKEN er kommet på for første gang i 1990. Om den holder skal være usagt, men udenfor listen ligger mange nye og slås for at komme på!

I toppen af listen er alt stadig uændret, og vi skal faktisk helt ned midt på for at finde ud af, at CORRUPTION og ZORK II har byttet plads for en stund. Mon det kommer til at holde? Infocom "er" jo et stærkt firma, og de af jer, der køber spil som Zork-trilogien gennem Adventure-Klubben, vil nok vide, hvor stemmerne skal placeres næste gang.

Apropos næste gang er det værd at nævne, at det bliver ARETS SIDSTE HIT-LISTE! Så laver vi en komplet liste over ALLE de adventures, der er stemt på og hvor mange stemmer de har fået, så hvis du føler med et spil, hvorfor så ikke sende et bud ind? Du er med i lodtrækningen om en "Adventure-rulle", hvis vi har en seddel med din top-5, senest den 10. oktober 1990!

Det er i forbindelse med Hit-listen også værd at nævne, at vi mistede min personlige tekst-favorit, PLANETFALL, denne gang. Så nu består listen af 2 x LEVEL 9, 2 x INFOCOM, 2 x MAGNETIC SCR., 1 x SEPIA ADVENTURE, 1 x ATLAS ADVENTURE SOFTWARE, 1 x SIERRA ON-LINE samt 1 x LUCASFILM.

- NYX.

Jens-Erik Kjeldsen

KATASTROFE PÅ TITAN

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

...langsomt kommer du til dig selv og erkender:
Du, kaptajn Kim Starbuck, er midlertidig kommandant på basen EXPLORER på Saturns måne Titan. Du er fornylig ankommet i dit rumskib STARFUCKER I for at undersøge visse rygter om, at skrumpetvære videnskabsmand i det skjulte manipulerer med arbejds- og servicerobotterne på stedet. Det er endog blevet antydnet, at 'man' har arbejdet på at konstruere en drømberobot.

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

ET ADVENTURESPIK PÅ DANSK TIL CMD 84/128

Katastrofe på TITAN



OPRØR PÅ NYX!

...SOS...SOS...SOS...NYX KALDER BIG
MAMA...KALDER BIG...OPRØR...fluhh...
...brrrr...FIRE MYTTERISTER...KUN MIG
...IKKE LÆNGE...ftzzzz...psassaa...!

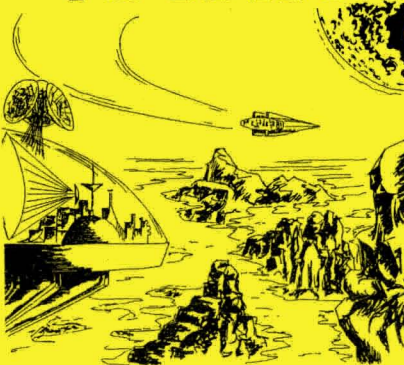
Dette ufuldstændige signal er det sidste, kommandør Kim Starbuck modtager, mens han i sit splinternye hyper-rumskib STARFUCKER II er på vej til planeten Nyx for at bringe hjælp til en nødstedt ekspedition. Noget er meget, meget galt, men hvad?

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

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

- Endnu et adventure på DANSK
af Jens-Erik Kjeldsen

(c) SEPIA adventures 1989
ISBN 87-88849-05-8



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

Begge adventures i sampak: 100,- kr.

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

EVENTYRENE, SOM KUN NÅR INFOCOMS BEDSTE TIL SKULDRENE

- MEN ER DET IKKE OGSÅ GODT NOK?!