

ADVENTURE

POSTEN Nr.4, Vol.4



ISSN: 0904 - 5309

OPLAG: 250 STK.

ANSVARSHAVENDE UDGIVER

: Adventure-Klubben

CHEFREDAKTØR

: Claus Nygaard (NYX)

REDAKTIONEL MEDARBEJDER

: D.D. Dennis

REDAKTION

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

FREE-LANCE SKRIBENTER

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

TELEFONHJÆLPERE

: Jacob Gunness (The Hunter)
Steffen Sørensen
Jonas Buur Sinding
Kristian Madsen (Madman)
Henrik Jensen (Egern)
Kristian Hyttel (Warlock)
Mark Sederquist (Junior)

DISTRIBUTION

: Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

ANNONCECHEF

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

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

COPYRIGHT

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

TRYK

: bakager-tryk
Tlf. 86 96 81 29

- 1 - **FORSIDE**
 (Brian Lassen er denne gang vores redningsmand med et enkelt, men meget fængende billede. Hvornår vi ser Erling Laksafoss på forsiden igen er ikke godt at vide, da han står overfor at skulle lave sin egen tegnefilm. Vi følger projektet med spænding!)
- 2 - **KOLOFON**
- 3 - **INDHOLDSFORTEGNELSE**
- 4 - **LEDER**
- 5 - **RUNES RPG-CORNER**
 (Zaz' afløser, Rune Schiermer Nielsen, bl.a. kendt fra "Det Nye Computer" byder læserne velkommen til sin egen spalte i "Adventure Posten")
- 7 - **TIPS**
 (LARRY 3, POLICE QUEST 2 og SPACE QUEST 2 tipses af vor telefonhjælper "Junior"!)
- 8 - **BREVKASSEN**
- 15 - **HVAD HAR HAN?**
 (Den dobbelte Danmarks mester i Adventureløsning Per Nielsen fra Horsens, bedre kendt som Per Bondebarber og Dunkel-Per, viser sig måske for sidste gang som titelindehaver og forsvarende mester?)
- 16 - **INTERVIEW MED BIGBY**
- 18 - **FLERE TIPS**
 (CBM64-ejerne får tips til FISH!, FRANKENSTEIN og OPRØR PÅ NYX, af NYX)
- 20 - **VINDERE FRA SIDST**
 (Vi forærer tre originale Amigaadventures væk til de vindende deltagere i vores titelkonkurrence fra sidst)
- 22 - **DANMARKS BILLIGSTE SOFT!**
 (I denne udgave af "AP" har vi fået reguleret vores priser i henhold til de nye toldkurser på Pund og \$. Det giver særdeles fordelagtige priser, som INGEN kan sige nej til. Januar-udsalget er allerede startet!)
- 24 - **BOGO-TRÆF**
 (NYX rapporterer fra adventuretræffet på Bogø i oktober. Samtidig undskylder han, at han i artiklen kalder Warlock for Warlord. Hookens artikel har slået ham)
- 27 - **TIPS**
 (NYX tipser CASTLE MASTER, TASS TIMES IN TONETOWN og COLOSSAL ADVENTURE)
- 28 - **DEN 5. KOLONNE**
 (Din hadespalte er tilbage - skrevet af General Cook, øh, Hook! Her afsløres bl.a. udviklingen på 2. dagen af Warlord, samt Laura Palmers mord!)
- 32 - **TELEFONTIDER I 1991**
- 33 - **MEDLEMSJAGT!**
- 34 - **JULEHISTORIE . . .**
- 35 - **TIPS + VITSER**
- 36 - **HOOKED ON JINXTER**
 (Finn er tilbage med tips til endnu et Magnetic Scrolls)
- 37 - **TELEQUIZ FRA EGERN**
- 38 - **HARDCORE HELPLINE**
- 39 - **GROW UP!!!**
- 40 - **NM I ADVENTURE**
 (Læs ALT om, hvordan du melder dig til NM-konkurrencen)
- 42 - **ODDS AND ENDS**
- 43 - **ARETS 1. HITLISTE**
- 44 - **ANNONCE FRA SEPIA**

Leder

JOMFRUELIG LEDER DIRIGERER EN SVANESANG?

Velkommen til 1991. Det allerede kliche-agtige årstal, der for næsten otte år siden blev hevet frem af Monrad og Rislund. Siden har det sexede cigaretrør Prince, da også opkaldt en skive efter dette. Nok om det. Vi spriger ud i året med samlede ben.

Hvad har vi så at byde på denne gang? Jo, først og fremmest har vi den årlige konkurrence DM I ADVENTURE. To gange har Per Nielsen fra Horsens vundet dette mesterskab, hvorfor vi straks besluttede os for, at han da skulle have noget mere konkurrence. Vi omdøbte derfor DM til NM I ADVENTURE og har indrykket en annonce hos Hr. Martensen i "Det Nye Computer" og håber af den vej, at få stor tilslutning. Det faktum, at spillet, der skal dystes i endnu kun er udkommet til 1MB AMIGA sætter vel begrænsninger i sig selv?

Selvfulgelig ved jeg godt, at ALLE VORES MEDLEMMER med en 1MB AMIGA melder sig til! Tag nu dig selv i nakken og spender de kroner 150,- det koster. Ikke alene øger du spændingen i konkurrencen, men du støtter også det softwarehus, der har udviklet spillet.

Inde i bladet finder du en udførlig artikel, skrevet af mig, som giver dig ALLE de informationer, du måtte have brug for, inden du tilmelder dig.

LAD SAMVITTIGHEDEN RADE!

I dette nummer har vi dog andet end NM-artikler. Vi taler med Søren Bang Hansen om hans syn på adventure-udviklingen. Vi rapporterer fra efterårstræffet på Bogø, bringer en julehistorie fra Maribo, skrevet af et Egern fra Nordjylland.

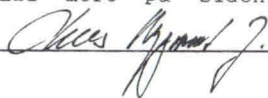
Vi har endnu en artikel om Warlord fra Aage Hook Christoffersen og opfordrer i den forbindelse ALLE strategihungrende medlemmer til at skrive til KJC-games og melde sig til næste Warlord spil. De bliver IKKE skuffede. Ja, det er lykkedes Aage og jeg næsten at overtale Coke til at deltage. Og det er store sager.

Apropos Coke - - - det er IKKE store sager, hvad han har leveret til dette nummer af Adventure Posten. Hans 3.g tog dog en uhyggelig drejning her op til jul, med enmandsprojekter osv., hvilket vi klart respekterer. Vi glæder og så blot til næste nummer, hvor han er tilbage med de længe lovede anmeldelser...

Apropos skoleprojekter - - - det er således onsdag den 9. januar om formiddagen, du skal krydse arme og ben for undertegnede. Der er lagt op til 4 hårde timer finansiering og intern/ekstern regnskabsvæsen, hvor jeg hårdt vil forsøge at kæmpe mig fri for "et par briller"!

Apropos kæmpe - - - så er det netop det, man gør, når man spiller D&D. Rune Schiermer Nielsen er kommet ind i vores række af skribenter og afløser således Zaz's RPG-Corner. De af jer, der læser Hr. Martensens blad vil nikke genkendende til Rune. Det var ham, der bl.a. skrev rosende ord om CANT-GAMES for tre måneder siden! Giv ham et klap...

Så er der ikke mere at sige denne gang, end at vi har mistet lidt over 70 medlemmer fra oktober til december. Jeg opfordrer derfor på det kraftigste ALLE til at finde EET NYT MEDLEM. Kun på den måde kan vi klare os igennem 1991. Læs mere på siden for medlemsyacht!



Runes RPG-corner

Nu er det tid! Tid til, at blive "Hooked on RPG's". Fordi Rune, dit fra nu af eneste idol, er kommet til Adventure Posten for good!

ITEM ONE - Zaz: Nå, så Casper Kvan Clausen (Zaz) har forladt bladet? Ja suk, den unge tåbe kunne ikke klare tempoet i Adventure Posten, og således måtte altså kavaleriet - Moi - tilkaldes.

ITEM TWO - What?: Rollespil er hvad jeg beskæftiger mig med, og mit Corner er stedet det foregår.

ITEM TREE - Why?: For bare få år siden var markedet let overskueligt, men nu er der kommet en sand vrimmel af rollespil ud til forbrugeren. Det er svært at hitte rede på kvaliteten, indhold og muligt udbytte af købet blandt disse tit meget forskellige spil.

ITEM FOUR - How?: Vi tager denne gang et kikk på den mest populære rollespils genre - Fantasy genren. Denne type rollespil er uden tvivl populære fordi middelalderlige fantasiverdener, med masser af skæg, ballade og nedslagtninger af uskyldige Orker, simpelthen er hamrende underholdende at bevæge sig rundt i. Så nu kommer der en liste over Fantasy rollespil og mine personlige meninger om dem. Nu er det slut med at gå i flinkeskole; nedsablingen er begyndt.

FANTASY ROLLESPIL:

Navn: Advanced Dungeons & Dragons (AD&D).

Består af: Players Manual og Dungeon Masters Guide.

Udgiver: TSR Hobbies Inc.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Øvet.

Sværhedsgrad: Medium/Svært.
Note: 2TH Edition AD&D er et udmærket rollespil med bunker af fans.

Navn: Dungeons & Dragons (D&D).

Består af: Basis set.

Udgiver: TSR Hobbies Inc. / Fafnerspil.

Sprog: Dansk.

Spiller: Begynder.

Sværhedsgrad: Let/Medium.

Note: Gammelt og forældet.

Forgængeren til første udgaven af AD&D.

Navn: Drager og Dæmoner: (DoD).

Består af: Basis set.

Udgiver: Borgen og

Eventyrspil.

Sprog: Dansk.

Spiller: Begynder.

Sværhedsgrad: Let/Medium.

Note: Gennemtænkt men dog ret simpelt.

Navn: GURPS - Fantasy.

Består af: Basis set og bogen GURPS Fantasy.

Udgiver: Steve Jackson Games.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Begynder/Øvet.

Sværhedsgrad: Let/Medium/Svær.

Note: GURPS-Fantasy er kun en lille del af de enorme mængder af GURPS rollespil der findes, og er derfor vær at kigge nærmere på.

Navn: Palladium RPG.

Består af: Basis bog.

Udgiver: Palladium Books Inc.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Øvet.

Sværhedsgrad: Medium/Svær.

Note: Ikke så kendt her hjemme, men deler bl.a. regler med

Teenage Mutant Ninja Turtles rollespillet hvis det siger nogen noget?

Navn: RuneQuest. (3 udgave, Luxus)
Består af: Basis set.
Udgiver: Games Workshop.
Sprog: Amerikansk/Engelsk.
Spiller: Begynder.
Sværhedsgrad: Medium.
Note: Gammelt rollespil i ny luxus udgave.

Navn: Sværd og Trolddom, Lav dine egne eventyr: (SoT).
Består af: en basis bog i romanstørrelse.
Udgiver: Borgen.
Sprog: Dansk
Spiller: Begynder.
Sværhedsgrad: Let.
Note: Rigtigt godt til prisen (78 kr).

Navn: Warhammer Fantasy Roleplay. (WHFR).
Består af: Basis bog i album størrelse.
Udgiver: Games Workshop.
Sprog: Engelsk.
Spiller: Begynder.
Sværhedsgrad: Medium.
Note: Min personlige favorit. Billigere og bedre en de fleste RPG's.

Ja, jeg har selv prøvet alle de omtalte rollespil!
Næste gang kommer turen til Science Fiction rollespil.

CONVENTIONS:

Har du lyst til at møde andre der spiller, eller har du problemer med at finde nogle passende rollespillere i dit nabolag. Så er det en god idé, at deltage i en Convention. Conventions (også kaldet CON eller Spilkongres) er et arrangement med turneringer i et eller flere rolle, brætspil. Normalt forekommer der samtidigt udstilling af malede tin-

figurer, fremvisning af hjemmelavede rollespils remedier (evt. våben), og diverse happenings/live roleplay. Conventions er normalt åbne for alle interesserede, mod en beskedent betaling, og forgår på skoler og gymnasier over en weekend.

DANMARK:

Der finder faktisk mange spilkongresser sted herhjemme. Bl.a. Viking-Con i Tårnby (den nok ældste con med 9 år på bagen), Fastaval Århus' storcon, DRF-Con i Hvidovre (hvor danmarksmesteren i AD&D findes) og en række andre små og større con'er, bl.a. Vor Frelser's Con på Christianshavn og Spiltræf i Odense.

Her er en lille oversigt over Con'er i den nærmeste fremtid:
Fyn 24-27 Februar
- FRB-Con i Fredericia.

Sjælland 8-10 Marts
- DRF-Con i København.
Frederikshavns gymnasium

TIPS:

Så er det blevet tid til nogle umiddelbart brugbare rollespilstips!

ITEM ONE: Fantasisprog for ikkeeksisterende racer som elvere, dværge og gnomer kan være svære at bruge, og svære at skelne fra hinanden. Et eksempel fra MERP RPG: Er Daurin et elver, dværge eller gnom navn? Hmm, hvad er Tórin? Begge er faktisk gnomenavne for den samme person i J.R.R.Tolkiens MERP univers, havde du gættet det? Det samme gør sig gældende i spil, hvor helt forskellige menneskesprog beherskes af mange folk (rejsende og handlende) og hermed spillerne. Vil man gerne have

en realistisk udveksling af informationer på forskellige sprog, og ikke lige har et par år til at lave sine egne fantasisprog, så kommer der et tips her. Brug engelsk, tysk, fransk, russisk, eller danske dialekter som de forskellige sprog. To GM's Bianchi og Vedel kører en Palladium campaign sammen (en række af fortsatte spil med et overordnet mål) og de har vedtaget, at dansk er Eastern, engelsk er Southern, fransk er Western og at en jysk dialekt er Northern. I Warhammer har jeg ligeledes bestemt at Engelsk erstatter Classical (et latinagtigt sprog), så slipper man også for følgende ordveksling. GM: "Skovhuggeren tager sin økse frem". Spiller: "Shit! Sådan en motherfucker".

ITEM TWO: Rollespil handler om samarbejde, vil mange nok mene. Men det modsatte kan faktisk være lige så sjovt! Prøv at skifte samarbejde ud med modvilje og paranoia. Bland to forskellige racer som PC'ere, som nærer apati mod hinanden, og se cocktailen eksploderer i komiske situationer. En af mine venner Sten prøvede som GM en PC-konstellation der bestod af følgende: 3 adelige elvere, som var overordentligt snobbete, lasede klædt og ordentlige i deres opførsel og 2 dværge troldebrøbere, som var virkeligt dumme, møg beskidte og oven i købet ret rå med deres tohåndsøkser.

Sammen udrettede denne gruppe absolut intet (vi blev faktisk tvunget til at være en gruppe af GM's listige manipulationer), men hold da kæft hvor var det sjovt at mobbe dværge-ne. "Undskyld? Hvorfor skulle jeg dog sige undskyld? Hvis jeg har kaldt dig grim, lille og ildelugtende er, det jo bare den skinbarlige sandhed. Det var bestemt ikke i nogen ond mening, vel min lille ig-

norant". Så blev det øksetid!
- Rune Schiermer Nielsen.

Herfra retter vi panden mod Østerbro, hvor Rune forhåbentlig er rede til at modtage vor gestus.

Overfor gamle læsere skal jeg måske lige indskyde: "Jo, Willy! Du husker rigtigt. Enkelte af de spil, Rune omtaler, har Zaz haft oppe at vende. Gen-tagelser kan dog ikke undgås og vi håber selvfølgelig, at det er okay med dig. Gensynsglæden? Den kommer straks til udtryk allerede igen i marts.

Tips

LARRY 3:

Piger kan li' kreditkord og du vil hellere ha' en kniv. Når du kommer op på scenen, efter at have haft sjov med Cherri. kan du regne ud, hvad publikum vil have (Hmm)...
- Junior.

POLITI KVÆST 2:

Kig lidt på chefens skrivebord for at finde passwords til computeren. Husk at indstille (adjust) pistolen. Ved motellet: Vis badge og billede af Bains til opsynsmanden. Rapporter og vent på dommerkendelse. Vis dommerkendelse, få nøgle og ring efter backup.
- Junior.

SPACE QUEST 2:

Du skal ikke spise Gem, bare holde den mellem tenderne. Når du er fanget i osteklokken, skal du skære revner i den.
- Junior.

HAR DU TIPS TIL ET ADVENTURE
SA ER VI DEM, DER VENTER.....

Brevkassen

Goddag Claus, og alle andre søde og rare folk!
"Giv lyd", lød opfordringen.
"Javel", tænkte jeg og skrev nedenstående. Jeg har netop modtaget mit andet nummer af AP, og jeg synes, det er så godt, at jeg allerede har opsagt mit abonnement på "Det Nye COMputer" (hvis bedste spalte faktisk er vittigheder, så jeg synes ligeså godt, jeg kan købe "Se & Hør", hvis det da var det, jeg gik efter).

Spørgsmål og forslag er som følger:

1. Hedder det Teenage Mutant Hero Turtles eller Ninja Turtles? (Faktisk er jeg bedøvende ligeglad med dette og skrev det kun for at få brevet til at fylde mere).

2. Et genialt forslag. Da jeres telefonhjælpere ALTID er optaget, hvorfor så ikke lave en spalte, der hedder "Læserne hjælper dem selv"? Man skriver, hvilke adventures, man har løst, tlf.nr., navn og evt. ringetid. Voila, ikke blot hjælper man, man får også nye bekendtskaber. Hvabehar? Desuden kan jeres hjælpere aldrig

huske en sk., og det tro da fa.... med alle de adventures tumlende rundt i hjernecellerne.

3. Hvorfor er der altid telefonsvarer på mellem 15 og 17, når det er der, man skal ringe?

4. Får man præmie for at skrive ind? Jeg har i flere hundrede år forsøgt at befamle de 6 første af jeres numre (Compilationen, eller hvad det nu hedder) med mine svedige hænder.

5. Lav en diskette med alle de tips, der har været bragt i bladet og sælg den til os!
God jul og godt nytår og god vind til alle, der læser dette.

- Med venlig hilsen, Tommy "The Tumling" Grøn.

PS. Jeg har en CBM64 + en IBM PC (3 1/2") og anskaffer mig en Amiga først i december. (Men det er I vel egentlig totalt hamrende ligeglade med).

HEJ TOMMY -
Selvfølgelig er vi hamrende ligeglade med, hvilke computere du har, bare du betaler dit kontingent! Nej. Tro mig, det ville

faktisk være dejligt, hvis ALLE ville sende en lille seddel ind til os, hvor på der var angivet, hvilke(n) computer(e) de havde. Såvel i anmelder- som i tipsafdelingen ville det være til stor hjælp. Men okay, vi tror skam ikke på at nogle gider følge opfordringen....

Dine latterlige spørgsmål, Tommy:

1) Det er jeg også!
2) Den er vi med på! Skriv til os i en fart, hvis du vil med på næste måneds liste.

3) Der er ALTID telefonsvarer på, fordi telefonen ALTID ringer og fordi klubben ikke har råd til en sekretær. Jeg har ikke kapacitet og tid til 30 gange om dage, fra 8.00 til 23.45 at fortælle om spilpriser, telefontider, deadlines - ting som allerede står i bladet. Men selvfølgelig er man da velkommen til at lægge en besked. Den bliver så bedømt, og findes den vigtig nok, ringer jeg tilbage.

4) Normalt får man ikke præmie for at skrive ind, men pyt. 5 eksemplarer af Compilation 1-6

skulle gerne ligge på dit skrivebord nu. Og plag så ikke igen!!!

5) Det var da en sjov idé. Giv mig 100 forudbestillinger og vi skal føre det ud i livet. Prisen er i øvrigt kroner 99,95 per styk, ekskl. moms, inkl. porto. Et godt nytår til dig også.
- Mvh. NYX.

Bjældeklang, bjældeklang...

Rigtig glædelig jul og et godt nytår ønskes både redaktionen og alle læserne af undertegnede. Inden I forspiser jer i marcipanen og drikker jer fulde i gløgg'en så læs lige dette brev. (Hm..? Vi skal skam ikke have gløgg før til december, hvad med dig? D.D. Dennis).

TAK!

Hvad med at fortsætte serien om medarbejderne på bladet, f.eks. om telefonhjelperne? Det ville så være op til jer at fortælle den pågældende person om at skrive en artikel?!! Dernæst var det herligt at se A-MOC på banen igen (han er trods alt bedre end "Dunkel" Per og "Trolde"-Zaz). Godt gået!! Endelig, hvad så med at udsende et spørgeskema først i det nye år? Så kan I få en retningslinje

at køre efter. Til sidst vil jeg gerne påpege, at hvis I (redaktionen) ikke passer på, overtager Sierra-spillene & Amigaerne hele bladet, og I vil miste en del læsere, som har gjort noget for at holde bladet i live. Dog skal I roses for de konkurrencer og anmeldelser I har bragt.

- The Christmas-happy Egern.

PS. Ham Felonius I havde problemer med sidst, var en spidsmus, som vi havde lavet forsøg med ude i skoven. Desværre undslap han, netop som vi havde erklæret ham hjernedød. Undskyld, mange gange!!

Hej Egern! - Jeg er (for en gangs skyld) 100% enig med dig i a l l e d e overvejelser, du bringer frem i brevet. For det første er jeg ked af, at Mette ikke lavede flere artikler end den om Madman. Men som fuldtids-verkäuferin er det klart, at hun har nok at se til. Dog vil du på nuværende tidspunkt være klar over, at jeg har påvirket dig så meget, at du enten har leveret en artikel til dette nummer af Adventure Posten eller en til næste gang. Og det kan læserne så nyde godt af!

Omkring "Trolde"-Zaz, som du ynder at kalde ham, kan jeg sige, at vi har fået Rune Schiermer Nielsen fra "Det Nye Computer" med i AP's medarbejderstab, hvorfor Zaz ikke mere vil være at finde i vores rækker. Vi takker ham selvfølgelig for de artikler, han har lavet, og stiller os i øvrigt undrende overfor, hvorfor han driblede sig selv ud? Vi glæder os dog over Runes velvilje til at give en hånd med. Nu kan I jo passende give ham jeres!

En læserundersøgelse VIL komme i den nærmeste fremtid. Jeg har dog ikke penge nok til at finansiere de ekstra ark, der skal trykkes til denne, men håber på nye medlemmer i den kommende tid. Det kan så være en opfordring til læserne om enten at købe Compilation 1-6 for kroner 35,- (inkl. forsendelse) eller finde nogle medlemmer til klubben.

Dit synspunkt omkring vores behandling af CBM64-erne forstår jeg fuldt ud. Jeg kender udmærket til det, at købe et blad, der burde omhandle noget af det, jeg interesserer mig for, for blot at finde 2 sider, der falder i min smag.

Det farlige, ved at lave et blad som Adventure Posten, er netop, at læserne bliver trætte og på et tidspunkt ikke synes at forventningens glæde udforlydes, når de endelig får bladet. I den forbindelse må du dog også forstå, at det er uhyre svært at lave 48 sider, hver anden måned, som du så kun modtager et minimum af respons på. Hvordan kan "Dunkel"-Per, Aage og Peter vide, om de skal fortsætte deres respektive spalter, når ingen - og jeg gentager INGEN - overhovedet kontakter dem? Det faktum er med til at give os den holdning at: "Hvad fanden. Det er vores blad, og kan de ikke lide det, ja så kan de skrube af!". Og det er ikke fordi vi hader kritik, tvært imod! At så over 70 medlemmer er smuttet siden oktober '90 er også med til at give os søvnløse nætter... Nej, Egern. Det er folk som dig, The Hunter, Boldings og de øvrige telefonhjælpere, der først og fremmest skal have et stort skulderklap. Uden jeres regelmæssige indsats, var vi andre forlængst sunket dybt. Så bliv endelig ved med at skrive ind, og svar også på spørgeskemaet, når det

kommer. Så er der da i det mindste eet medlem der gør det!
- Venlig hilsen NYX.

"En jæger gik og jagede."

Hej Jacob! - Jeg kan se, at du er ude med din lille lyserøde plastikrive, som du fik ved din 13 års fødselsdag. Jeg giver dig ret i, at "Hooked" ikke skal anvendes til spilanmeldelser. Jeg var i tidnød, og Rasmus trådte hjælpende til. Dette vil ikke gentage sig. Omvendt vil jeg ikke give dig ret i, at jeg udleverede "Corruption". Mit korrupte tidsskema dækker ikke engang halvdelen af spillet (nærmere 1/3), da hovedparten af det kører uden "real-time". For øvrigt har langt de fleste af tidspunkterne været at finde i tidligere numre af AP. Jeg har bare samlet DEM samt tilføjet nogle nye. Okay, du garderer dig heldigvis med din "i nogen grad". Mon ikke vi kan blive enige om, at essays langt mere udleverer spil? Disse dækker dog hele de pågældende adventures. Mht. "It came from the Desert" samt dets sekventielle disk "Ants Head" er de begge udgivet af Cinemaware til Amiga'en (kræver 1

Megabyte). "Ants Head" blev lanceret i juli 1990. Til december udgives "It came from the Desert" til IBM og PC-kompatible af Level 9. Hvorfor? - aner det ikke, men det står der på mit nye "The Release Schedule (5/11/90). Om der er salg i dette, er heldigvis ikke min hovedpine. (Jacob, du er velkommen til at korrigere mig, hvis jeg er fejlinformeret). Gode Hunter. "Man skal ikke skue given hest i munden". Slutteligt TAK for rosen af "Odds And Ends".
- med venlig hilsen, DOC.

HELLO DOC! - NYX
her... Jeg ved godt, at dit brev var rettet mod den halvslatne jæger fra Bogø By, men i dette tilfælde, hvor du har så ret, at det gør ondt, kan jeg ikke andet end klappe dig på skulderen. At "Hunteren" kimser af dit Corruption-skema stemmer ikke overens med hans indstilling til essay-løsninger i bladet. Og ikke desto mindre vræler han op over, at der er for lidt CBM64 stof i bladet??? Lad os dog håbe, at han lærer at skelne C fra D, og at har man sagt A må man også sige B!
- NYX.

Hej AP! - Bare lige en kort besked til Coke og hans nye spalte "Calling Earth": Udmærket ide, men navnet giver visse associationer til både Star Trek og Jehovas Vidner (Ups, der røg 4 jydskemedlemmer, D.D. Dennis). Efter min mening ikke en særlig heldig konstellation. Så kunne du ikke finde et mere jordnært navn, dear Coke? Og her er lidt til Felonius. Synd for dig, at du ikke har opdaget hvad rigtige adventures er, for dem er der ikke mange af til Amiga. Infocom, Level 9, Magnetic Scrolls og nogle homegrown's. Det er stort set det hele. Til CBM64, der imod, er der tonsvis af adventures og der er mange fede titler imellem. For, Hr. Felonius, du vil vel ikke påstå, at fordi et eventyr ikke er lavet indenfor den sidste måned, så er det ikke godt? Tag nu f.eks. Zork-serien, der er lavet i starten af 80'erne og stadig hører til blandt de bedste adventures, der nogen sinde er lavet. Desuden skulle den nye CBM64GS vel nok kunne lave om på et eller andet. Jeg regner med et svar fra dig næste gang, hvis du da kan

løsrive dig fra dine Sierra-"adventures". Og, selv om Hook tilsyneladende har noget mod Pers opråb til medlemmerne, så vil jeg alligevel opfordre ALLE CBM64-ejere, der bare har en smule interesse i, at der kommer CBM64-stof i bladet, om at ringe til mig. Så kan vi finde ud af, hvilket stof, der ønskes. Ellers så indsend tips/reviews og lignende ind på eget initiativ. For som det ser ud nu, er der tilsyneladende ikke andre CBM64-ejere i klubben end DOC, Egern og undertegnede. Se nu for helvede at vågne op derude!!! Ellers er AP oversvømmet med Amiga-stuff i løbet af ingen tid. Aldrig har een person generet så mange personer på så lidt plads. Men det var venligt ment, og bare et forsøg på at skabe en relevant debat.
- The Hunter.
PS. Der kunne godt have været lidt jule-stuff i julenummeret. Bare en tegning eller noget andet.

Hej Guinness! - Jeg er også enig med dig. Jeg ved, at det er svært at tro, men sådan ligger landet altså. Jeg ved, at det må være særdeles kedeligt for dig, kun at få CBM64-stuff i form af dine

egne essays. Men så tænk på, hvordan jeg har det, når jeg modtager en "færdig" Adventure Post!? I øvrigt har jeg købt Police Quest II til PC'eren og må sige, at det er noget af det værste l... jeg nogensinde har set. Nej, giv mig et teksteventyr. Det ved man da, hvad er! - Mvh, NYX.

Til AP - Dav igen "Fede NYX" (citater: Coke). Endnu engang er jeg (The Ranger) på banen. Først og fremmest kan jeg sige, som sædvanligt, at sidste blad var ganske godt. Mht. anmeldelserne: ER det virkelig dybt nødvendigt, at anmelderen har løst det spil, som han/hun anmelder? Jeg mener, at vi tit sidder med anmeldelser af spil, som er flere år gamle og som folk på den ene eller anden måde kender i forvejen (læs: har dem cracked). Forstå mig nu ret! Jeg mener ikke, at "AP" skal anmelde en masse nye spil superhurtigt uden at sætte sig grundigt ind i dem (som visse andre, eller skal jeg sige "et vist andet blad har for vane (nogle gange) at gøre det"). Kan man ikke forestille sig, at anmelderen bare er "godt" inde

i spillet og ved, hvad det drejer sig om, i stedet for at spillet skal være løst?

Til noget helt andet. The larch - THE LARCH (Monty Python joke), nemlig! RPG-spalten (hvilken?). Det er jo mildest talt synd, at en sådan ikke findes i bladet lige for tiden. Selv om Coke ganske sikkert ikke er enig med mig, mener jeg, det er nødvendigt med en sådan spalte. Det er beklageligt (i nogle tilfælde), at RPG-spillene i nogen grad (før du går helt amok så dug lige mærke til, at jeg skrev "i nogen grad") er ved at vinde mere og mere ind på de "rigtige adventures". Jeg har overvejet, om jeg er kvalificeret til at skrive en sådan spalte. I forvejen har jeg ikke så meget tid og for det andet spiller jeg stort set kun D&D for tiden, da jeg nu i 2 år har været DM i en større c a m p a i g n .

Spørgsmålet er om det ikke vil blive lidt for ensartet? Jeg mener, det er ikke alle spil, jeg har lige stort kendskab til. Omvendt er jeg 100% overbevist om, at der er mange AP-medlemmer, der er RPG-freaks og som ville kunne skrive

spalten rigtig godt. Skulle der, imod min overbevisning, ikke være nogle, der vil skrive spalten, kan jeg godt forsøge (med tryk på "forsøge"). Slutteligt vil jeg sige, at jeg godt kunne lide den måde, hvorpå du gav Simon Aagaard "The Final Cut" mht. hans musikforslag (heh-heh). Nu vi er igang med hakkene, vil jeg ikke gå uden om Felonius. Hvilke e l e n d i g e synspunkter. Mht. hans gudepjet kan jeg kun nøjes med at citere "D&D-players Manual" engelsk udgave, basic rules: "I'm Felonius, a second level magic-user". Ha, det er sgu ikke langt, man er nået - hva? Det kommer der af at sige, at CBM64'eren er død. Gu' er den ej! The Ranger's signing off - - "On The Turning Away". "Long live AP - Computer, NO Computer" (Heh, heh). - Greetings, Rasmus "The Ranger".

Greetings Ranger - Fedt, at der er nogle, der kan give Felonius af samme skuffe!!! Og Baby-Aagaard? Han er nu sendt med Tvind på feriekoloni, hvor han i form af 6 ugers intens lytning til Benny Holst skal lære at værdsætte rigtige adventures.

RPG-spalten er, som du kan se, netop overtaget af Rune Schiermer Nielsen fra Computer. Så ikke mere snak om et ueffent blad. Nogle erfarne folk har de da (Hej Christian, din gamle genganger. Var det ikke en ide a t f å kirkegårdsmotiv et tilbage i bladet?, D.D. Dennis). (Det går ikke. Det ville for alvor underbygge Niels Lassens artikel om, at "Eventyret er dødt", NYX).

At anmeldte spil SKAL være løst besluttede vi for mange år tilbage. At det så, pga. den magiske størrelse kaldet "deadline", ikke altid er lykkedes for Coke, skal vel ikke være tegn til, at andre også kan gøre det samme. Det farlige ved at anmelde uløste spil kan være, at der pludselig dukker en hamrende ulogisk puzzle op, som faktisk vil irritere SAMTLIGE spillere så meget, at de hellere ville smide pengene ud på frække blade end det pågældende spil. Og så nytter det jo ikke noget, at en anmelder har givet spillet 100% over hele linjen! Nu kan vi dog ikke teste anmelderne, så derfor vil det være op til den enkeltes moral, om spillet er løst eller ej. Jeg

vil sige, at har du et spil, som du synes er en anmeldelse værd, og du sidder fast hen mod slutningen - så skid på det og send den til os. Men gør så opmærksom på, hvor langt du er kommet... Musik snak - - - tjah, for min skyld kunne vi godt fylde bladet med det, da det er mit andet liv! Jeg vil dog anbefale DE LÆSERE, der oplevede PINK FLOYD på Gentofte Stadion i 1988 om at skrive ind til os. Så har vi en lille 1991-surprise til dem.
- Mvh, NYX.

Hej Adventureklub - Allerførst en hilsen til alle de gæve gutter (og gutinder) som er med til at lave Adventure Posten. Keep up the good work! Jeg selv er en adventurespiller, som har været med fra de tidlige år, men her på det sidste, har det knebet lidt med tiden til det. Grunden til at jeg skriver ind, er at jeg river mig i håret over de råd I giver stakkels nødstedte spillere (Gunness i nummer 2, 1990). I fortæller ham Gud hjælpe mig, at man SKAL vente 160 træk for at komme videre fra Tropos (både i

nummer 2 - 1990, og 3 - 1990). Selvfølgelig behøver man IKKE at vente 160 træk. Spillet har indbygget to special kommandoer: ADVANCE CT og RETART CT, som henholdsvis fremskynder og forsinker rumskibets afrejse (Cyndia time). RETARD CT kan kun bruges. EEN gang i spillet, hvor imod ADVANCE CT kan bruges, så ofte man vil. Når nu Gunness ikke gider vente 100 træk, skal han bare skrive ADVANCE CT og f l u k s e r a f gangstiden sat 10 træk frem (smarte hoveder kan så regne ud, at Gunness skriver ADVANCE CT ca. 14 gange i træk og dermed ikke skal vente mere). Hvorfra ved jeg alt dette? (Du har gået på kursus?, D.D. Dennis). Såre simpelt. JEG HAR SPILLET ORIGINALT! (Det står i manualen). Vh. Steen K. Johansen.

HEJ STEEN! - Din gamle redningsmand. Hvad du åbenbart IKKE har lagt mærke til er, at der i manualen opfordres til, at man IKKE giver disse to kommandoer væk! Simpelthen fordi de er lavet som kopisikring... Tak for tipsene anyway. Jeg er sikker på at Gunness nu får fut

under sin CBM64!
- Mvh, NYX.

Hej Adventure-Klubben!

Jeg synes, at det er spild af læsernes tid og penge at diskutere musik i bladet. Enhver, der så Jarre's show fra Paris må da indrømme at manden er megagal. Hans musik er på barnestadiet, og teksterne ligeså. Især "revolution" fik mine tæer til at krumpe. HELLERE 5 mand, der spiller med hjertet end 20 mand, der har hver en akkord på et keyboard eller styrer en talkbox eller sequencer. Og lad den debat hermed være afsluttet. Jarre stoppede den selv. Han var pinlig!
- Mvh, Søren Thomsen.

HOV SØREN! - Du langer ikke så lidt ud efter dine "modstandere". Selvfølgelig, * skal de have lov til at forsvare sine synspunkter en sidste gang - men kun hvis de indeholder indrømmelser - HA, HA!
Og du får fluks 5 eksemplarer af Compilation 1-6, fordi du har samme holdning som din chefredaktør.
- Mvh, NYX.

STYX NYX - I din anmeldelse af Martyn Westwoods spil "A Dark Sky Over Paradise" (DSOP) er der så eklatante fejl, som jeg ikke synes skal stå upåtalte hen. Jeg citerer: "Det største problem er, at værktøjet mangler et plus. Idet vi skriver 1990 og for længst er blevet introduceret for den nye udgave af GAC med muligheder for at "linke" flere dele sammen, virker det MEGET TYNDT, når Martyn forsøger at præsentere sit adventure som Infocom's (SIC!)", citat slut. Altså, Martyn lavede "Dance of the Vampires", "Dead End" og "DSOP" i det Herrens år 1988, sidstnævnte spil i slutningen af dette år. "GAC-Plus" var på det tidspunkt i k e færdigprogrammeret og i handel. Martyn forsøgte at få "DSOP" udgivet via Firebird, men de ønskede ikke GAC'ede, STAC'ede og QUILL'ede games, kun adventures lavet v.h.a. et unikt system. Martyn droppede GAC for at kaste sig over STAC. Han konverterede "Dead End" og "DSOP" med dette værktøj, men indså også snart STAC's begrænsninger og begyndte derfor at omskrive STAC til

eget formål. Vis sit system "Backpack" endte han op med sit komplette system "Zen" - udelukkende til brug for Atari ST. Som du ser, har du ikke nødet at anbefale Martyn at skilpe CBM64/128 produktionerne. Det gjorde han ALLEREDE ultimo 1988. Ved "syv crash'ende rumskibe" (et Jens-Erik kraftudtryk) er det ikke "DSOP" Martyn sammenligner med Infocom's, men sit nye spil "Weird Tales", der har fået fremragende anmeldelser af Mike Gerrard, Paul Rigby samt Keith Campbell (læs kæmpe-interviewet med Martyn Westwood i Confidential, Oct/Nov 1990, nr. 13). Nu til Coke! "Independant" var ikke en stavfejl, da det drejer sig om et såkaldt kunstord (smlg. Beatles med Beetles). Det nye ord er adapteret af Confidential (bl.a. af John Trevillian). Mht. "Dance of the Vampires" og "Dead End" mener jeg ikke "ENDEPÈNDANT", men "home-grown adventures". Martyn siger selv: "I originally put "Dead End" and "Vampires" out on the "home-grown" market..." Som I ser: "Selvom der blæser en halv pelikan, er alle ikke i stand til at flyve".

Til sidst, tak for tipsene til "The Big S l e a z e " o g "Trinity". De hjalp gevaldigt!!!
- "Muggen" hilsen DOC.

HALLØJ, DOC! - Du går nok til den hva? Hvorfor nu forsøge at forsvare Martyn med nogle argumenter du har hørt/læst i andre blade? For det første: Mit eksemplar af "DSOP" er (c) 1989. Første gang jeg tilmed så det annonceret nogle steder var maj 1989 under overskriften: "OUT INFOCOM-ING INFOCOM..." Fortæl mig endnu engang, at kun "WEIRD TALES" er udgivet som værende Infocom-standard og jeg vil anse dig for værende en tovling (Ups, et ord fra din hjemegn?). For det andet: Mit eksemplar af "GAC+" er (c) 1989. Første gang jeg så det annonceret var april 1989, hvorefter jeg straks fik et eksemplar til Danmark til anmeldelse i såvel "AP" som "COMputer". For det tredje: Jeg indrømmer, at det var misvisende at skrive 1990, når spillet er fra 1989. Beklager, men det røg ud af fingrene på mig i desperation over, hvor ringe spillet egentlig er. For det fjerde: Lad være - og dette skal være et råd til ALLE

læserne - lad være med at lade dig lokke af reklamer, Finn. Din Hooked sidste gang var stort set bygget op omkring, hvad Martyn selv skriver om sit nye "Zen"-system. Du gjorde selv udtryk for, at du IKKE havde en Atari ST, hvilket altså burde være grund nok til, at du kun omtalte - ikke roste!

Jeg er imidlertid glad for, at du skrev denne Hooked, for selv om jeg ikke bryder mig om "DSOP" er det folk som

Martyn, der skal og bør trækkes frem, ikke bare i blade som "AP", men også i blade som "Det Nye Computer". Det er åbenbart kun herhjemme, modsat England, hvor skribenter lader fordommene komme i forreste række. De kunne så lære noget af at læse Keith eller Mikes anmeldelser! Det kan vi vel være enige i? Coke har som sagt ikke tid til at svare på breve eller andet denne gang, men da jeg forelagde

ham dit svar over telefonen bad han mig skrive følgende: "Hej Finn. Forklar mig, hvad Independent betyder fremfor at fortælle mig, hvem der har opfundet ordet!".

- Mvh. NYX.

Så fik vi denne månedets debat serveret for læserne. Mon næste nummer ikke vil være præget af en Guinness indlæg samt interviewet med Søren Bang Hansen?



Hvad har han?

Læs artiklen på side 4! og gør op med dig selv om han stadig skal have det om en måned?

Interview

KUN I AP OG KUN FOR DIG. EKSKLUSIVT INTERVIEW MED SØREN BANG HANSEN, DER I DE SENESTE NUMRE AF "DET NYE COMPUTER" HAR FORSVARET NIELS LASSENS ARTIKEL "DA EVENTYRET DØDE" FRA SAMME BLAD. DET BLAD, HVOR SAVEL BIGBY" SOM "THE MAGIC ONE" ER SAMLET UNDER "THE DUNGEON MASTERS" FANE.

NYX: Hej Søren. Du har ringet til mig nogle gange. Jeg forstår på dig, at du er utilfreds med de kommentarer jeg skrev i septembernummeret af AP omkring Niels Lassens artikel?

SBH: Ja, du skrev jo, at Niels Lassen ikke er inde i det emne han behandler og det mener jeg ikke er rigtigt. Desuden er det en kendsgerning af traditionelle adventures, og det ved du også godt, ikke produceres længere.

NYX: Hvis du ser det ud fra Niels Lassens vinkel om, at det kun er Infocom og Level 9, der har lavet textadventures, så er det korrekt. Men hvis du kigger lidt på det Engelske marked så skyder der faktisk nye små firmaer op næsten hver måned. For ikke at tale om Topologika, der har lavet mange textadventures de seneste år og fortsat producere nye.

SBH: Nå ja, men nu var Niels Lassens artikel ikke baseret på home-grown adventures som dem fra f.eks. Topologika...

NYX: Topologika er ikke et home-grown firma. De har skam eksisteret i mange år og deres PC-adventures er flere gange blevet kåret som årets bedste af forskellige spilmagasiner.

SBH: Ikke desto mindre tyder udviklingen på, at der ikke er basis for textadventures længere. Det påpeger Niels Lassen jo, og der kan jeg kun give ham ret. I øvrigt mener jeg, at hans artikel VAR gennemar-

bejdet. Jeg læste den i øvrigt selv, før den kom i bladet.

NYX: Så lad mig lige citere noget for dig: "Da 64'eren kom frem begyndte en hel ny æra i eventyrspillenes historie. Flot grafik og 64 KRAM gjorde, at mulighederne blev "grænse-løse". Level 9 og Infocom kom på banen; Level 9 lavede tredelte eventyr (trilogier) således at de også kunne udgives på bånd, mens Infocom udlukkende lavede diskbaserede eventyr". Det er da noget sludder, at man skulle kunne udgive adventures på bånd, fordi de har form som trilogier?

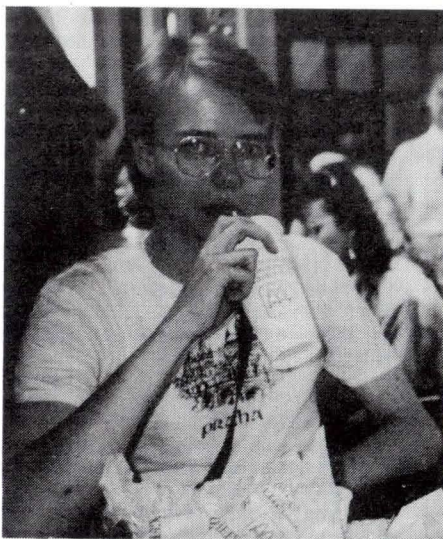
SBH: Okay, det er en uheldig formulering. Men alligevel har Niels Lassen jo ret. Udviklingen går i retning af ikonstyrede grafik action/adventures og rollespil.

NYX: Det har du ret delvist ret i. Efter min mening ville det blot være en god idé, hvis I i "Det Nye COMputer" havde en eventyrspalte, hvor I kunne tage spil op fra firmaer som Topologika, Demon eller Jim MacBraynes adventures for den sags skyld. Du synes jo selv, at det er ærgerligt, at udviklingen går i den retning den gør - eller burde gøre. Du har jo selv kørt "Bigby's Hytte".

SBH: Jeg har da prøvet Jim MacBraynes adventures og synes ikke at de er ringe, tværtimod. Nu er det mig, der

er spilredaktør i "Det Nye COMputer" og jeg har valgt at integrere adventureanmeldelserne i resten af bladet.

(Mr. Coke, vores mand med kameraet, fandt langt om længe Søren Bang Hansen. Efter en vild jagt, der ned gennem Europa løb han ind i ham på en Mc Donalds i Budapest).



(NYX taler med Søren Bang Hansen om den generelle udvikling i adventures, samt hans prioritering af adventurstof i "Det Nye Computer", hvor han som sagt er spilredaktør).

NYX: Hvorfor det? Det giver netop læserne indtryk af, at de ikke får noget adventurstof!

SBH: Det mener jeg bestemt ikke. Hvis vi lavede 4 sider med adventurstof ville vi komme i den situation, at man-

ge læsere blot sprang disse over. Til med ville vi få svært ved at udfylde siderne, da der langt fra produceres så mange adventures, som der produceres andre spil.

NYX: Set ud fra et kommercielt synspunkt, ja. Men hvorfor ikke tage små firmaers adventures op?

SBH: Det gjorde vi jo også i "Computer Action", hvor "The Magic One" anmeldte Time Thief og Katastrofe på Titan. I "Det Nye Computer" stiller vi blot som krav, at spillene skal være tilgængelige for læserne.

NYX: Det er de jo også!

SBH: Vi kan ikke anmelde spil, som man f.eks. skal være medlem af Adventure-Klubben for at kunne købe.

NYX: Det forlanger jeg heller ikke. Men i forvejen skriver I jo, hvem, der har stillet spillene til rådighed, og I har også en "Hotline", hvor telefonnumre og adresser direkte nævnes. Det samme kunne I gøre med små spilproducenter.

SBH: I er velkommen til at sende os adventures, hvis de har en dansk importør.

NYX: Adventure-Klubben er importør! Vi annoncerer tilmed i "Det Nye Computer".

SBH: Hvis I kun sælger til medlemmer, kan vi ikke anmelde jeres spil. Vi kan ikke opfordre vores læsere til at melde sig ind i Adventure-Klubben, hver gang vi anmelder et spil.

NYX: Det er jeg indforstået med. Med hensyn til adventuresider i "Det Nye Computer" eller ej, talte jeg med Christian (Martensen, RED.) der nævnte en kommende læserundersøgelse...

SBH: Jeg har lavet den læserundersøgelse. Den bliver bragt i et af de kommende numre af bladet. Jeg kan dog ikke huske, om vi direkte spørger læserne, om de vil

have en adventurespalte.

NYX: Det manglede da bare - jeg taler tit med folk, der ikke længere læser jeres blad, netop fordi I har droppet spalten. Som du husker opfordrede jeg også ALLE vores medlemmer til at skrive til jer og KRÆVE en spalte, hvad enten det bliver "Bigby", "The Dungeon Master" eller "The Magic One", der skriver den.

SBH: Det ved jeg godt, og det synes jeg er forkert. Tonen i "Adventure Posten" har på det seneste direkte været negativ overfor os. Det svarede til, at vi skrev, at I var nogle idioter eller lignende.

NYX: Det er jo op til jer selv. Vi har givet jer nogle over tuden - det indrømmer jeg. Alt sammen har dog været i forsøg på at få jer til at tage adventurespalten op igen.

SBH: Er det ikke bedre for jer, hvis vi ikke har en spalte? Så er der vel flere medlemmer, der vil melde sig ind hos dig?

NYX: Det tror jeg ikke. Vi har stort set ligget konstant på et par hundrede medlemmer det sidste års tid, og det ser ikke ud til at vi får flere. Udviklingen i dag er desværre den, at folk vil have noget, der glimrer i stedet for noget, de interesserer sig for.

SBH: Det er jo også sådan jeg mener adventureudviklingen former sig.

NYX: På visse punkter ja. Vi kunne vist debattere det emne her i flere timer endnu. Jeg opfordrer jeg dog til, at tage adventurespalten op igen. Det ville sikkert betyde flere læsere.

SBH: Jeg er af den overbevisning, at udviklingen indenfor adventures har bevæget sig i retning af, at spillene er ved at forlade deres niche. Jeg vil ikke være med til at putte dem tilbage, hvor de ikke hører hjemme.

NYX: Det må jeg så acceptere. Jeg kan så kun glæde mig over jeres velvilje til at samarbejde med os - og jeg glæder mig også til jeres læserundersøgelse.

SBH: Den er på vej...

- NYX.

Tips

FISH:

*Hvis du vil have cylinderen, skal du købe drinks til den fulde mand. Når du har gjort det en del gange bliver han så forbavset over, at du kan holde på dit eget glas, og tilbyder dig at købe cylinderen.

*Jeg ved ikke, om Ernest Chub vil have godt af et diskoteksbesøg, men du vil have godt af at invitere ham derhen.

*Alarmsystemet på taget af museet ordner du ved naturens hjælp. Plank satchet for et ton.

*En tilsløret person vil give dig ny identitet. Samme fremgangsmåde som med cylinderen anbefales.

- NYX.

FRANKENSTEIN:

*Den eneste Rod, du støder på i dette adventure, er ham, der har lavet det.

*Du skal tage pengene med, da du kan hente dem senere.

*Er du på spanden? Så undersøg bådepladsen.

*Din far skal nok komme, hvis du sætter dig ned og venter.

- NYX.

OPRØR PÅ NYX:

*Rundragten skal du have med når du krydser kløften via rebbroen.

*Lighteren skal du ikke lede efter. Har du de rigtige briller på, finder du en lyskilde senere.

*Du skal forcere træstammen for at finde brugbare ting.

- NYX.

DEN ENGELSKE BORGERKRIG

ER DU FAN AF HOOKEN? ÆDER DU HANS
ARTIKLER RAT? ER DU STRATEG?
SA ER DET DANSKE PBM-SPIL FRA CANT-
GAMES OGSÅ NOGET FOR DIG!

"DEN ENGELSKE BORGERKRIG" DESIGNET
FOR 40 SPILLERE I ALLE ALDRE.

DER KØRES MED 14 DAGES TURNAROUND TIL
EN PRIS AF KUN KRONER 20,- PER TURN.

HVER SPILLER RADER OVER EN KOMPLET
HÆRSTYRKE TIL FRI DISPOSITION TIL
LANDS OG TIL VANDS.

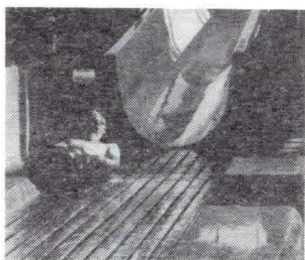
ER DU INTERESSERET I AT HØRE NÆRMERE
OM DETTE PBM-SPIL SA KONTAKT CANT-
GAMES FOR GRATIS INTRODUKTIONSHÆFTE.

CANT-GAMES ER: TINO ANDERSEN
BOX 73
4930 MARIBO
TLF: 53 88 00 27

Vindere fra sidst

DE AF JER, DER LÆSTE SIDSTE NUMMER AF "AP" VIL VIDE, AT VORES "TITEL-KONKURRENCE" SKAL AFGØRES I DETTE NUMMER. DE AF JER, DER SENDTE FORSLAG IND VIL MED SPENDING SE FREM TIL AFGØRELSEN...

Otte medlemmer deltog i konkurrencen, der gik ud på, at tildele tre billeder hver en titel. Lidt skuffende efter vores mening, da vi havde udlovet ikke færre end TRE originaladventures til de vindendes computer. Lad os starte med at genopfriske det første billede.



Her var der hårdt kamp mellem 3 af de indsendte forslag. Faktisk stemte samtlige dommere kun på forslagene fra Jacob Gunness: "Jens-Erik tror stadig, at man kan krydse Atlanten via Smørnedres vand-rutschebane.", fra Flemming Jans: "Røvtur på første klasse!" og John Nielsen: "Nu vil jeg ikke håbe, at der er splinter i brædderne."

Disse tre forslag fik henholdsvis 2, 2 og 3 stemmer, hvilket betød at JOHN NIELSEN, løb af med "LEATHER GODDESSES OF PHOBOS" i originaludgaven til Amiga.

Dommerpanelet blev i øvrigt

ikke helt som lovet i sidste nummer. Bo Staffe Hansen og Josefine De Roepstorf deltog ikke i panelet. I stedet var D.D. Dennis, Tino Andersen, Rikke Andreasen, Danny Kristiansen, Bettina Holtz, Charles Jensen og Thomas Højlt. Lad os genopfriske billede 2, og derefter se på, hvilket forslag, der blev vinder.



Her fik fem af de otte forslag stemmer. Den suveræneste af dem alle var Flemming Jans: "NYX - et barn man ikke kan nå!", der fik ikke færre end 3 stemmer. Også her var Jacob Gunness: "Hvem har dog lagt 429 kg glasskår 2 meter under

mine fødder?" samt John Nielsens: "Hjælp mig så ned af det træ." præsenteret, dog kun med hver een af dommernes stemme. **FLEMMING JANS** modtager et originalt eksemplar af **GNOME RANGER** fra **LEVEL 9**.

Billede tre blev en ren gyser. Her fik fem forslag fra starten en stemme hver. De to sidste dommere havde dog stemt på henholdsvis **Jacob Jønsson**: "Men, det ER da sådan, man stanger ål, ikke?" og **Morten Kierkegaard**: "Mod højere luftlag."

Det betød, at disse forslag hver havde 2 dommerstemmer og et omvalg måtte til. Kun fem af dommerne var til stede på det tidspunkt, da **Tino Andersen** og **Charles Jensen** var gået rimeligt under bordet! Afgørelsen blev således, at **MORTEN KIERKEGAARD** fik 3 stemmer mod **Jacob Jønssons** 2. Det giver førstnævnte et originalt eksemplar af **JINXTER** fra **Magnetic Scrolls**. Præmierne skulle ankomme en af de nærmeste dage. Jeg takker, sammen med dommerne i konkurrencen, de otte deltagere for deres sjove forslag. Alle var gode, men ikke alle kunne vinde. Desværre...

- NYX.



Tips

GOLD RUSH!

- * Kig i fotoalbummet og tag fotoet.
- * Tag statement og sælg huset.
- * Gå til Gazebo og tag blomsten. Gå ind og undersøg revnerne i gulvet.
- * Hæv dine penge i banken.
- * Gå til varehuset og læs plakaten.
- * Gå tilbage til huset og sælg det til manden, der vil købe det. Køb samtidig en billet til dit ønskede rejsemål.
- * Nu skal du hente din post (husk at kigge på og under frimærket).
- * Gå på gravstensvisit (læg blomsten), quit jobbet og køb de nødvendige ting til den reserverede rejse du har valgt. Tag så afsted.

- Junior.

CODENAME: ICEMAN:

- * Når du har plantet bomben på boreplatformen, tændt device og er svømmet ud til pælene og har bundet Diver dertil, er der en bug i programmet. Du kan nu svømme til venstre ud af billedet og bare svømme op igen. Dette vil give to point extra hver gang.

- Junior.

JACK THE RIPPER (Part 1):

- * Den franske dukke har slugt en nøgle. Hvordan du vil få fat i den er op til dig selv. Måske en rivende udvikling ville rive dig hovedkuls med?
- * Pengeskabet er ikke malet på væggen, omend der er et billede foran det.
- * Block kuglen, når du ser damen på vejen blive skudt.

- NYX.

NAH!!! DU TØR IKKE AT SENDE TIPS IND TIL OS? JUNIOR ER ABENBART DEN ENESTE LÆSER, DER IKKE ER EN TØSEDRENG?

INFOCOM-TITLER :

	CBM64	AMIGA	IBM(1)	MACINT.
Arthur			259,-	
Ballyhoo		209,-		359,-
Beyond Zork (2)	179,-			399,-
Border Zone			309,-	359,-
Cutthroats	219,-	299,-		
Hitchhikers Guide (3)		199,-	199,-	
Hollywood Hijinx	199,-	379,-		399,-
Infidel		279,-		349,-
Leather Goddesses (4)		349,-	199,-	
Lurking Horror			299,-	399,-
Moonmist		399,-		
Planetfall (3)		199,-	199,-	
Seastalker	169,-	299,-		399,-
Starcross	199,-	399,-		399,-
Suspect			309,-	
Suspended	169,-			399,-
Trinity				399,-
Wishbringer (5)		199,-	309,-	399,-
Witness		259,-		399,-
Zork I	179,-	299,-		
Zork II	179,-			
Zork III				399,-
Zork Trilogy				449,-

(1) IBM PC-titler fåes kun til 5 1/4"

(2) Kan IKKE køre på CBM64, KUN CBM128 80 tegn.

(3) Budgetudgave fra Virgin Mastertronic.

(4) - - - - (Kun til IBM)

(5) - - - - (- - - Amiga)

SIERRA-ON-LINE TITLER :

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Codename Iceman	429,-	489,-	489,-
Colonel's Bequest	429,-	489,-	489,-
Conquest of Camelot	429,-	489,-	489,-
King's Quest 1+2+3	379,-		
King's Quest 4	339,-	339,-	339,-
Leisure Suit Larry I	299,-	299,-	299,-
Leisure Suit Larry II	299,-	339,-	339,-
Leisure Suit Larry III	369,-	429,-	429,-
Police Quest I	259,-	259,-	259,-
Police Quest II (1)	339,-	339,-	339,-
Space Quest I	259,-	259,-	259,-
Space Quest II	249,-	299,-	299,-
Space Quest III	339,-	339,-	339,-

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga.

Vi gør opmærksom på, at leveringstiden på Sierra-adventures kan være lidt længere end normalt, da disse importeres fra U.S.A. Vi arbejder i øjeblikket på at få omlagt vores indkøbsaftale, så den kommer til at omfatte Sierras afdeling i Europa.

DANMARKS BILLIGSTE SOFTWAREBUD!!!

MAGNETIC SCROLLS-TITLER:

	CBM64	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Corruption	199,-	199,-	199,-	199,-
Fish!	179,-	99,-	99,-	99,-
Guild of Thieves	179,-	99,-	99,-	99,-
Jinxter	199,-	199,-	199,-	199,-
The Pawn	179,-	199,-	199,-	199,-
Wonderland (1)		409,-	409,-	409,-

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga.

DISSE TILBUD ANSER VI FOR SIDSTE CHANCE TIL AT ERHVERVE SIG
NOGLE AF DISSE SOFTWAREPERLER PÅ DET ORIGINALE MARKED.
(Wonderland vil selvfølgelig stadig være tilgængelig).

ØVRIGE ADVENTURE-TITLER:

	CBM64	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"	MACINT.
Bard's Tale II		199,-			
Bard's Tale III	249,-		399,-	399,-	
Battle of Britain		399,-	459,-	459,-	
Battle Squadron		179,-			
Bloodwych	179,-		329,-	329,-	
Bomber		369,-	439,-	439,-	
Castle Master		349,-	429,-	429,-	
Champions of Krynn (1)	279,-	389,-	389,-	389,-	
Curze of the Azure Bonds		399,-	399,-	399,-	
Deja Vu		209,-			299,-
Deja Vu II - (Las Vegas)		229,-	229,-	229,-	
Dungeon Master (1)		299,-			
Elvira - Mistress o.t.D.		389,-	389,-	389,-	
Future Wars		249,-	249,-	249,-	
Gettysburg		209,-	209,-	209,-	
Hound of Shadow		209,-			
Immortal (1)		249,-			
It c.f.t. Desert (1)		229,-			
It c.f.t.D., data disk (1)		199,-			
Knights of Legend		379,-	379,-	379,-	
Loom		299,-	339,-	339,-	
Operation Stealth		299,-	299,-	299,-	
Powermonger		379,-			
Qestron II		209,-	229,-	229,-	
Secret of Monkey Island		369,-	399,-	399,-	
Sim City	229,-	289,-	289,-	289,-	
Storm Across Europe		399,-			
Ultima 5		279,-			
Ultima 6			319,-	319,-	

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga.

I annoncen på denne og den foregående side tages forbehold
for trykfejl. De givne tilbud gælder kun så længe lager haves.
Alle priser er inkl. moms, men ekskl. kroner 30 i vekselsfors.

Bogø-Træf

CODE MASTERS PRESENT:

Sådan lød overskriften på den indbydelse de særligt udvalgte fik tilsendt af Guinness forud for efterårstræffet på Bogø. Da det blev klart, at tilslutningen, til det træf Adventure-Klubbens top forsøgte at arrangere, var ret ringe tog Guinness således initiativet og gik helt amok. Her er en del af indbydelsen, som den så ud!

"The Pro Super International Efterårstræf Simulator v1.0 - World Cup Edition".

Richard Darling udtaler: "Denne invitation er helt klart min bedste. Den har simpelt hen det hele. Det sagde jeg nu godt nok også om mine 27 foregående programmer, men ellers sælger vi jo ikke noget".

Og hvad har Code Masters platte reklamer så med DIG at gøre???

Svaret er: "Intet, men noget skulle der jo stå øverst på papiret, ik'?"

Med disse ord indbød Guinness den hårdføre elite til et rekreationsophold i det lille hus på Bogø prærie. Og hvad var mere naturligt end at lade sin chefredaktør ankomme som den første... Jeg giver hermed ordet til ham, og håber på hans vegne, at denne lille historie vil få langt flere af jer til at reagere næste gang, der arrangeres et træf.

- D.D. Dennis.

- Tak D.D. og velkommen til læserne. Jeg vil nu forsøge at kaste ukvemsord og slidte fraser ned over alle deltagere ved træffet, undtaget een. Ego

her!

Fredag den 12. oktober var en stor dag i mit liv. Ikke alene skulle jeg på efterårsferie til Bogø, men jeg havde også fri fra læseanstalten. Så op klokken 11.15 for at nå Vordingborg til halv to. Der mødte jeg adventure-guruen himself, Guinness. Sammen med en halvsur buschauffør ledte han mig ud for Vordingborg, ud på landet, over noget vand, ud på en ø endnu længere ude på landet, for til sidst at stoppe ved et busstoppested, så langt ude, som man overhovedet kan komme - - - BOGØ BY!

Undervejs fortalte han mig om sine planer for træffet. "Dunkel"-Per skulle have buksevand, Jonas mobbes fordi han spiller Sierra, Madman fordi han har købt en Amiga, Warlord fordi han kommer fra Nordjylland og Coke blot fordi han er som han er. Og sidst men ikke mindst skulle Per Johnsen fryses ud, fordi han er nordmand! Jeg fik dog dæmpet ham lidt ned og overbevist ham om, at det nok ville være klogt lige at lade de rejsende falde til, før han faldt over dem.

Vi ankom, hvorefter jeg fik lejlighed til at pakke ud og hilse på Jacobs mor over en kop the og alle de krydderboller jeg kunne spise. En enestående chance, for at få noget ordentligt at spise var nemlig henlagt til om fredagen, for Jacobs mor skulle til Jylland og resten af weekenden ville så være henlagt til hans madkunster. En time, to kopper the og seks boller senere var klokken

blevet omkring tre, og det var tid til at hente fire gutter ved bussen. Madman havde Guinness og jeg mødt før, så med mindre han havde fået grønt hår og var holdt op med at ryge, regnede vi med at kunne kende ham. Per-bondebarber, der ikke hører til de kønneste, har jo poseret i Adventure Posten cirka 2-12 gange, så han var nok heller ikke sådan at tage fejl af. Og enhver, der har ringet til Jonas' telefonhelpline, vil vide, at han er højere end de fleste - og ikke bleg for at blære sig med det: "Hallo, det er Jonas!" - "Hej Jonas, det er Claus. Kan du hjælpe mig i et Sierra spil?" - "Det ved jeg ikke, men ved du, at jeg er over 1.90 høj?".

Og udelukkelsesmetoden, kære læser... Af den vej ville vi udpege Warlord, der også huserer under navnet Kristian Hyttel. Og nogen hyttel var han ikke ligefrem. Jeg troede først, at det måske var Jonas. Han var næsten ligeså høj, men blot med et skulderparti, der var dobbelt så bredt! En firskåren kleppert, der nok skal holde ro i gaderne, når der er ungdomsskolefest i Hjørring.

Nå, men der stod vi så - 6 mand - desperat forsøgende at give hånd til hinanden samtidig. Så vi hankede op i hinandens hænder, de ankomnes bagage og vaklede de 50 meter ned til Guinness palæ. Her blev de nyankomne budt på the og boller, hvilket var en ideel måde for mig at få dobbelt ration på.

Derefter skulle der pakkes ud. Madman og Per-bondebarber havde hver sin Amiga med. Madman i originalemballagen og Per-bondebarber sin, sammen med monitoren, i en sort skraldesæk. Vær han glad for, at de ikke mødte politiet, for

så var han helt sikkert blevet sat fast for tyveri. Under denne udpakningsseance viste Madman tydeligt, at han har "Prince-Lightet" hjernen væk, for kablet til fjernsynet manglede i hans pakke. Og Jonas, hvis enorme lemmer har pumpet hjernen for hukommelsesceller, havde glemt sin ramudvidelse. Warlord, der ved første øjekast ikke interesserede sig for Amigaen, var allerede begyndt at udveksle demoer med Guinness over CBM64'eren. Og det skulle de blive ved med, indtil bondebarberen fandt "Kickoff 2" frem.

Der var nu gået det meste af en time og næste bus ville højst sandsynlig bringe Coke, Ulrich Schytte og The 3 Boldings hid. Schytte og de tre fra Odense, havde dog ikke orket at give klar besked til Guinness, hvorfor vi selvfølgelig gik forgæves. Og Coke? Ja, selv om han havde meldt sin ankomst til klokken tre, var jeg i hvert tilfælde godt klar over, at der kunne gå timer med ham... Og det gjorde der. Han var ikke på Boggø, før det var blevet mørkt og koldt. Da klokken var ti og stormen fik chefredaktørens hår til at ligne 12 æg og et kilo spaghetti i en blender, banede han sig vej ned til bussen en sidste gang. Det eneste positive, der kom ud af det, var, at han faldt i snak med en uhyre sød og køn pige, der netop var steget af bussen. "Vil du ikke med til Adventure-Træf?", spurgte han muntert. "Er det noget med ånder?", spurgte hun tilbage! "Nej, men det er åndeligt. En masse sprut og noget computersnak!", replicerede han, hvilket fik hende til at takke af og skride. "Satans...", tænkte han, og smuttede tilbage til Vestergade 6.

Der var humøret højt. I dagens løb havde bondebarbereren og jeg organiseret en kasse af de grønne, som meningen var, at vi ville sælge for fem kroner stykket til de deltagere, der var myndige og tørstige. Nordmanden Per Johnsen var netop ankommet nordfra i taxi (sic!) med sin Amstrad PC. Ja, hvad de dog ikke finder på de nordmænd... Hertil skal dog siges, at nordfra var fra "Læsehesten" i Stege, så turen havde vel ikke kostet ham mere, end Warlord måtte give for en dobbeltbillet fra Hjørring!?

Så resten af fredag aften og lørdag morgen gik med at spille textadventures på Gunness CBM64'er, Kickoff på bondebarberens Amiga, Sierra-spil på Johnsens PC, et sjovt strategispil på Madmans Amiga og Mausel ved sofaordet. Da jeg endelig gik kold klokken seks om morgenen sad Madman, Warlord og Gunness stadig oppe - som de tre sidste - og hamrede i en Amiga....

Og da jeg stod op tre timer senere, klokken 9, en dejlig solskinsformiddag, lå Madman underdrejet på gulvet, Gunness snorkede i sin seng og Warlord sad STADIG foran en Amiga? Historien var den, at han gik efter at slå sin personlige "Jeg-nægter-at-sove" rekord. Han havde været oppe klokken 5 fredag morgen og var nu oppe på 28 timer! Men, men, men... han skulle nok dreje under inden længe, eller skulle han?

Lørdagen gik stort set som fredagen. Først gik turen dog 35 meter hen af gaden til Bogø By's indkøbscenter. Som sædvanen er sådanne steder, bestiller købmanden morgenbrød hjem til øens befolkning fra den nærmeste bager. En anden sædvane er også, at 7 unge

spiser mere end 20 pensionister, så vi tømte hurtigt hele butikken. Endda så kraftigt, at Gunness måtte sendes til den nærmeste Brugsforening for at supplere. I mellemtiden vekslede vi de tomme flasker til nye sodavand, øl og juice inden vi gled hjem og spillede os igennem lørdagen. Her blev et Amigaspillet "Rock" (tror jeg nok, det hed) utroligt populært. Så populært, at Per Johnsen akkompagnerede aftenens Mausel-spil med 240 decibels bekendtgørelser af sine singlepladers hitlisteposition. Da klokken omsider blev 12 midnat, var de fleste af os begyndt at se lige så mærkelige ud i ansigtet, som Per-bondebarber gjorde det, hver gang han så en edderkop. Hele weekenden igennem, havde der været sport i at slippe en bemærkning som: "Nøhj for en Edderbasse, der kravler der", hver gang man passerede ham. Arme stakkel. Ved madbordet, på toilettet og foran computeren blev han jagtet. Og hver gang sprang han op og løb sin vej...

Det, der undrede mig mest nu, var dog, at Warlord havde været oppe i 43 timer uden så meget som at gabe!

Mens Coke var taget afsted allerede om eftermiddagen til fordel for en fødselsdag i Humlebæk prøvede Per Johnsen desperat at få fat i endnu en taxi til sin PC og sig selv. Alt imens, det stod på, nærmede klokken sig 2, og indrømmet skal være, at ikke engang et grin fra Madman, kunne holde mig vågen mere. Jonas og Per bondebarber var gået omkuld, og nu måtte selv Warlord give sig. Efter 45 stive timer, roterede han to gange rundt om sig selv, for til sidst at ende i en sovepose midt på gulvet.

Det sidste jeg hørte den nat var Guinness evindelige tappen i tangenterne og en dyttende bil i det fjerne. Det var taxien til Johnsen, der således nåede at forlade den sovende skude, inden dens snorken gik helt amok...

Jeg havde fået Guinness til at vække mig klokken 8 søndag morgenen, da jeg også havde ting, der skulle ordnes i Maribo inden dagen var omme.

Ud over Guinness og Jonas, der fulgte mig til bussen, var den eneste, jeg således nåede at hilse farvel, Warlord, der utroligt nok var tidligt vågen.

På 1. sals gulv lå en livløs Per-bondebarber og nedenunder en underdrejet Madman, der hverken reagerede på håndtryk eller råb!

Efter at have ordnet de sidste formaliteter sad jeg en masse indtryk og nye oplevelser rigere og tænkte frem til næste adventure-træf. Guinness havde gjort et stort stykke arbejde ved at få arrangeret og koordineret denne weekend, hvilket jeg var ham meget taknemmelig for. Og så var jeg selvfølgelig også glad for, at fremmødet blev, som det blev. Tre jyder, en fynbo, en sjællænder, en mønbo, en bogøbo og en lollænder kunne nok hygge sig sammen. Synd for Guinness var blot, at Egern valgte familiefesten og Schytte samt de tre Boldings ikke gav endelig besked.

COLOSSAL ADVENTURE:

Men alle sammen håber vi, at det lykkedes at få endnu flere med næste gang.

- NYX.

SAVNER DU OGSÅ COKE'S ARTIKLER I DETTE NUMMER AF "AP"? DET ER DER RÅDET BOD PÅ! DEN 14.01.91 ER DER ÅBENT HUS I HUMLEBÆK, HVOR DE MANGLENDE SIDER BLIVER VIST FREM OVER EN KOP ØL!

Tips

CASTLE MASTER:

*Kisten i kapellet fører nedad til noget, der kunne opfattes som nøglen til dragens hule.

*Er din skatteprocent for lav og mangler du access til guard room, så finder du nøglen i brønden.

*Er du slet ikke kommet ind i slottet? Så giv doorplate en så den rocker!

*Ånden skal have samme omgang som flagstangen og flagstangen skal have samme omgang som doorplate.

*Begge flaskerne i Stores er til stor hjælp. Drik af indholdet. Det er ikke giftigt.

- NYX.

TASS TIMES IN TONETOWN:

*"Tone" kan du kun blive, hvis du besøger frisøren og tøjbutikken.

*Daglets skal interviewes i parken.

*Et nødvendigt kort at have på hånden er det, du får ved at tage Blobo med på naturstien.

*Den one Franklin lurar på dig gennem øjet ved gate. Kast mushroom i grams (men sørg for at ramme øjet) og du kan nu komme ind af gate.

*Ennio ordner Snarl (sic!) sammen med de røde djævle, som du selvfølgelig har proppet i Jar(re).

- NYX.

*Rod er en vigtig faktor i det spil. Du kommer ikke forbi fuglen, hvis du bærer Rod. Du kan imidlertid lave en bro ved at wave Rod.

*Glem ikke chain når du befrier bjørnen, og glem ikke at sende tips ind til "AP"!

* Elverne bliver glade, hvis de får elixiren.

- NYX.

Den 5. kolonne

Det var en kold (læs: p****kold) decemberaften, men Københavns gader lå alt andet end øde hen. Uden for, altså uden for ejendommen Klareboderne nummer ti, passerede jævnlige opstente julefrokostgæster forbi til stor gene for den intenst skrivende AP-reporter. Rygtet gik, at der kun var få dage til redaktørens sædvanlige snerpede deadline. Hans motto? "AP skal ud!" Inden for forsødede Kate atmosfæren. "Never for Ever", sang den skønne kvinde. Undskyld mig, den SKØNNESTE kvinde. (Med et musiktalent på linje med "Trollderiks", D.D. Dennis).

Og han skrev så skrivemaskinens tangenter var klistrede af blodplamager. Og juletheen fra A.C. Perchs thehandel duftede sødt af kanel. Og børnene lo, og dyrene i skoven dansede af glæde. For..., for..., for nu var det endelig JUL!

"Hold da kæft, hvor prosaisk!", udbrød det skrivende medlem af arbejderklassens sved. Hans stil var bred og hans karakter svag. Over hans hovede dukkede der en skinnende guldglorie frem. Efter redaktørens fortvivlede bøn over telefonen tidligere på aftenen var der end ikke et gran af tvivl i hans hjerte. Ja, manden havde s'gu siddet og hylet direkte ind i røret. De sædvanlige skribenter havde udøvet faneflugt. Og (som var det DBS) ved den første rim på sporet, så går møllen i stå! Nu sad den åhsåflittige skriveslave og gjorde sin pligt og krævede sin ret. Man hvad f***** skulle han skrive om?

Ja - jeres alle sammens Dr. Hook er på jernbanen igen med en kynisk og vedkommende reportage fra livet på stenbroen. Aldrig har så mange sætninger startet med "jeg" og "og". Men det er jo kun for sjov. Nej - Den 5. er ikke og vil aldrig blive skrevet på vers. Først et par indledende bemærkninger før vi tager fat på nyhederne fra fronten. Hvad kan jeg sige andet end "X ved Svend"? Jeg mener, at det er på tide, at vi (i fællesskab, naturlig!) erkender Postens karakter af at være et slagkraftigt politisk organ. Under mottoer: "Gør din pligt, og kræve din ret!" vil vi sammen føre Danmark mod den nødvendige revolution. Eet folk! Eet land! Een AP!

Adventurespil skal gøres til en grundpille i uddannelsen af vore børn. Danske adventurespil - ikke alle disse fremmede spil, der smugles over grænserne og sprøjter has direkte ind i blodårene, disse fremmede spil, der yngler, som var de en del af grundlaget - basis - i vort nye samfund, vor nye verden. Og hvem er det, der ikke følger med i "Twin Peaks" og dermed ER TIL GRIN!? Hvem anden end NYX?! JA! Chefredaktøren har faktisk ikke set så meget som eet eneste afsnit af David Lynch's mesterværk. Skal revolutionen gennemføres, må der ganske nye toner til. Og vi burde bringe et billede af sømandsbossen.

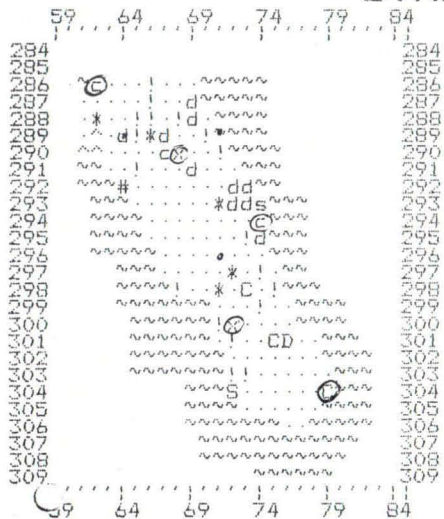
Okay - med pistolen for panden vil jeg godt indrømme, at nu må det være tid til lidt af det mere traditionelle 5. Ko-

lonne-stof. Til nye medlemmer vil jeg på dette punkt sige, at der ingen grund er til at fortvivle. Sætninger ovenfor dette punkt må betegnes som "fyld" - sætninger nedenfor som "svære at fatte en brik af, hvis man ikke har læst "den 5. Kolonne" i AP Vol.3 #10 og Vol.4 #1 og #3".

THE SECRET DIARY of A. HOOK,
Aged 20 1/2
DAY 2:

Først vil jeg henlede opmærksomheden på bilag 2, det strategiske kort, som det så ud på spilllets anden dag, altså fra hvor jeg sad. Som det ses, har jeg her rådet bod på min tid

STRATEGIC MAP



KEY TO STRATEGIC MAP SYMBOLS AND
 YOURS ENEMY TERRAIN
 D DIVISION d DIVISION ~ SEA
 C CORP c CORP - LAND
 S SHIP s SHIP - FOREST
 F FLEET f FLEET - MOUNTAIN
 @ CITY X CITY # SWAMP
 X Unknown City * RUINS

Player 27:
 15/0/9/0/0 (84/81)
 0/0/0/0/0

Player 89:
 11/7/1/0/1 (41/53) incl. exp.
 0/0/0/0/0

exp : (38/48) incl. exp.

0 = City

DIRECTION ROSE
 1
 8 2
 7 0 3
 6 4
 5

LIST OF GENERALS 1) 29873 (0) 2) 29873 (0)

OBSERVATION POSTS 1) -Unused- 2) -Unused- 3) -Unused- 4) -Unused- 5) -Unused- 6) -Unused-

28662	27	Bordeaux	4 Enemy 27	29873	50ND Artillery	1	30176	80ND Infantry	2
29068	121	Berne	2 Unknown		10ND Infantry	4	30472	70ND Transport	3
29474	89	Budapest	4 Enemy 89	30072	241 Newcastle	1 Unknown	30479	100ND Tanks	1
29873	4ND Trucks	3		30175	20ND Engineers	5		90ND Infantry	2
	30ND Infantry	2			60ND Engineers	1		5 KILL CITY	4

UNITS SPOTTED BY RECON AND OP POSTS

28662	ENEMY (27)	2/0/1/0/0/0	29067	ENEMY (27)	5/0/3/0/0/0	29373	ENEMY (89)	6/0/0/0/0/0
28769	ENEMY (27)	2/0/0/0/0/0	29169	ENEMY (27)	0/0/5/0/0/0	29374	ENEMY (89)	0/0/0/4/0/0
28869	ENEMY (27)	1/0/0/0/0/0	29272	ENEMY (89)	0/3/0/0/0/0	29474	ENEMY (89)	2/0/1/0/0/0
28964	ENEMY (27)	2/0/0/0/0/0	29273	ENEMY (89)	3/0/0/0/0/0	29574	ENEMY (89)	0/4/0/0/0/0
28967	ENEMY (27)	3/0/0/0/0/0	29372	ENEMY (89)	0/0/0/0/1/0			

Disse skulle være mulige at få fat i ved et fikst lille indbrud på Vestergade 25a. Det følgende er nemlig en lille beretning fra det virkelige liiv, et indblik i:

ligere omtalte recon-fejl (se AP Vol.4 #3). Som det ses, viste det sig, at by 241 lå, hvor jeg havde sat et x sidste gang. Det stod da helt klart, at denne by var

første mål, før jeg kunne avancere nordpå. Det er vigtigt at have sit bagland i orden, før man går i angreb. Det fremgår også, at mit corps på 301-75 (læses: lodret-vandret) var inden for angrebsrækkevidde. Bevægelse af tropper regnes efter et tilsyneladende kompliceret system. Hver type enhed har et bestemt antal movement points MPs per dag. Der er seks faser i bevægelsen af tropper hver dag. Troppen, der skal bevæge sig, betaler altså af sine MPs, alt efter hvilket terræn, den skal rykke igennem. Hver fase svarer til eet skridt (felt) og ingen trop kan derfor bevæge sig mere end seks felter. Det er dog således, at ingen tropper har flere end seks MPs per dag. I praksis må lige siges, at dette system er ganske enkelt, selv efter kort spilletid.

Jeg har vedlagt en oversigt over de forskellige enheders antal MPs per dag (bilag 3).

Bilag 3 + 4 (Movement & Combat).

Enhed:	Movement points:	Combat (off/-def):
Infanteri	3	2 / 3
Ingeniør	4	1 / 2
Tank	4	6 / 4
Truck	6	0 / 1
Artilleri	4	6 / 2
Destroyer	6	3 / 2
Cruiser	5	5 / 4
Battleship	5	8 / 8
Transporter	5	1 / 4
Submarine	4	5 / 3

Som sagt var corpset på 301-75 inden for angrebsrækkevidde, til angreb i bevægelsesfase 3. Der var tre skridt til angrebet på felt 300-72, hvor by 241 lå og liggere. Byen var på forsvarsniveau 1, hvilket kan ses af 1-tallet efter byens navn. Således var by 5, by 27 og by 89 på niveau 4, mens

by 121 var på niveau 2. Der er 250 byer i Warlord. Nummer 1-100 af disse er spillerne 1-100's hovedsteder. Resten af byerne er neutrale, unowned. Og som bekendt gælder det om at få flest byer, capiche? Som sagt var byen på niveau 1, og min angrebsstyrke 6/0/0/3/1, altså dekodet: 3 truck regimenter, 6 infanteri regimenter og 1 artilleri regiment. Offensivt er det lig 18 points. Som tommelfingerregel skal man angribe en by med 12 offensive per forsvarsniveau. Altså: CHAAAARGE! Resultatet af dette angreb vil følge næste gang. Bemærk i øvrigt bilag 4, der giver en oversigt over troppers offensive/defensive points.

Endvidere noterede jeg mig, at jeg nu lå på teknologisk udviklingstrin nummer 2. Der er ti af disse, og hvert trin afslører nye og vigtige teknologiske fremskridt. Denne uventede fremgang må tilskrives ingeniør regimentet på 301-75, som jeg havde bedt foretage en undersøgelse af den ruinby, der ligger der (ruinbyer afmærkes med *-tegnet).

Denne funktion er en af ingeniørernes vigtigste, og hjælper altså til at opnå forskningsmæssige fremskridt.

Dette var udviklingen for mit eget vedkommende på dag 2. Min score var nu på 367 Victory Points, altså en forøgelse på 57 points. Ikke dårligt, men ikke nok til at nå top ti, se bilag 5.

Vigtigt er ens egne forhold, men endnu vigtigere er ens modstanderes. Som det ses af bilag 2, var spiller 27 stærkere end jeg sidst troede og hans lede tropper stod endda klar til at indtage by 121. Jeg besluttede derfor at sende ham et tilbud om venskab samt

TOP TEN RATINGS

THE EMPIRE WITH THE HIGHEST RATING	538 pts KODAN(42)
482 pts NAWARE(51)	463 pts 10th EMPIRE(10)
474 pts MAZIENE(17)	455 pts INFILTRATOR(85)
466 pts BERLINS(95)	449 pts FORESTAL(92)
	421 pts SPARTA(19)
	419 pts ELESSARI(74)
	414 pts DEK(54)

THE EMPIRE WITH HIGHEST RATING INCREASE OF 156 IS KODAN(42)

min adresse - dette beder man blot spilledelsen om at ordne. Bemærk - intentionen var naturligtvis at narre ham til en fordelagtig grænseaftale, vente til jeg var stærk nok til et snigangreb og derefter give ham en envejsbillet til Kingdom Come. Det var dog glædeligt at se, at spiller 89 stadig var passiv. Det stod mig nu ganske klart, at 27 og jeg hver ville få en by denne tur. Dette ville efterlade en by tilbage, by 89. Ergo: den af os, der først ville få by 89 ville kunne holde en defensiv linie og med sine 3 byer mod modpartens 2 producere sig stor og stærk, og derefter kunne knuse modstanderen. Og med 27s 84 offensive points mod mine 48 synes løbet kørt. Jeg valgte dog at fortsætte kampen og snørre støvlerne lidt strammere, tage ladegreb og spænde hageremmen ind. Det var tid til at gå i kamp. Fortsættelse følger.

Det sidste punktum for denne gangs dagbog er dermed sat. Jeg skal i den forbindelse igen give ordet til læserne vedr. Kolonnens fortsatte format og beståen. Hvis min personlige dagbog virkelig skulle bare være lidt interessant, så vil jeg godt fortsætte beretningen. Jeg arbejder også med ideen om at udvide Kolonnens emneområde til også at omfatte strategispil på bræt. Mulige kandidater til omtale i den forbindelse er hovedsagligt spil fra Avalon Hill Games, men skulle der være særønsker, vil disse også blive respekterede. Personligt er min brætspilsinteresse p.t. rettet

mod Advanced Squad Leader kampsystemet, et meget taktisk orienteret system. Er der læsere, der har erfaringer vedr. brædtstrategispil? Så fat pen og lad de ventende masser vide, hvad der er godt.

Nuff said for denne gang. Den lede jul nærmer sig med stormskridt og dermed de lede julefrokoster. Mon ikke Z's Knud Lind (bedre kendt som "den talende grusbunke") har nogle gode historier fra Snapsetinget med hjem til politistationen i Næstved? Mon ikke Klubbens formue bliver en smule nedbragt ved den forestående redaktionsjulefrokost i Maribo? Og mon ikke de ti lejede nøgendanserinder til den lejlighed er interesserede i PBM og min fede sorte Porsche (købt for sidste måneds "portostigning" (he he))? Hvem ved? Selv ved jeg kun, hvem der dræbte Laura Palmer. Men jeg siger det ikke.

- Hook.

Tak til Hook herfra. Apropos Laura Palmers morder forstår jeg ikke, hvorfor han holder igen. Jeg så afslutningen af serien under et ferieophold i Belgien og er ikke et spor i tvivl... DET VAR ROBERT!!! Godt nytår alle i "lavmåls-serie-hungrende" TV-anøber!

-NYX.

ER DU STADIGVÆK I TVIVL OM DINE CHANCER I "NM I ADVENTURE"? HERFRA KAN VI KUN ANBEFALE, AT DU LÆSER "NM-ARTIKLEN" PÅ SIDE 40 EN EKSTRA GANG.

Telefontider i 1991

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 den 7.-1.-1991 til den 28.-2-1991 således ud:

MANDAG 16:00-18:30 - 53 79 41 52
Jacob "The Hunter" Gunness hjælper i samtlige adv. til CBM64!

TIRSDAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42
Jonas Buur Sinding kører en Sierra/LucasFilm/Delphin helpline.

ONSDAG 15:00-17:30 - 64 41 52 96
Kristian "Madman" Madsen kører en allround-linje. Alle hjælpes!

ONSDAG 17:30-20:00 - 98 33 57 63
Henrik "Egern" Jensen, en rutineret hjælper, hjælper også alle!!

TORSDAG 15:00-18:00 - 98 98 81 12
Kristian "Warlock" Hyttel klarer dine problemer uden besvær.

TORSDAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42
Jonas Buur Sinding fortsætter helplinen fra i tirsdags.

FREDAG 16:00-19:00 - 98 33 57 63
Henrik "Egern" Jensen følger successen op fra i onsdags. You Bet!

FREDAG 18:00-20:00 - 35 82 48 57
Mark "Junior" Sederquist. Et unikum på Sierra-fronten hjælper DIG!

LØRDAG 13:00-15:00 - 65 97 20 28
Steffen Sørensen. Vores mand på Amigafrenten. Han ved næsten ALT!

SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12
Kristian "Warlock" Hyttel er tidligt oppe for at køre helpline.

BEMÆRK! Hvis et medlem ringer uden for telefontiden får dette automatisk to måneders karantæne fra telefonhelplinen. De ovennævnte personer, der 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.

BENYT TELEFONHELPLINEN MED OMTANKE. PRÆSENTER DIG VED NAVN OG MEDLEMSNUMMER, NAR DU RINGER OP. SKRIV EVENTUELT DINE SPØRGSMÅL NED PÅ FORHAND. SÅ SPARER DU SAVEL DIN EGEN SOM ANDRES TID.

Medlemsjagt!

FIND ET MEDLEM TIL ADVENTURE-KLUBBEN!

Adventure-Klubben er en forening baseret på frivilligt og ulønnet arbejdskraft. En forening, der ene og alene holdes i gang, via det medlemskontingent du indbetaler.

For at Adventure-Klubben skal kunne køre, skal vi hvert 1/2 år have 136.36 nye medlemmer eller sagt på en anden måde: 136.36 x 110,- kroner enten i form af medlemmer, der forlænger deres medlemskab eller nyankomne medlemmer.

I oktober 1990 sluttede vores første halvårsperiode, hvilket betød, at de ca. 100 nye medlemmer, der var kommet til i maj 1990, havde opbrugt deres kontingent. Og da kun omkring 30 af disse har fundet os så interessante, at de vil investere i 1/2 år mere, ser det nu ikke for lovende ud for foråret 1991.

Derfor beder vi jer indtrængende om, at tage et eksemplar af Adventure Posten med hen i skolen, på arbejdet eller i supermarkedet for at finde os et nyt medlem. Spørg denne, om det ikke ville være lykken at få:

- * **ADGANG TIL EN GRATIS TELEFONHELPLINE, HVOR DANMARKS BEDSTE ADVENTURE-SPILLERE SIDDER KLAR DAGLIGT FOR AT HJÆLPE.**
- * **ADVENTURETILBUD, DER SLÅR BUNDEN UD AF ADVENTURE-MARKEDET. ADVENTURE-KLUBBEN ER UBESTRIDT SKANDINAVIENS BEDSTE OG BILLIGSTE FORHANDLER AF KVALITETSSOFTWARE.**
- * **MINIMUM 48 SIDER REN ADVENTURESTOF HVER ANDEN MANED.**
- * **RETTE TIL AT DELTAGE I AKTIVITETER SASOM DET NETOP OMTALTE EFTERARS-TRÆF PÅ BOGØ.**
- * **MULIGHED FOR AT VINDE SOFTWARE I DE MANGE KONKURRENCER, DER AFHOLDES AF ADVENTURE-KLUBBEN. HER I BLANDT "NM I ADVENTURE".**

Du kender selv fremgangsmåden ved indmeldelse. Kort ridset op skal din ven(inde) udfylde et girokort med navn og adresse samt computertype og så indbetale enten kroner 110,- for et halvt år eller kroner 200,- for et helt år.

Så fremsender vi straks et gyldigt medlemskort, det seneste nummer af Adventure Posten, et nummer af Compilation 1-6 samt selvfølgelig en stak gode adventure-tilbud.

Ønsker en af dine venner at deltage i "NM I ADVENTURE", kan vedkommende godt gøre det uden at være medlem på forhånd. Han/hun udfylder og indbetaler blot et girokort eller fremsender en check, hvorpå der står, at beløbet dækker et "NM-adventure". Vores gironummer er 1 66 73 00, hvilket vi selvfølgelig håber, så mange af jer som muligt vil få brug for!

-NYX.

Julehistorie...

Det var juleaftensdag på den lille redaktion, som lå Vester-gade 25a, på en dejlig dansk ø. Lyset strømmede ud fra de dug-gede vinduer og flagerne drys-sede ned i redaktørens hvide tallerken. "Satans!", udbrød han. "Der er ikke mere mælk. Men sukker er der heldigvis..." Han hældte en halv pose sukker på de havreflader, der lå på tallernen. Han sparede ikke på det, for i løbet af december måned, havde han, som sædvanligt, fået et af sine juleflip. Bare fordi Brugsen (Brug Brugs-en, og gå fallit) havde et af sine DISCOUNT-tilbud (En pose for 19.95, 3 for 79.50). Nå, men humøret var på nulpunktet. Det så ud til at juleaften skulle blive en kamp igennem stakken af post fra bladets læsere. Men bedst som Claus, vores redaktør, sidder og slub-ber en kop kaffe i sig..... ringer det på døren..... RIIIIINNG!!!

Med hullede strømper og lyserød morgenkåbe trasker vores stak-kels redaktør hen mod entreen. "Bare der ikke er D.D. Dennis eller Coke!", sukkede han. "Gid det bare i dag var anderledes. Gid jeg kunne slippe for at spille Stratego eller Ludo med dem; det er jo trods alt ikke en ganske almindelig dag i dag". Efterhånden var han nået ud til fordøren og trykkede håndtaget ned... "GLEDELIG JUL!!!!", lød det ude fra den anden side. "Du gode-ste", tænkte redaktøren - "Det er jo lige, hvad der manglede. Jacob (en håbløs jæger fra et eller andet sted på en eller anden ø i nærheden) samt Finn Bolding (Doc'en fra en større ø i....) og hans vanskabte søn-ner".

Men høflig, som han var, sagde han: "Næh, hvor hyggeligt. Kom indenfor!".

Først listede Hunteren ind med sin plasticbue og grønne truc-kerkasket, dernæst Finn iført sin lilla smoking og med en mappe i hånden og sidst, men ikke mindst, sønnerne. Rasmus, som den yngste hed, havde lom-men fyldt med mærkelige tin-klumper, som var malet i under-lige farver, og på hovedet havde han en walkman, som spillede computermusik. (Selv troede han, at Jarre kunne spille, men...)

"Nu skal der spilles", udbrød de i kor, men havde de blot været enige. Jægeren Jacob spæ-nede hen til computeren sammen med Finn for at spille adven-tures, men de kom snart op at skændes om, hvilket spil, der skulle spilles. Sønnerne vakle-de hen til spisebordet for at spille noget, man havde kaldt "rollespil".

Da redaktøren ikke havde særlig meget lyst til dette selskab, sagde han: "Jeg går lige ned til bageren", skønt klokken var halv tre juleaftensdag. Iført halstørklæde og dynejakke gik redaktøren ud på gaden, og havde ikke gået længe før... han så en velkendt person.... "DAV", udbrød han nærmest af glæde, "reddet af et frelsende egern. Det var godt du kunne komme. Vil du ikke med hjem?" Det var tydeligt, at redaktøren havde glemt, hvem der var hjem-me på redaktionen. "Selvfølge-lig", sagde det rare, brune egern og smed den sæk på nak-ken, som var skjult bag hans ryg. Da vores venner kom hjem på redaktionen, lød der høje råb derinde fra. Det var noget i retning af: "Glade jul, dej-

lige jul... Øller daler ned i skjul..." Hurtigt sprang egernet ind af døren for at undersøge sagen. Inde på redaktionen sad "Jægeren" og "Doctoren" midt i en dyngge X-mas med to nissehuer på, alt imens de sammen holdt en sangbog imellem dem. Henne ved spisebordet sad vanskabningerne med et mærkeligt udtryk i øjnene og stirrede frem for sig, skønt de kun havde spillet rollespil i en time!

"Bare rolig", sagde egernet til den grådkvalte redaktør; "den ordner jeg". Så åbnede egernet sækken og efter ca. 4 timers buldren og rumsteren i redaktionslokalerne, mens redaktøren havde fået et essay-hæfte at slå tiden ihjel med; det nyeste fra egernet, nummer 5, duftede der af klejner, brunkager, vanillekranse, gløgg og appelsiner. Og rundt omkring var der pyntet med skovnisser, julemus, grangrene og midt i redaktionsstuen stod et kæmpe juletræ med en stjerne i toppen. "Så er der serveret!", jublede egernet og kom med en flot pyntet andesteg. "Helle for sviskerne!", skreg redaktøren og sprang hen til det veldækkede julebord. Jacob og Finne, som i mellemtiden havde sovet rusen ud, tog "Doc'ens" sønner i hånden og gik hen til bordet. "I skal bare spise", nærmest sang det frelsende egern, da han efter andestegen placerede et stort fas ris-a-lamande midt blandt juleøl og grangrene. Senere på aftenen, da mandelgaven var blevet uddelt og man havde sunget julesalmerne, var øjeblikket kommet, hvor gaverne skulle pakkes op. "Neh!", sagde de alle i kor. "Det er lide, hvad vi har ønsket os!". Rasmus fik et bånd med Sting (en befrielse for ham), Doctoren en stak gamle CBM64-adventures, Jægeren en rigtig bue af træ samt en god krimi med titlen "Mordet på Lykkehju-

let" og endelig redaktøren, der, som bevis på at han var den bedste redaktør i hele Norden, fik en (gummi)-check på 1.000.000,- kroner samt et skriftligt dokument på et sommerhus i Spanien.

Og så blev det endelig jul i det gamle redaktionslokale takket være det kløgtigt egern fra Nordjylland. Se det var en rigtig julehistorie.

- Henrik Egern Jensen.

JULEKRYDDERIER FRA EGERNET:

- Alle læserne holdt jul i Danmark undtagen Sidsel.

Hun var gidsel!

- Alle læserne pakkede gaven op undtagen Bitten.

Hun lå i den!

- Alle børnene dansede om juletræet undtagen Sam.

Han var lam!

- Alle børnene så "Jullerup Færgeby" undtagen Finn.

Han var blind!

- Alle læserne lavede juledekorationer undtagen "Dunkel" Per.

Man brugte ham som ler!

Tips

LARRY 2:

På skibet: Tag frugten i Cabin. Åbn døren til Mama's kahyt og gå tilbage til Cabin. Gå igen til Mama's kahyt (save). Mama er forhåbentlig væk. Find noget du brugte i håndarbejde i sin tid. Gå tilbage til Cabin og skift tøj.

Husk solskærm! Når du er i vandet, skal du dykke det rigtige sted. Når du er i natclub, skal du tage dippen. Og så er det om at komme i redningsbåden. Du huskede selvfølgelig at slukke kontakten først.

- Junior.

Jinxter is Hooked

GOOD LUCK JINXTER!

Jeg har tidligere "i nogen grad" udleveret "Corruption" (Hil Jacob!) og agter nu at udlevere Jinxter fra Magnetic Scrolls.

Anmeldelse af spillet kan I læse i AP, vol.2 #5/6. I sin tid karakteriserede den engelske "White Wizard" Jinxter som: "an illogical logical game", hvilket jeg kun kan give ham ret i. Spillet er underligt på sin egen måde, men alligevel utroligt godt pga. dets megen velskrevne tekst med masser af lækre engelske slang udtryk. Netop derfor har jeg overhovedet ikke i min løsning anvendt GO TO - kommandoen, der naturligvis ikke kan bruges til at komme til en lokation, hvor der er en puzzle, der SKAL løses, før man har adgang.

Du skal i Jinxter finde og bruge flg. fem magiske trylleformularer. Walrus Charm (Oojimy) - (Det har Schleimann, D.D. Dennis), Amethyst Charm (Doodah), Unicorn Charm (Watchercallit), Pelican Charm (Doofer) samt Dragon Charm (Thingy).

Bemærk, at jeg ikke har afsløret, hvad de bruges til!

De fleste puzzles kan heldigvis løses på felte måder. Eksempelvis kan du bruge beskæresaksene til at klippe pigtråden over for at komme en anden vej rundt om tyren, men dette koster points (max, score i spillet er 205 points. Ligeledes er det ikke absolut nødvendigt at fryse flasken med vand i køleskabet. Alternativet er af placere flasken i fuglebadet nær ved husskaden, kaste "Oojimy" for

dernæst at tage olien og hælde denne over i mælkeflasken.

Ja, ja "Hunter", jeg husker godt, at du i sin tid skrev til mig, at du syntes, det var særdeles ulogisk, at man skulle kunne fryse vand til is i et køleskab for dernæst at drikke dejlig kold mælk uden isklumper (flot kommaterering DOC, nu mangler jeg bare din punktering! - Crap). Jeg kan ikke give dig ret. Hvis du skruer op på max. kulde i et nyere køleskab og lader være med at åbne det i en rum tid, kan du sagtens komme ned på 0 til minus 1-2 grader. Mælk fryser ved lavere kuldegrader pga. dens fedtindhold. Lav selv forsøget!

Husk at bemærke de mulige "exits and directional nudges" når du svømmer under vandet, for du har kun begrænset iltmængde i aqualungen. I stedet for at putte vokslyset i glasset, kan du placere det i top-hatten - resultatet bliver det samme. Jinxter indeholder et vist element af held afhængig af, hvornår og hvordan du nærmer dig de enkelte puzzles. Remember: don't loose any luck! Hvis du er for længe om opgaverne, kommer der en vagt og fyrer en masse vrøvl af, inden han skrider. Ignorer ham for han har ingen indflydelse på gameplay'et.

Hos bageren skal du sørge for at bage brødet så godt og grundigt, at kun DU har lyst til at sætte tænderne i det. For øvrigt sad jeg fast temmelig længe her. Bageren skralderlo og sagde, at han bestemt ikke ville antage mig som lærling i den mundering. Det viste sig, at efter

dykkerturen havde jeg glemt at tage mit tøj på igen, med andre ord: jeg mødte op hos ham med solbriller på og

ellers split-ternøgen. Selvom jeg foreslog bageren, at jeg da kunne lave hullerne i vanillekransene, dik den altså ikke.

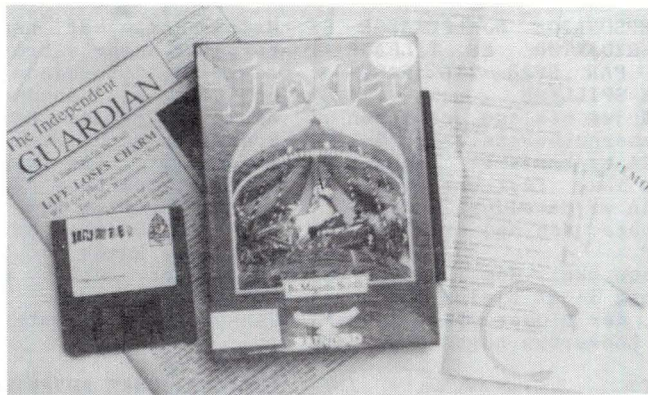
(Den var strid DOC, - Crap).

I slutningen af Jinxter støder du på det velkendte "15-tals spil", hvilket betyder, at du skal forskyde blokkene, så den samlede sum i de lodrette, vandrette og diagonale rækker bliver 15.

For sjov skyld bør du prøve at kaste "Doofer", når du sidder enten på "fire engine" eller "Walrus".

Nok for denne gang.

"Congratulations! You have died, but you have indeed won the game!".
- DOC.



Med disse ord sluttede

DOC'en en udmærket artikel om de magnetiske papyrusrullers 3. adventurespil, der stadig kan købes til billige penge gennem din suverene klub: ADVENTURE-KLUBBEN!

Telequiz

SOM I SIKKERT HUSKER, HAVDE EGERN STABLET EN TELEQUIZ PÅ BENENE TIL SIDSTE NUMMER AF "ADVENTURE POSTEN". EFTERFØLGEREN KOMMER I DETTE NUMMER. EGERN, ORDET ER DIT.

Jeg er egentlig ikke skuffet over, at kun få ringede og ønskede at deltage i quiz'en. Spørgsmålene var egentlig ret lette (læs selv).

1. Hvad hedder spøgelsesstrømeren (hovedpersonen) i "Scapeghost"?
2. Hvilket dyr forfølger dig i "Frankenstein"?
3. Hvad køber man af Louie i "Bugsy"?

Svarene er som følger: Alan Chance, en bjørn og en maske.

Og denne to-månedsvinder er: JACOB GUNNESS, som vinder et TYKT essayhæfte fra undertegnede.

Næste TELEQUIZ:

Den første i 1991 løber af stabelen fra den 6. januar til 1. februar.

Og præmien..., tjah et essayhæfte, en check på hæftets værdi, osv. (Muligvis resterne af julegodterne her fra skoven!). Spørgsmålene omhandler selvfølgelig CBM64-adventures.

- Egern.

Hardcore Helpline

DIN PERSONLIGE HJÆLPEKASSE-FAVORIT-REDAKTØR ER TILBAGE MED ET PAR SVAR TIL FAST-SIDDENDE SPILLERE.

Først må jeg beklage, at ingen af novembernummerets Grow Up-spørgsmål er besvaret. Jeg har desværre ikke fået assistance fra nogle af de ellers så faste hjælpere. Mon det sker denne gang? Det faktum skal dog ikke forhindre mig i at hjælpe Jacob Gunness, der sidder fast i et af Jack Lockerbys adventures.

LIFEBOAT:

Jeg har alle ingredienser til spell'en på nær Plum. Jeg har købt tærten, hvor der er hul i. Der regner jeg med, at blommen har siddet, men jeg har uden held prøvet at klage i forretningen, hvor jeg købte den.

-Fortvivl ikke mere, Jacob. Du skal ikke blot undersøge tærten, men også stille din tommelfinger i den.

DEJA VU 2:

Mark "Junior" Sederquist er stuck og spørger: Hvordan kommer jeg forbi vagten i lighuset? Med bible? Hvad skal jeg ellers bruge biblen til? Har det tomme pengeskab i Siegels kontor nogen betydning? Har Pizza eller Kinamanden? Eller brevet fra Malone til Stogie? KAN man overhovedet købe smøger nogle steder? Jeg kan ikke spidse blyanten med kniven?!

-Sikken en mundfuld, Junior. Jeg forsøger med hjælp udefra. For at komme ind i lighuset skal du have politiuniformen fra Sugar's lejlighed. De breve, der er i spillet skal bruges til at overbevise

Malone om, at han bliver forrådt. Sugar's brev afslører Siegels forbindelse med politiet og Bondwells brev afslører Ventini. Når du tager Bondwells brev, skal du lægge mavebæltet fra cigaren på kontoret. Så tror Ventini, at Malone er efter ham.

De andre af dine spørgsmål har jeg ikke kunne få hjælp til, så de er puttet om i Grow Up'en. Jeg takker imidlertid Dannyboy for assistancen.

INDIANA JONES ADVENTURE:

Så er der ankommet et flot julekort fra Norges Godtemplar Ungdomsforbund med slagordet "Nei til rusgift". Det ser umiddelbart ud til, at de unge deroppe laver andet og mere fornuftigt end at spille adventures! En person, der underskriver med "A member of the Adventure Club" spørger: Hva skal man si for å komme forbi grensevaktene?

-Dit problem er muligvis, at du ikke har kræfter nok til at gennemføre en god fight på dette sene tidspunkt af spillet? Imidlertid er disse sektioner random, for nogle gange kan du bestikke dig igennem, og andre gange må du altså ty til nærerne. De enkelte replikker får du os ikke til at udlevere, men en vigtig kommando... SAVE!

Slut på hjælp for denne gang. Åbenbart har vores telefonhjælpere taget gejsten af hjælpekasen?! Jeg håber dog, at så mange som muligt vil hjælpe mig med denne måneds "Grow Up", så en god og fyldig "Hardcore" vil være at finde næste gang.

Grow Up!!!

CODENAME ICEMAN:

Simon Aagaard: Hvordan kommer jeg i kontakt med CIA, og hvordan får jeg blæst den russiske destroyer til atomer og hvor finder jeg mikrofilmen?

DEJA VU 2 (LAS VEGAS):

Mark "Junior" Sederquist har et par spørgsmål til dette adventure. Tænk på de mange tips han har foræret dig i dette nummer af "AP" og hjælp ham så videre.

Hvad skal Bible bruges til? Har det tomme pengeskab i Siegels kontor nogen betydning? Har Pizza eller Kinamanden? Kan man overhovedet købe smøger nogle steder? Jeg kan ikke spidse blyanten med kniven?

GOBLIN TOWERS:

Jacob Gunness: Jeg har løst alle de problemer, jeg kunne finde, men ved stadig ikke, hvordan jeg åbner Wooden Chest på Balcony.

HEROES OF KARN:

Jacob Gunness spørger også denne gang: Hvad gør jeg for at dræbe piraten? Spillet er enormt fede ordforråd på siger og skriver 23 verber giver lidt problemer.

HERO'S QUEST:

Jes Tjagvad, der så mange gange har hjulpet os med Grow Up-svar sidder nu selv fast. Var det ikke en ide, at hjælpe ham med følgende problemer: 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, glider jeg hele tiden på det glatte gulv, så kobolden vågner.

INDIANA JONES:

Er der virkelig ikke nogle derude ved tastaturene, der kan hjælpe Flemming Jans? Han spørger: Kan det lade sig gøre at skyde alle flyene ned, så man slipper for at passere alle grænserne?

MAGICIAN'S BALL:

Jacob Gunness har skal flere kvaler: Har Brass og Black Tower betydning? Hvad skal jeg med de to hoops?

MANHUNTER SAN FRANCISCO:

Også mere Jes Tjagvad. Nu må I træde til derude. Send svaret til os allerede "i går"! 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!

OOZE:

Kan vi byde Daniel Mouritsen at sidde fast ret meget længere? Han spørger: Hvordan kommer jeg ned i kælderen? Jeg har mine slik-bamser, en fabel, en kampøxe og en kniv.

SEX VIXENS III:

Jes Tjagvad trenger så frygteligt til hjælp her. Har du et svar på dette spørgsmål? Jeg har fundet "The Big Thuster", men kan ikke komme ind i rumskibet. Hvad gør jeg?

FLERE GROW UP'S NÆSTE SIDE



TEMPLE OF TERROR:

Jacob Gunness er en ivrig adventurespiller. Er du en ivrig hjælper, der rækker ham den hjælpende hånd, når han spørger:

Jeg dør hele tiden i "Empty Room" uden nogen forklaring. I lokationsbeskrivelsen står der: "You hear a low growling coming from an arch". Efter eet træk dør man. Hjælp udbedes. Desuden ved jeg ikke, hvordan jeg klarer Tentacled Thing i "Water" ved templet. Endelig aner jeg ikke, hvad jeg skal gøre med Skeleton.

Mange nye medlemmer sender spørgsmål ind til os, og mærker kuverten "Grow Up". Derfor vil jeg understrege filosofien bag "Grow Up'en". De spørgsmål du ser under overskriften "Grow Up", er de spørgsmål, som vi på redaktionen ikke umiddelbart kan svare på uden hjælp udefra. Derfor beder vi hver gang læserne om hjælp til disse, for hurtigere at kunne svare de stakler, der sidder fast. Sidder du med svar, så send dem venligst ind! Næste gang er det måske dig???

NM i ADVENTURE

LÆS ALT OM, HVORDAN DU MELDER DIG TIL KONKURRENCEN OG HVORDAN DEN FORLØBER, INDEN DU LØBER PÅ POSTHUSET MED DIT GIROKORT/CHECK!!!!

Så er det, atter engang blevet tid til at afholde Adventurekonkurrencen, "DM i adventure"! MEN - fordi Per Nielsen fra Horsens, den dobbelte mester, ikke mener at få konkurrence nok blandt Adventure-Klubbens udelige medlemmer, har vi omdøbt konkurrencen til "NM I ADVENTURE" (De nordiske mesterskaber) og har lavet konkurrencen officiel, således at IKKE medlemmer af Adventure-Klubben også kan være med. Hvad det kommer til at betyde for dig, skal du straks få at vide. Men først et lille reklamespot.

DELTA G I DE OFFICIELLE NORDISKE MESTERSKABER I ADVENTURELØSNING! KUN VED DIN HJÆLP KAN VI SØRGE FOR, AT PER NIELSEN IKKE KOMMER TIL AT SIDDE PÅ TRONEN ET LANGT OG PINEFULDT ÅR MERE. VIS HAM, AT VOKSNE SPILLERE IKKE ER BANGE FOR AT TAG E FAT NAR DET GÆLDER!

KONKURRENCEBETINGELSER :

1. Først skal det slås fast, at konkurrencen er åben for alle interesserede, der er i besiddelse af en **AMIGA med minimum 1 MEGABYTE.**
2. Prisen for at deltage i konkurrencen er Dkr 150,- som enten indbetales på giro 1 86 73 00 eller fremsendes i check til Adventure-Klubben. Denne pris dækker ALLE omkostninger ved erhvervelse af det fuldpris-originalspil der skal kæmpes i.
3. Deadline for indbetaling af deltagergebyret er **DEN 20. JANUAR 1991.** Dermed menes, at check og giro SENEST må fremsendes/indbetales den dato.
4. Da vi ikke ved, hvor mange af jer, der er i besiddelse af en **AMIGA med minimum 1 MEGABYTE** har vi ikke medsendt girokort med dette nummer af "AP".

- Ønsker du imidlertid at betale via giro kan du udfylde et tomt girokort på posthuset. Er du i tvivl om fremgangsmåden, så læg en besked på vores telefonsvarere, og vi fremsender straks et girokort til dig.
5. Når deadline er overskredet samler vi alle indbetalinger sammen og fremsender en liste til det firma, der skal levere NM-eventyret. **NM-eventyret er et splinternyt adventure, der ikke er udgivet i Skandinavien før til konkurrencen.**
 6. Sidst i januar måned/først i februar måned, modtager du så dit eksemplar af NM-eventyret. Det er behæftet med en kode som skal indtastes, før du kan starte spillet. Den kode får du ved telefonisk at henvende dig til Adventure-Klubben. På den måde sikrer vi os mod, at postvæsenet ikke leverer spillene på samme dag.
 7. Når du har løst spillet skriver du løsningen ned, step-by-step og sender den til os.
 8. Når vi modtager din løsning, afgør vi din placering. Er du den første, der sender ind, udnævnes du selvfølgelig til: **NORDISK MESTER I ADVENTURELØSNING 1991.**
 9. Modtager vi løsninger fra andre spillere end dig, er det poststemplet, der afgør, om du har vundet konkurrencen foran den anden spiller. Først kigger vi på datoen, og skulle den vise sig at være identisk på flere kuverter tager vi klokkeslettet på poststemplet som afgørende faktor.

**MELD DIG SOM DELTAGER I DE NORDISKE MESTERSKABER I ADVENTURE!
EN VIRKELIG UDFORDRING SOM IKKE MA GA DIN NÆSE FORBI.
ER DU ENDNU I TVIVL? SA SE PRÆMIELISTEN HERUNDER OG GØR
OP MED DIG SELV, OM DET IKKE ER FORSØGET VÆRD AT DELTAGE!!!!**

PRÆMIEOVERSIGT I NM:

- #1: Den nordiske mester i adventure modtager følgende præmier:
3 originale fuldpris Amiga-adventures,
1 flot diplom i farver
samt 1 års medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN.
- #2: 2 originale fuldpris Amiga-adventures,
1 flot diplom i farver
samt 1/2 års medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN.
- #3: 1 originalt fuldpris Amiga-adventure,
1 flot diplom i farver
samt 1/2 års medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN.
- #4-10: 1 flot diplom i farver
2 måneders medlemskab af ADVENTURE-KLUBBEN
samt et eksemplar af de seks første numre af "ADVENTURE POSTEN".

SADAN! Sværere er det ikke, at få del i en af disse flotte præmier. Vi opfordrer **ALLE** medlemmer med en **1 MB AMIGA** til at tilmelde sig konkurrencen. Ikke alene får du et originalt adventure, men også chancen for at deltage i - hvad der plejer at være - en af de sjoveste og mest intense konkurrencer man kan tænke sig. Og lad være med på forhånd at give op. Alle har lige store chancer!! Tænk på, hvor lavt deltagergebyret er - støt **ADVENTURE-KLUBBEN** samt det firma, der er fleksibelt nok til at støtte vores konkurrence. Vi garanterer, at du **IKKE HAR NM-EVENTYRET PÅ FORHAND!** Det er endnu ikke udsendt i Skandinavien! Vel mødt under fanerne, skuf os ikke!

Odds and Ends

+ At Virgin Mastertronic kalkulerer med et overskud i 1991 på over \$100 millioner. Deres nye udgivelser er "Monty Python", "Golden Axe", "Wonderland" og "Supremacy".

+ At Activision/Mediagenic er gået ned. Først skar de deres europæiske personale ned fra ca. 50 til kun 2 personer for senere at lukke helt. Grunden hertil er firmaets kæmpeunderskud ved overtagelse og lukning af Magnavox. Infocom samt Nintendo-maskine) vil fremover sætse på SFX-konsollen (den nye Nintendo-maskine) samt DOS baseret software (f.eks. CD-ROM og CDI software).

+ At Atlas Adventure Software (Mandy Rodrigues) lancerer tre adventures til CBM64 af australieren Dorothy Millard. Senere følger yderligere udgivelser af en anden kvindelig skribent. Jeg håber, Claus er i stand til at give fyldigere oplysninger og evt. sørge for muligt køb af de nye spil gennem Adventure-Klubben.

+ At Software skribenterne i England gennemsnitligt kun får en royalty på ca. 10% af den samlede nettofortjeneste. Dette giver omkring 1 pund ved salg af et fuldprisspil til 24.99 pund. Surt show, hvaba?

+ At Lord British' nye spil hedder "Savage Empire", lavet på samme system som hans "Ultima VI". Du går igennem mærkelige "moongates" for at transporteres tilbage til en før-historisk verden fuld af puzzles og adventure.

+ At Activision UK Ltd. var ansvarlig for distribution af Sierra-On-Line, Infocom, System 3, Gamestar, Electric Dreams samt naturligvis deres eget Activision label. Sierra-On-Line og System 3 har nu åbnet egne kontorer i Europa.

+ At de, af DOG, omtalte spil fra Atlas Adventure Software hedder "Lost in the Amazon", "Harboro" og "St. Jives". Din chefredak-tør har modtaget to eksem-plarer af hver med henblik på anmeldelse... Spillene er imidlertid så dårlige, at han ikke kunne holde ud at spille dem til ende, hvorfor der ikke kom-mer nogle anmeldelse fra hans side. I stedet har han foræret et eksemplar af disse tre spil væk, og vil nu gøre det samme med det sidste. Den første af jer, der sender en vittighed ind til redaktionen modtager såle-des alle tre adventures til CBM64 disk.
- NYX.

Årets 1. hitliste

- (1) (-) (1) (1) SCAPEGH0ST
- (1) (-) (1) (1) FUTURE WARS
- (3) (-) (1) (1) KING'S QUEST V
- (4) (-) (1) (1) CORRUPTION
- (5) (-) (1) (1) ENCHANTER
- (5) (-) (1) (1) ZAK MCKRAKEN
- (7) (-) (1) (1) INDIANA JONES ADVENTURE
- (7) (-) (1) (1) LEATHER GODDESSES OF PHOBOS
- (7) (-) (1) (1) KING'S QUEST IV
- (10)(-) (1) (1) HOLLYWOOD HIJINX
- (10)(-) (1) (1) GOLD RUSH!
- (10)(-) (1) (1) TEMPLE OF TERROR

Så starter adventuresæconen 1991. Fem medlemmer har bestemt at årets første Hit-liste skal se ud som vist ovenfor. Ikke uventet sidder SCAPEGH0ST fra Level 9 stadig på førstepladsen, omend den må deles med sidste års suveræne nummer 12, FUTURE WARS fra Delphin.

KING'S QUEST V er strøget ind på en 3. plads - 4 pladser over sin storebror KING'S QUEST IV, der jo blev placeret som en samlet nummer 60 i 1990. Spændende skal det blive at se, hvordan Sierra-On-Line, der også har GOLD RUSH! på listen, skal klare sig i år.

Infocom har overraskende 3 adventures på listen, nemlig ENCHANTER, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS samt HOLLYWOOD HIJINX. Det hænger muligvis sammen med, at LEATHER GODDESSES nu er tilgængelig som lavpris-spil (se midtersiderne af denne udgave af AP før du ødelægger din sparegris).

At CORRUPTION stadigvæk er med i toppen, er måske et godt tegn for den nyligt udgivne WONDERLAND ligeledes af Magnetic Scrolls? Omend CORRUPTION er et traditionelt textinput/grafikadventure skal den nye udgivelse nok sælge pga. firmanavnet.

I midten af det hele ligger LucasFilm med sine to perler INDIANA JONES ADVENTURE (kåret som årets spil 1990 af en gæst i ZIG-ZAG) og ZAK MCKRAKEN. De blev henholdsvis nummer 28 or 10 på vores samlede Hit-liste i 1990, så sjovt bliver det også at følge dem i år! Min spådom skal være, at INDIANA JONES ADVENTURE holder sig over ZAK MCKRAKEN resten af året.

En vinder skal også findes i dette nummer. Det blev:

HENRIK JAKOBSEN fra Skovlunde med medlemsnummer 0431290 der bød:

1. Zak McKraken
2. Future Wars
3. Indiana Jones Adventure
4. Codename: Iceman
5. Conquest of Camelot

For det bud forlænger vi hans medlemsskab af Adventure-Klubben med 2 måneder. Vi du deltage i lodtrækning om en præmie, skal vi have din Top5 senest den 10. februar 1991.

- NYX.

Jens-Erik Kjeldsen

KATASTROFE PÅ TITAN

...en hylen...et blendende glimt...et brag...
...dybt mærke...

...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 ditt rumskib STARFUCKER I for at undersøge visse rygter om, at skrøpligse videnskabsmænd i det skjulte manipulerer med arbejder- og servicero-botterne på stedet. Det er endog blevet antydnet, at 'man' har arbejdet på at konstruere en dræberrobot.

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

ET ADVENTURESPIL PÅ DANSK TIL CMD 64/128

Katastrofe på TITAN



OPRØR PÅ NYX!

...SOS...SOS...SOS...NYX KALDER BIG
MAMA...KALDER BIG...OPRØR...fshh...
...brzz...FIRE MYTTERISTER...KUN MIG
...IKKE LÆNGE...ftzzzz...pssssss.....!

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 nedstødt 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 bekrige 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?!