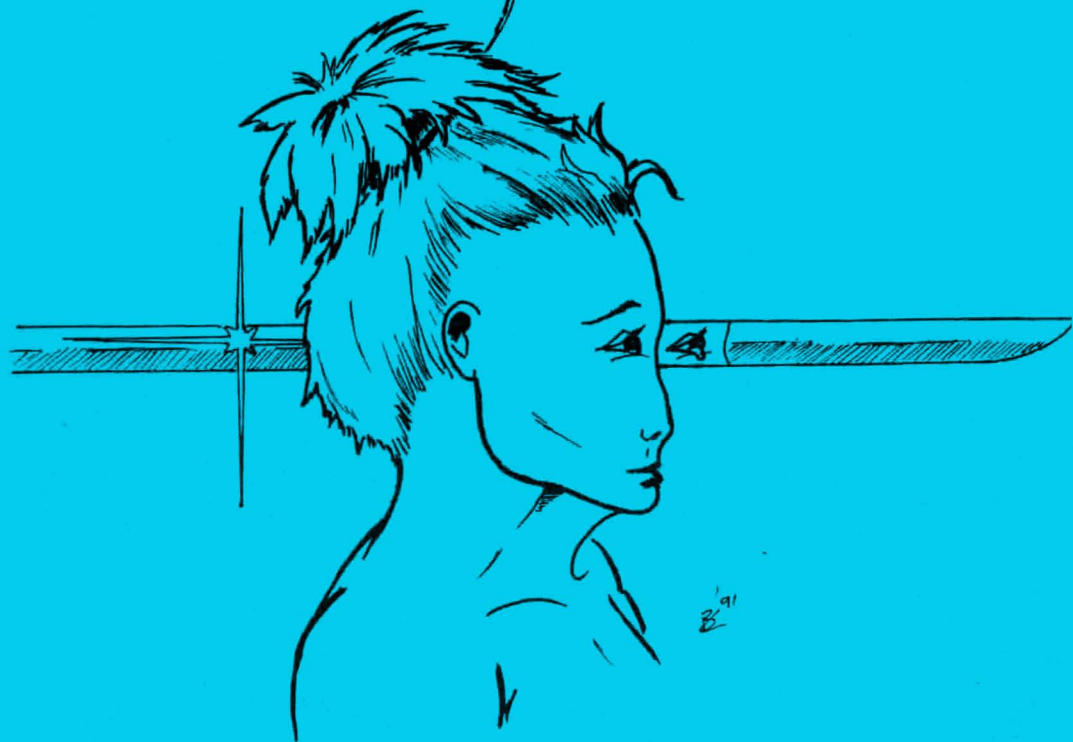
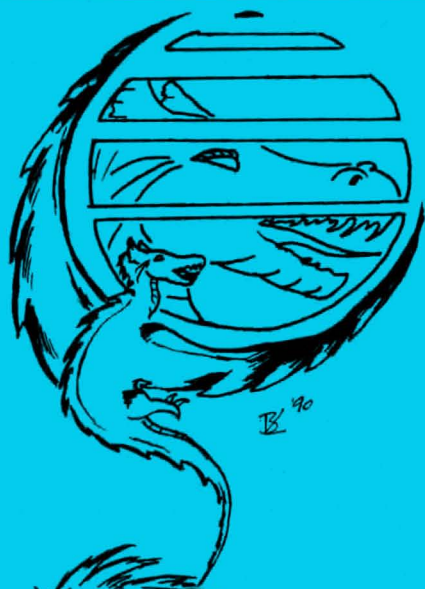


POSTEN Vol.4, #5. Marts 1991





- 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

Velkommen til 91's anden udgave af "Adventure Posten". Det første jeg vil benytte lejligheden til, er at ønske de nybagte NM-mestre Birthe og Ole Jensen fra Tønder til lykke med sejren. Konkurrencen, der startede først i februar er faktisk først afgjort dennes (18. februar) til trods for, at Birthe og Ole havde løst "The Mission" allerede den 11. februar. Det skyldes, at ikke alle deltagere startede samtidig, hvorfor der indtil i dag, kunne indkomme en løsning, der ville skubbe par nummer 7, ned på en anden plads. Det skete dog ikke, så plads nummer 2 (duo) kunne indtages af en solo, PER NIELSEN fra Horsens, der således IKKE klarede at score Hat-trick og vinde konkurrencen for 3. gang i træk. Så vidt vi erfarer skilte 15-16 klokketimer den regerende champ fra de nye vindere. Tredje pladsen indtog Hannibal Hansen ligeledes fra Horsens og dermed er hovedpræmierne fordelt. I dette nummer har vi ikke kunnet nå at få et interview med vinderne inkluderet, men vi garanterer for eksklusivitet, flotte fotos og glade miner i Maj-nummeret!

Apropos Maj-nummer ser det stadig dystert ud for AP's fremtid. Ikke mange af de frafaldne fra omkring årsskiftet har meldt sig ind igen, kun en håndfuld, hvilket er med til at true kassekredit-ten. Derfor opfordres du til at slå et slag for os på arbejdet, i skolen, i fodbold- eller rollespilsklubben. Gør os nu den tjeneste at finde bare EET NYT MEDLEM! Så finder vi vej til dig resten af året!!!

Dette nummer er først og fremmest præget af nyheder! En ny strategispalte ser dagens lys, A-MOC er tilbage og Coke mangler. (Ah, NYX. Det er altså ingen nyhed, D.D. Dennis). Og Coke mangler for andet nummer i træk! (Det er løgn, D.D. Dennis). Hva' fanden. Holder du nu med Coke midt i det hele? (Nej! Du tager blot fejl. Det er tredje gang han mangler, D.D. Dennis). Og som alle sikkert har fattet på nuværende tidspunkt, så er Coke heller ikke blandt os denne gang. Derfor har undertegnede taget to af hans spalter op og håber derved, at de kan få en fast plads fremover. Selvfølgelig forudsat respons fra læserne. Men lad det ikke hedde sig, at det er free-lance skribenterne, der sylter stof! (Bortset fra Coke, D.D. Dennis).

I den forgangne tid er der ikke sket meget nyt på adventure fronten. Til gengæld har Aage Krogh (Hook) Christoffersen slået sine folder i TV2's flade musikprogram "HALLO HALLO" dog under synonymet "A-ge"! Så de af jer, der fik kaffen galt i halsen den 13. februar over et fjols, der ikke kendte Søren Berlev og Wili Jønsson fra Gasolin kan nu prale af, at have haft A-ge hjemme i stuen. Inden jeg signer helt af for denne gang, skal jeg bede ALLE RPG-interesserede medlemmer om at bakke op omkring Rune's hjørne. Kun ved at bombardere ham med spørgsmål, tips og fanbreve kan I få ham til at køre spalten videre. Vis ham, at I er mere aktive end "Det Nye COMputers" 30.000 læsere tilsammen!

Tilbage herfra er kun at sige: "Vi ses forhåbentlig i maj måned, hvor vi glæder os til at introducere bladet for alle de nye medlemmer I gamle hængemuler har skrabet sammen til os". (Bare rolig, Jens-Erik. Det var ikke dig, han tænkte på, da han sagde "gamle hængemuler"! D.D. Dennis)



## ARETS FØRSTE UDGIVELSER TIL DIN PUTER:

1990 bød på en del forsinkede juletilbud fra de store softwarehouse. Finn DOC Bolding kunne i sidste nummer af Adventure Posten fortælle, at Sierra bl.a. ville udgive Hero's Quest II, King's Quest V, Rise of The Dragon, Space Quest IV og Keep up with Jones.

Vi har taget kontakt til Sierra for at få de nøjagtige priser og udgivelsesdatoer på spillene, og fik der at vide, at Keep Up With Jones ville kunne importeres til Europa fra december 1990, mens de øvrige fire titler ikke kunne frigives før en gang inde i 1991.

Til gengæld skulle Ultima V fra Mindscape have nået Europa i starten af februar. Vi har rykket Mindscape for dette spil i flere måneder, men hver gang er det blevet udsat. Denne oplysning er dog kun aktuel for Amigaejere.

Så er der til gengæld nyt for simulatorfreaks og ejere af enten Amiga, Atari ST eller IBM.

Rainbird markedsfører den moderate UMS-simulators efterfølger II'eren, hvor de lover endnu større fleksibilitet, bedre menustyring og flere kampmuligheder. Her på redaktionen har vi netop modtaget UMS I, som dog lader meget tilbage at ønske. UMS II udkommer omkring 1. februar.

Fra Magnetic Scrolls kom Wonderland på markedet i julemåneden og vi forsøger at få en fyldig anmeldelse klar til næste nummer af AP. Vi venter stadig et anmelderkopi.

Vi vil også forsøge at få den nylige Lucasfilm/US GOLD udgivelse The Secret of Monkey Island hjem til læserne. Kig efter den på midtersiderne, hvor vi tilbyder Skandinaviens billigste software til netop din computer.

I dette blad, kan specielt CBM64-ejerne kan glæde sig over en bunke forhåbentlig billige tilbud. Vi har købt restlager af Infocom og Magnetic Scrolls adventures op, og kan love originalsplil til kroner 99,- per styk! OG DER ER IKKE TALE OM COMMODORE LICENSE...

## TOPOLOGIKA UDVIDDER.

Tiny Logo/Tiny Draw er seneste udgivelse fra dette adventure-baserede firma. Nu kan Archimedes/A3000 ejere designe deres egne billeder, og eventuelt bruge dem i adventures.

Nyt er også, at de 10 textadventures, der indtil videre er udkommet hos Topologica nu også konverteres til Atari ST. BBC, Archimedes/A3000, Spectrum+3, Amstrad 464/664/6128 og IBM-kompatible computere kan glædes allerede nu.

Rekvirer katalog fra:

TOPOLOGIKA  
PO BOX 39, STILTON  
PETERBOROUGH  
PE7 3RL, ENGLAND

## MERE ATARI ST-NYT!

Jim MacBraynes tre adventures "The Golden Fleece", "The Holy Grail" og "The Mission" er konverteret til Atari ST og kan erhverves til introduktionsprisen 8 pund.

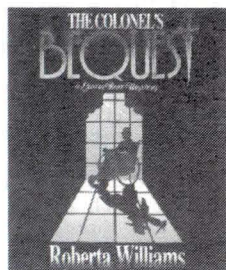
Skriv til:  
JIM MACBRAYNE  
27 PAIDMYRE CRESCENT  
NEWTON MEARNS  
GLASGOW G77 5AQ  
SCOTLAND

MANGE FLERE NEWS  
NÆSTE GANG VENNER!

Vi takker de af jer, der tog den fornødne tid og sendte tips ind til dette nummer. Vi lægger for med et par fra Aarhus specielt til Amiga og PC-ejere:

## COLONEL'S BEQUEST :

- \* Rustningen trænger til at blive smurt.
- \* Stå ikke under lysekronen eller for tæt på gelænderet.
- \* Hunden er sulten.
- \* En monokel kan også bruges som forstørrelsesglas.
- \* Klokketårnet gemmer på en hemmelighed.



- Jes Tjagvad.

## CONQUEST OF CAMELOT :

- \* Gør nogle gode gerninger i Jerusalem.
- \* Danserinden ser godt ud, men afslå hendes tilbud.
- \* Pas på rotterne i katakomberne.

- Jes Tjagvad.

## NEUROMANCER :

- \* Jammies er et effektivt program. Det lammer Icen. Så hvis man bruger taktikken Jammies, et Virusprogram, Jammies osv., kan man bryde igennem al Ice. Det tager lidt længere tid, men man undgår at blive ramt.

- Jes Tjagvad.

## LOOM :

- \* Dragen kan ikke lide ild.
- \* Smede-lauget kan man kun komme ind i, hvis man bytter plads med Rusty.

- Jes Tjagvad.

## TWIN PEAKS :

- \* Det tips vi gav sidst om morderen, viste sig desværre at være forkert. Morderen er ikke Robert, men den person, der er det samme til den myrdede, som Roberts mors mand er til Roberts broders kones svoger! Så har vi vist ikke sagt for meget!

- D.D. Dennis.

## HEROES QUEST :

- \* I "Heroes Tale Inn". Merchant kommer ind ved middagstid. Spørg ham om: robbery, brigand leader, minotaurs, shapeir og spørg ham også om hans navn. Køb ham et måltid eller giv ham en ration. Han kan være dig til hjælp senere; og så kan han hjælpe dig i "Heroes Quest 2"!
- \* Køb tomme flasker i "Dried Goods Store". Er du tyv kan du købe daggarter her. Er du fighter kan du købe Chainmail Armour.
- \* Check en gang når Otto spiller Yo-Yo!
- \* Healerens ring er i træet foran hendes hytte i en fuglerede. Du kan tage den på følgende måder: magikere kan kaste deres fetch spell og tage reden. Tyve kan klatre op og tage den. Fightere kan smide sten på reden.

- Mark Junior Sederqvist.

En ny rubrik ser dagens lys - og medlemmerne skælver. Kun alt for godt kender de Mr. Cokes mystiske påfund og kreering af faste rubrikker, der desværre kun når at være fast i eet eneste nummer af Adventure Posten... det nummer, hvor de introduceres! Men denne gang, ærede læser, er der ingen slinger i valsen. Alle strategi-hungrende "Avalon Hill"-freaks kan godt tage en dyb indånding - - - for fra nu af tager NYX skeen i egen hånd. Vær med fra starten når ELITEN udveksler tips og diskuterer regler. Og inden vi går helt i gang, skal det måske nævnes, at denne FASTE rubrik (her Coke!) kan virke som et udmærket supplement til "Runes RPG-Corner" såvel som "Den 5. kolonne".

Ideen til denne spalte kom til mig efter et besøg i "Fantask" i København, hvor Tino og jeg havde købt "Gettysburg" og "The Russian Campaign". At en bombetrussel mod Købmagergades postkontor samme dag næsten gjorde det umuligt at besøge Hook'en (Kroghen Aage) pga. larmende politibil og afspærringer, skal ikke flettes ind her. Og dog - det er jo allerede skrevet. Tyve minutter tidligere havde Tino og jeg med frisk mod præsenteret ekspedienten Søren i "Fantask" for "Flat Top" og "Vietnam" og friskt fortalt ham, at vi skam havde spillet "Risk" og godt vidste, hvordan man ruller en terning! Derefter havde han fortalt os, at vi ikke fik lov at købe to spil med complexity 10 og 9 med den baggrund. Ja kun med nød og næppe fik vi "The Russian Campaign" (compl. 4) med ud af forretningen - vi lovede simpelthen ikke at røre det, før vi havde spillet "Gettysburg" (compl. 2). Nu er vi selvfølgelig taknemmelige for vejledningen, for selvom reglerne til begge spil var yderst velformulerede gav de unægteligt stof til eftertanke. Et spil som "The Russian Campaign" indeholder så mange finesser og detaljer, at vores første scenario kom til at tage hen mod 12 timer,

omend vejledningen siger ca. 6 af slagets. Og på det tidspunkt var vi kun nået til januar 1944 (17. impulse ud af 25), hvor jeg i et forsøg på at få Stalin ned med nakken kom til at placere stort set alle enheder udenfor Sevastapol på Balkan-halvøen uden at tænke på at opretholde forsyningslinjerne til disse. Så efter second impulse var det simpelthen "Over and Out" (OaO) og Tino kunne jublende, triumferende og pisse irriterende gennemtrave samtlige 95 kvadratmeter i min lejlighed proklamerende "At spilllets gang fulgte historiens! Hitler var slået!".

Trods det glimrende regelhæfte opstod der under spillet en del spørgsmål, som umiddelbart var svære at besvare. Ikke noget vildt, blot små finesser, der unægteligt virkede en anelse urealistiske. Men omtalt i regelhæftet var de ikke, og skulle Aage Hook's råd gælde, ville alt, hvad der ikke var forbudt ifølge reglerne være tilladt. Pjat! Manden har drukket hjernen væk... Reglerne benægter ikke Ungarske enheders ret til at sælge forgiftede pølser til Russerne, dernæst at Germanerne kan elektrificere

sporvejene og sidst at Russernes airdrops kan medføre Scud-missiler!  
Selvfølgelig, kan man ikke spille ud fra en teori som denne.

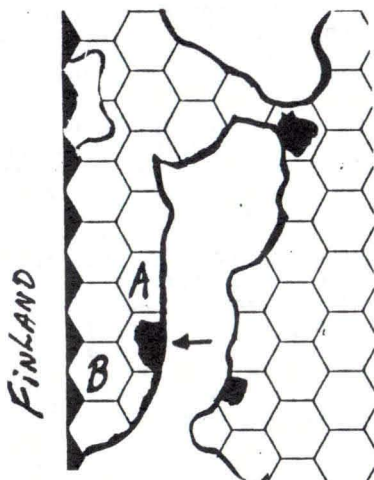
Så denne spalte er derfor de strategispillene spilleres mulighed for at stille spørgsmål til - og diskutere regler med - hinanden. Om spillere, der kan bruge timer, dage, uger og år på nøjsommeligt at udregne kampværdier for små papbrikker også har så mange brikker på hjemmefronten (læs: i hjernen) at de kan få sig selv til at skrive til spalten her, må tiden indtil næste nummer vise. Jeg vil i hvert fald lægge op med en del spørgsmål og strategi-forslag til "The Russian Campaign" og "Gettysburg". Har du ikke spillet disse to spil? Jamen, tro ikke at det forhindrer dig i at skrive ind! Spalten skal jo ikke kun omhandle disse to spil, og "Avalon Hill" skal heller ikke være et must. Tips, debatter og spørg løs. Kun på den måde bliver vi alle bedre til vores "arbejde". Som sagt: "JEG LÆGGER FOR".

#### "THE RUSSIAN CAMPAIGN":

I reglerne gøres det klart:  
1: at en enhed, der befinder sig i en enemy ZOC SKAL angribe.  
2: at det er forbudt at flytte enheder placeret i enemy ZOC's i second impulse.

Spørgsmålet er så, hvordan Germanerne efter disse regler kan indtage byen i figur 1 bedst muligt? Jeg har ladet figuren og spørgsmålet tage udgangspunkt i Helsinki, da denne, ligesom Leningrad kom til at volde begge spillere kvaler, netop ud fra de to ovennævnte regler.  
A og B kæmper begge om at

indtage Helsinki! For A (3-1), der er svagere end B (5-1) kan det ikke betale sig at tage byen ud fra den betragtning, at han skal angribe B bagefter og således må føre et 1-2 angreb, hvor han kun ved slag af en 6'er kan exchange sin enhed med B's. Og hvor er fordelene, hvis B har tropper på vej via Leningrad?



Vil B indtage byen, skal han derefter angribe ud på A og får derved et 1-1 angreb, hvor han SKAL rulle en 6'er for at få "defender retreats"! Her er spørgsmålet så til de erfarne læsere: "Hvor er logikken?" Tolker jeg reglerne forkert, eller er det virkelig meningen, og er det mon sådan i virkeligheden, at har man indtaget en by, skal man også forlade den igen, fordi der står en hærhed på den modsatte side?? Jeg ville mene at det mest logiske var at forsøke sig bag byens "mure" og så lade en evt. fjende angribe - byens dobbelte forsvarsværdi mistes jo, når man er tvungen til at angribe en enemy ZOC!  
HVLKE ERFARINGER HAR DU? TAG

**EVT. BLADET MED I STRATEGI-  
KLUBBEN, OG LAD OS FA SVAR!!!**

**"GETTYSBURG":**

Her vil jeg blot forsøge at give nogle få tips til, hvordan Nordstaterne bedst kan udnytte sine svagere styrker.

1. Umiddelbart fra spillets start har "Union" kontrollen over byen Gettysburg og kan også indtage "McPherson's Woods". SE STORT PÅ DET!
2. Træk dine styrker fra byen og ned til "Culp's Hill", der ud over at give 3 automatiske victory points også giver øget forsvarsværdi.
3. Indtag "Little Round Top", hvor du vil stå MEGET stærkt.
4. Forsøg at indtage og holde "Cemetery Hill" resten af spillet. Så giver du i hvert tilfælde ikke unødige styrker væk i et blindt forsøg på at forcere!

"I've said enough!" Tilbage igen i næste nummer i fuldt vigør vil jeg være at finde. Forhåbentligt flere breve, flere tips og debatter rigere. Jeg lover ikke guld og grønne skove, men vil dog - modsat en vis Cola-sjat - forsøge at holde dampen oppe. Selvom det unægteligt ville hjælpe, hvis DU skrev ind.

Det har **Casper Lund** allerede gjort og derfor er det mig en glæde at kunne bringe den første anmeldelse i mit hjørne. Næste gang lader jeg imidlertid Casper hvile ud, imens jeg selv tager mig af det noget utraditionelle "CIRCUS MAXIMUS". Men indtil da.....

**CASPER, ORDET ER DIT!**

"Jeg læste, at der blev søgt læsere, der har erfaring indenfor brædt/strategispil. Jeg har spillet spil indenfor den genre i et par år. Derfor synes jeg, at alle læsere ude

i landet, der overvejer at prøve brædtstrategispil, skal have et eksempel på et godt nybegynderspil. Så hold på hat og briller":

**AXIS & ALLIES - Milton Bradley  
- for nybegyndere.**

**Pris: ca. en plovmand!**

Vi skriver 1942. Rusland, UK og USA forsøger desperat at standse den næsten uovervindelige Tysk-Japanske krigsmaskine. De to største fronter finder man ved Ruslands vestlige grænser, hvor Tyskerne har opmarcheret store infanteri-styrker og endnu flere panser-divisioner, som allerede er begyndt at rive store landområder ud af det russiske rige, mens den røde hær hjælpeløst kan se til.

Den anden store front finder man i fjernøsten, hvor Rusland, UK og USA forsøger at holde en overlegen japansk hær tilbage og eventuelt forsøge at slå den tilbage ud på øerne. Stillehavskrigen er begyndt at optrappes. Både USA og Japan skal tilsidesætte betydelige summer penge til bygning af ubåde, slagskibe samt hangarskibe og dertil hørende jagerfly. I Afrika bliver der også kæmpet hårdt, men englænderne kan ikke holde ud meget længere. Luftkrigen over England og Tyskland må man heller ikke glemme. Konstant sender de to stridende parter eskadriller af jagere og bombere mod hinandens industrikomplekser og fragtskibe uden eskorte. Det ser i det store hele sort ud for de allierede, men tingene kan hurtigt ændre sig - og det gør de helt sikkert!

Det var et kort men fyldestgørende resumé af, hvordan situationen ser ud, når man starter på det udmærkede spil fra Milton



Bradley Co. Man skal være mindst 2 spillere og højst 5. 2 spiller Tyskland og Japan, og 3 spiller Rusland, UK og USA. Spillet er en slags videreudvikling af "Risk", som der nok er et par stykker, der kender, men i stedet for bare at kunne købe høre for sin indkomst, kan man nu også spare sammen og selv bestemme af hvilket type krigsmateriel hærene skal bestå af. Til lands kan man satse på tanks, infanteri, hagerfly og bombefly. Til vands findes slagsskibe, ubåde, hangarskibe og fragtskibe. Ud over dette kan man købe fabrikker og anti-luftskyts, eller man kan vælge at opfinde for nogle af ens penge. Man får et slag med en terning og hvis den viser en sekser, har ens forskere opdaget noget nyt, f.eks. langtrækkende fly, større bombefly, bedre ubåde osv. Pengene til alt dette får man ved at tælle sammen, hvor meget ens samlede landområder er værd. Dette kan gøres, da alle landområder er forsynet med en værdi, der beskriver, hvor mange råstoffer og industriområder der er i det pågældende land. Og for en gang skyld er det ikke alle mod alle, men to grupper mod hinanden. Dette element gør spillet endnu mere spændende, og da der ikke er vildt mange regler at snuble i, er spillet helt klart anbefalelsesværdigt. Spilletiden er ifølge pakningen 3-4 timer, men hvis man i stedet for kun at skulle indtage modstandernes hovedstæder, kæmper om totalt verdensherredømme, kan man spille i 10 timer uden problemer. På en sværheds skala fra 1-10 må "Axis & Allies" ligge på 3-4 og er derfor godt egnet til nybegyndere, men kan også spilles af garvede strateger,

der ønsker at slappe lidt af. Eneste minus er prisen på 500,- kroner, der er lidt i overkant, selv for et luksusspil som "Axis & Allies", der både indeholder 299 plastikspillebrikker (udformet som tanks, fly osv.), et bundt pengesedler og et stort farverigt spillebræt.

Hvis der er stemning for det, kunne jeg til næste nummer flikke en anmeldelse af "Russian Front" fra Avalon Hill sammen. Dette spil omhandler operation barbarossa, eller på dansk: Den tyske indtagelse af Rusland, der påbegyndtes d. 22/6 1941, og som alle nok ved, ikke gik helt som planlagt.

Det var alt for denne gang.  
- Blodige hilsner fra  
Sir. Casper Lund  
(Battlechief 1)

Jo, tak Casper. Det ville være dejligt, om vi kunne få skabt lidt kontrast min kommende anmeldelse af Cirkus Maximus. Jeg ser spændt frem til din bedømmelse af "Russian Front"! Og så skulle jeg måske slutte af med at nævne den danske importør af strategi- og rolle-spil FANTASK. Vil du vide mere om genren, bestille et spil eller blot et katalog så ring til FANTASK hverdage mellem 11:00 og 17:00 på tlf.: 33 93 85 38. Glem ikke at nævne Adventure-Klubben!  
- NYX.

Breve til denne spalte bedes mærket "Strategy" og sendt til Adventure-Klubben, Vestergade 25a, 4930 Maribo så vi har det senest den 10. april 1991. Alle er velkomne til at skrive, hvad enten man er begynder (ligesom jeg) eller pro.



Så er der igen debat så det batter i Adventure Posten. Og vores tastedame venter kun på et indlæg fra dig, til næste nummer. Fat pennen og lad os høre hvem du er og hvorfor du elsker NYX højere end Coke og D.D. Dennis! (Du behøver ikke at skrive ind, hvis du synes at A-ge var til grin, da han var med i Hallo-Hallo på TV2 onsdag den 13.02.1991. Det synes vi nemlig også, NYX).

#### CBM64-EJER VAGN OP

Kære AP. Her fra min udkigspost i Randers, ser jeg dagligt livet passere i sit vanlige tempo. Når man fra sin arbejdsplads, hvor miljøet er præget af tusindvis telefoners opkald, kontorpersonale, der myreflittigt ræser rundt for at klare dagens opgaver, pludselig stopper op for at tage en drømmeflugt ind i adventureernes verden, ind i den verden, hvor alt er tilladt, og kun fantasien sætter grænser, så er redskabet til denne flugt "Adventure Posten". Når hverdagen bliver for triviell og kedelig, er det bare alles drøm, at kunne sætte sig bagved "Brødkassen" og identificere sig med verdens bedste privatdetektiver, eller styre sig selv rundt i en verdens med nisser og trolde, der kun lader sig overlise ved brug af snilde. Når man så sidder

i sin drømmeverden og fantasien pludselig lider er alvorligt knæk, så søger man naturligvis hjælp i AP. Her har mange eksperter givet menigmand gode råd og hints, gennem tiderne.

Men som alt andet så forandres tiderne, hvilket man også ser tydeligte eksempler på i AP.

Der var engang (stjålet fra et eventyr) hvor 85% af indholdet bestod af CBM64 stof, resten var fordelt på andre tvivlsomme mærker.

Nu er fordelingen helt anderledes, ca. 15% CBM64, resten fordelt på Amiga - og PC'er. Er det simpelthen bare udviklingen, der er løbet fra os nostalgiske amatører, der prøver at holde liv i de gamle pioner traditioner (CBM-64) eller er udtrykket for det manglende stof til CBM64, simpelthen rendyrket dovenhed fra CBM64 befolkningen.

DET ER SMADDER  
ÆRGELIGT.

Det vil være synd, hvis hele grundideen i AP smuldrer væk, fordi vi sidder stille og lader andre maskintyper overhale os.

Giv nu de stakkels AP-medarbejdere noget CBM64 stof at arbejde med, så vi får AP op på vanlig standard igen.

Dette var bare en gang verbal opkast, i håbet om at vække nogle af dem, der lider af ungdoms-sløvsind.  
- Jesper "Garlic"  
Kallesø.

#### BEGRAV STRIDS- ØKSEN, FINN!

Hej AP! - Denne gang vil jeg starte med at komme med nogle takker, undskyldninger og forsvar. Let the show begin! Felonius: Først vil jeg beklage den bommert, jeg lavede med hensyn til C64GS. Der skal lyde en stor undskyldning til de mange hundrede mennesker, der på grund af mine visdomsord er styrtet ud og har købt en

C64GS. Da denne ikke har noget tastatur, kan den kun benyttes til ikonstyrede spil. Men det har de mange hundrede mennesker jo nok allerede fundet ud af? Dernæst skal der retfærdigvis siges om Felonius, at jeg ikke aner om han har Amiga eller IBM. Sorry! Og selv om jeg gav Sierra-spillene en hård medfart, så vil jeg dog citere en vis Kristian Madsen, der sagde: "Deres humor kan man ikke tage fra dem". Her er jeg enig, og jeg synes, at de fleste Sierra-spil har masser af humor. Men derudover synes jeg nu stadig, at de er kedelige. Steen K. Johansen: Jeg takker for tippet! Faktisk er min version af Rebel Planet også originalt. Den er vundet i COMputer pga. et læserbrev (tak til SBH for spillene), men desværre var der ingen manual med, så jeg kunne af gode grunde ikke vide noget om kommandoene. (Pyha, Søren. Giver man spil væk, UDEN manual?, NYX). Finn Bolding: Hej Finn! Dette her har jeg allerede fortalt NYX, men da jeg også synes, at du skal høre

det, så vil jeg gerne sige, at jeg PÅ INTET TIDSPUNKT har sagt, at vi ukritisk skulle smide, hvad som helst, CBM64-stof i bladet. I så fald kunne vi jo bare begynde at trykke step-by-step løsninger! At du mener, at mine essays udleverer spillene kan jeg kun beklage, men jeg har hele tiden prøvet at pakke tingene lidt ind, dog uden at det hele druknede i misforståelser. Det er dog ikke mig, der har introduceret genren. Mht. Corruption synes jeg, at du var for direkte, men som nogen plejer at sige, er det frivilligt om man vil bruge oplysningerne eller ej. At artiklen ikke dækker mere end halvdelen, var jeg ikke klar over, da jeg blev skrevet, da jeg dengang syntes, at spillet var utroligt kedeligt. Til din ros (jubiiii!!) vil jeg sige, at jeg fandt din Jinxter-artikel langt bedre. Jeg synes nu stadig, at puzzlen med køleskabet er ulogisk. Finn, prøv at undersøge, hvor mange mennesker, der har indstillet deres køleskab til en temperatur på under 0 grader?

Det er ikke mange! "Gode DOC, man skal ikke være ude med riven, når den risikerer at ruste pga. for høj luftfugtighed! Og skal vi så begrave stridsøksen? (Evt. i panden på NYX, hvis du synes).

- mange hilsner

The Hunter.

PS. Tak til Hr. Nygaard for den velskrevne og næsten sandfærdige træf-reportage, og endnu engang hilsen til alle deltagere!

#### ROD I POSTEN!!!!

Hej NYX! - Først lidt ris til "Adventure Posten": Da jeg er ny, hvad bladet angår, jeg har kun været med fra nummer 4.4, ville jeg godt have at vide, om der kun plejer at være 44 sider i jeres (ellers så udmærkede) blad, for i reklamen står der jo tydeligt trykt, mellem 50-60 sider i hvert nummer. Som det fremgår af teksten ovenfor, er det et temmeligt godt blad, du har fået stavlet på benene i løbet af de 4 år, det har på bagen. Det eneste, jeg var ked af at skulle springe over, var RUNE'S RPG-CORNER og DEN 5. KOLONNE. Ellers kan jeg kun klage over manglen

på anmeldelser. Jeg har selvfølgelig også et par spørgsmål: Det første er angående jeres sektion kaldet DANMARKS BILLIGSTE SOFT! Jeg ved godt, at der ikke bliver udgivet så mange CBM64-adventures mere, som der har været gjort. (Jeg har selv en CBM64) men kunne du så alligevel få fat i nogle af de gamle 64-textadventures. Da jeg er stor Rod Pike-fanatiker spørger jeg dig, om ikke også hans spil kunne få en plads i DANMARKS BILLIGSTE SOFT? Et par spørgsmål angående Rod's spil: De spil han har udgivet, hvad koster de til CBM64 disk? Er det rigtigt, at man kan få en slags compilation med Dracula, Frankenstein og Wolfman? I så fald, hvad koster den? Har Rod Pike fået sin novellesamling udgivet? Og i så fald, hvad koster den i England og i Danmark? Mvh. Martin Houlin

Hej Martin. Rart at høre fra en god gammel CBM64-textfreak. Du har set hjertet det rigtige sted. Var der flere af din slags tilbage, var vores niché ikke gået af lave. Til spørgs



målet om 48 eller flere sider i AP, kan jeg kun sige, at sidste måneds mangel på 4 sider helt og holdent skyldtes Cokes absolutte tendens til at give deadline og mig en stor skræt-op-finger. Denne gang, som de næste gange, er det indkalkuleret, og vi vil ikke komme til at mangle stof! Skulle det ske, kan jeg henvise dig til det norske EXEC, hvor Peter skam laver ikke færre end 8 sider, HVER MÅNED! Hans telefonnummer står andetsteds i bladet og du kan jo ringe på hans søndags-helpline, hvis du vil vide, hvornår han dukker op i AP igen. Rod Pikes noveller har jeg desværre ikke kendskab til, men hvis du skriver hans navn op på en lap papir og stikker den til en af bibliotekarerne nede på dit lokale bibliotek, kan de

helt sikkert slå ham op på computeren. De indtaster blot hans navn, og frem kommer de titler, der evt. forefindes på et hvilken som helst bibliotek i Danmark!

Jeg er glad for, at du ville være interesseret i at købe spil i vores postordre-biks, men desværre kan vi ikke skaffe Rod Pikes eventyr til dig. Sagen er den, at vi skal lave en handelsaftale med det engelske CRL, og det er ikke aktuelt kun for eet eksemplar. Der findes en compilation med de tre Rod Pike spil, du nævnte, og du kan muligvis få fat i den, til omkring 5-6 Pund ved at skrive til en af følgende adresser: CRL HOUSE, 9 KINGS YARD, CARPENTERS ROAD, LONDON E15 2HD, ENGLAND eller



SILICA, 1-4 THE  
MEWS, HATHERLEY  
ROAD, SIDCUP,  
KENT, DA14 4DX,  
ENGLAND

- NYX.

**FELONIUS HETZES!**

Hej AP - På utal-  
lige opfordringer  
(hov, hov. Jeg har  
læst, hvordan I  
brokker jer over  
manglende breve  
o.lign) fatter jeg  
endnu engang mit  
trofaste keyboard  
og skriver til  
jer. Desuden har  
jeg lige en lille  
melding til RASMUS  
"THE RANGER". Det  
var ikke SÆRLIG  
pænt sagt, med  
hensyn til ham  
fjollerikken Felo-  
nius. Har han en  
eller to skruer  
løse? Der er da  
naturligvis ingen  
tvivl om, at ga-  
laksen tilhører  
MIG og INGEN an-  
den. (Det var også  
en JOKE!). Nåh,  
men nu til spørgs-  
målene:

1. I AP vol.4 #4  
spørger Tommy "The  
Tumling" om det  
hedder Teenage  
Mutant Hero Turt-  
les eller Ninja  
Turtles.  
SVAR: De hedder -  
(STOP! Han skriver  
også, at han fak-  
tisk er ligeglad,  
så hvorfor svare  
ham?, D.D. Dennis)  
(Det får du ikke  
lov til, NYX).
2. Han skriver  
også hvilke compu-  
tere han har. Det  
gør jeg også. Jeg

har en Olivetti  
M290 PC med 3 1/2"  
og 5 1/4" disket-  
te-drev, en VGA  
skærm og en 70MB  
harddisk (BLÆRET,  
hvar!) + en Am-  
strad.

3. Jeg vil da også  
gerne have (MUMS)  
en af jeres (sik-  
kert) LÆKRE compi-  
lationer!

4. Jeg er da ikke  
sikker på, at jeg  
gider sende tips  
ind, når jeg bli-  
ver jordet bare  
pga. min musik-  
mag. Jeg havde  
sendt bunker af  
tips ind og hvad  
er takken. BOM!  
(Utak er verdens  
løn!) (Og det si-  
ger biblen af en  
fattig kone sad  
i?, D.D. Dennis).

5. Som jeg spurgte  
sidste gang, hvor  
jeg blev trynet  
NOGET så uhygge-  
ligt. Kan man købe  
løsninger af AP?  
(Det kommer sig  
af, at jeg sidder  
fast i Codename  
ICEMAN).

6. Al magt til  
Sierra og Infocom.  
(Aargh for en sam-  
menblanding, D.D.  
Dennis!).

7. "Det NYE COMpu-  
ter" er det værste  
LORT, jeg længe  
har læst.

Og sidst men ikke  
mindst: Jeg har  
overvejet at lave  
en ny LP! "THE  
RETURN OF SKALLES-  
MÆKKER!" (tm). Og  
hvad mere er: JEG  
HAR FUNDET UD AF;  
AT JEG GODT KUNNE  
BRUGE FELONIUS SOM

COVER! SMACK! (ci-  
tat: Midnight Ma-  
niac) All rights  
reserved.  
Goodnight Fissen-  
gebirge. Where  
ever you are!

- Venlige hilsner  
Simon "Midnight  
Maniac" Aagaard

WARNING: Jeg er  
188 cm høj og 115  
cm bred. SO! Felo-  
nius, Watch Out!  
SÆLGES: Jeg har  
forresten lige  
startet en helt ny  
spalte, nemlig  
denne her. Og det  
gør jeg kun fordi,  
at jeg har et e-  
ventyr til salg.  
CORRUPTION fra  
MAGNETIC SCROLLS  
(PC 5 1/4"). Pris  
KUN KRONER 100,-  
Tlf: 64 47 15 74.

Hej Simon! Fordi  
du fedter så godt  
for en Compilation  
får du det. In  
fact får du 7 ek-  
semplarer, fordi  
du har opdelt dit  
brev i 7 punkter.  
Løsninger sælger  
vi IKKE gennem AP,  
men er der generel  
efterspørgsel kan  
vi da godt lave en  
spalte. Ville 5  
kroner per løsning  
(uanset sideantal)  
være ideelt? Giv  
mig et bud venner!  
Dit punkt 4 med  
bunker af tips,  
tror vi ikke på.  
En nem måde at  
slippe omkring  
emnet på, når man  
ikke selv har løst  
nogle spil, ikke?!  
Jeg håber du kom-  
mer af med Corrup-  
tion!

See yeah!

- Mvh, NYX.

### "RIVEGILDE"

Hej NYX - Jeg skal love for, at du også går til den, hvaba? Jeg citerer dig: "Hvorfor nu forsøge at forsvare Martyn med nogle argumenter du har hørt/læst i andre blade?". Ærligt talt NYX, hvor har du din viden og indsigt om computerspil fra? Griber du den ud af Maribos tyn-de luftlag, eller finder du den "på en bæk ved Sønderø?"

Prøv du at bilde mig ind, at du ikke læser computerblade. Jeg nævnte "Confidential" som en af mine kilder. En anden, mere væsentlig, er min brevveksling med Martyn Westwood. Hvis du genlæser min "Hooked" kan du ikke tage fejl af, hvornår jeg citerer Martyn. At "DSOP" er copyright 1989, ændrer ikke flg. fakta: At Martyn færdiggjorde spillet okt/nov 1988 - lagde spillet til side, da han ikke kunne få det udgivet via et etableret softwarehus, og udgav det så på eget firma marts 1989. Martyn droppede GAC og CBM64 ultimo 1988 og havde derfor ikke behov for at om-

skrive "DSOP" vha. GAC+. Hvis du kalder ovennævnte for "at forsvare Martyn", er du en endnu større tovlings end jeg. Det drejer sig jo om en korrektion at de ting, du selv har skrevet (Dixi) For øvrigt fortæller det lille (c) kun, hvornår et spil for første gang blev smidt på markedet, og ikke hvornår det faktisk blev færdiglavet. Der går immervæk ca. 1/2-1 år før et nyt spil, der er færdiggjort, kommer i handelen. Og knageme om du ikke opfordrer mig til, ikke at lade mig lokke af reklamer. Du har ganske givet ladet dig LOKKE af overskriften: "Out Infocom-ing Infocom..." (er overskriften Martyns egne ord?) Bemærk, at jeg ikke har omtalt selve spillet "DSOP", for jeg har det ikke og agter ej heller at anskaffe mig det. Primært pga. din anmeldelse (jeg betragter en anmeldelse først og fremmest som forbrugervejledning), sekundært, at "sci-fi adventures" ikke hører til mine favoritter. Angående "Weird Tales" skrev jeg: "Alt TYDER på, at

spillet er et "real must" for eventyrere" og opfordrede Atari-ejende medlemmer til at købe det. Kaldet du det "at rose"? Lige til sidst. "The Hunter" vil gerne have sin lille lyserøde plastikrive, som du snuppede fra ham under Bogø (Bog Island) træffet, tilbage.

- Mvh, DOC.

Av, min guld tand! Hej DOC! Jeg kapitulerer og er enig med dig ned til den tidsmargin du mener et nyt spil skal have, før det kommer på markedet. Lad os dog ikke spille yderligere spalteplads på ting, der ikke gavner andre læsere. Tilbage har jeg kun at sige, at jo - overskriften er skam Martyns egen - og som jeg gjorde klart for ham, er hans spil ikke i nærheden af Infocoms klasse. I øvrigt tror jeg ikke, at han sender kommenterede spil til anmeldelse hos mig, men hvad... så slipper jeg også for at spille dem, ikke? Min indsigt om adventures får jeg ikke på en bæk ved Sønderø, men ved hjørnebordet hos Ingelise på Remo-bar på Skibusvej i Odense! Stedet vi burde

nyde en Albani sammen - desværre har jeg ikke været der siden 1. februar 1990!

- Mvh. NYX.

#### LASKEDE LÆSERE!

Til rødderne på AP's redaktion og de laskede læsere. Jeg, en nybagt "subscriber" på AP, har lige modtaget mit første blad (V4, #4). Det første man konkluderer, når man har læst bladet igennem er, at det er en utrolig doven skare læsere. 8 havde besvaret den konkurrence, der åbenbart havde været nummeret forinden, og kun et par stykker ud over den indre kreds prøver at holde bladet gående i brevkassen. Lad os håbe, der er nogle flere Amiga-ejere, der vil være med i NM i adv-solve. Desværre modtog jeg mit blad for sent (**Tak, den har vi hørt før, NYX**). Hook skrev i sin artikel (den 5. kolonne), at han ville lave en rubrik/artikel-serie om strategi, og at han gerne ville høre fra medlemmer, der havde kendskab til strategispil på brædt. "Er der nogle frivillige i salen?" (Stilhed). "Bare en enkelt?" (Dyb

stilhed) "Arh, kom nu, i vatnisser" (Dyb, pinlig tavshed) "Hov, du der, nede på tredje række... Ja, dig, du vil gerne??? Nøs du bare??? Arh,, vær da ikke så beskeden... Ja, det er godt gutter, bare her op med ham. Hov, nu ikke slå, vel? Lad være med at lide!" Hrm... Nårh, det har jeg alser'. Her i Grenaa city har vi en forening kaldet for Borgo, den ligger til højre for Joco, når du står og kigger på den ovre fra Statoil tanken, hvis der er nogle, der er interesseret...? Det var der ikke. I den meget ærede klub er alskens spil lige fra kastebris over Advanced Dungeons & Dragons, Star Frontiers til strategispil. Jeg har efterhånden prøvet en del, og er - syn's jar' sæl - helt god til det. Hvis Kaptajn Klo (**Der fik du den, A-ge, RED**) ellers er interesseret, vil jeg gerne anbefale en del, evt. kommentere og sværhedsgradsbestemme (det findes garantrisse ikke i Gyldendals røde) de enkelte spil. Til de, der nu på reflekser gaber, vil jeg lige tilføje, at der er

andre end Avalon Hill på markedet. Nå, jeg må signe off. Herr Hook kan jo kontakte mig, hvis det er noget. Til sidst vil jeg lige bemærke, at Jens Mikael Jansen (Jean Michel Jarre, hvem ellers, tåbe) ikke er dårlig, selvom han bruger en masse keyboards, samplers og jeg ved ikke hvad! Det er jo effekten, der tæller, ikk'?

- Søren Svendsen.

Hej Søren. Det varmede sgu vores hjerter, at se et splinter nyt medlem sparke de gamle i røven. (Og her skylder jeg måske lige Lars Rasmussen fra Rodskov en forklaring på udtrykket "de gamle"? Jeg glemte dig sidst, Lars, men da jeg lavede kvartalsregnskab faldt jeg over dit girokort. I brevet til dig, skulle selvfølgelig havde stået **old-gamle medlemmer**, da du jo både er gammel, og et gammelt medlem! (**Tvær han ud, D.D. Dennis**) Men vores egen "Den Gamle" kan ikke holde til alt for meget terror, så derfor droppede vi "old"). Tilbage til Sørens brev: Du er meget velkommen til at sende anmeldelser ind i lighed med

den Casper Lund har lavet til dette nummer. Brug den som udgangspunkt, og sørg for at få baggrundshistorien og hele filosofien med omkring det spil du anmelder. Tag evt. dette nummer med den i "Borgo" og få nogle af vennerne til at komme med tips til "Strategy-hjørnet". Vi ser frem til at høre fra dig!

- Mvh, NYX.

### KJØLLER SLAR ALT!

En kold januaraften fandt jeg under hober af skolebøger et krøllet blad i A5-størrelse. "Adventure Posten" hed det. Langsomt dukkede minderne frem i min lektie-fordrejede hukommelse. Minderne om en svunden tid. En tid, hvor eventyr og spænding var i højsædet, og hvor lektier var noget, man grinte sin røv i laser over. Da indså jeg, at jeg måtte vende tilbage til denne tid og for at markere dette vendepunkt i min tilværelse, besluttede jeg at sende en hilsen til redaktionen på det krøllede blad. HEJ AP - Dejligt at se lidt musiksnak i bladet. Personligt er jeg en stor fan af

Poul Kjøller, som klart udkonkurrerer Jarre og Pink Floyd. På sin Europa-tourné gav han koncert for 1.2 millioner alpedansere med Matterhorn som én stor lysscene. Nå, nok om det.

Jeg ville egentlig have givet et par siders konstruktiv kritik til Zaz, men da Runes debut var ganske glimrende, vil jeg forbigå emnet i tavshed. Dog vil jeg komme med et enkelt forslag. Hvad med at lade læserne skrive historier over campaigns, scenarios, moduler etc., som de har spillet? Det kunne være underholdende læsning og samtidig give ikke-rollespillere et mere positivt indtryk af rollespil. Jeg spiller selv og er da villig til selv at skrive, hvis idéen får opbakning af de øvrige læsere. (Så, kommer du aldrig i gang, mand!, NYX). Til slut vil jeg kort nævne NM. Udfaldet vil jeg ikke spå om, men blot sige, at der herfra vil blive gjort alt for, at "Dunkel"-Per ikke længere vil turde vise sig i en t-shirt med inskriptionen "Adventure Wizard" på Horsens

Statsskole.  
-Med venlig hilsen Hannibal Hansen.  
PS. Fortsat ros til Hook'ens kolonne. Hvad med et PBM-spil kun for klubbens medlemmer med et mere adventure-agtigt plot?

Hej Hannibal! - Ja, da du skrev brevet, kunne du jo ikke vide, at Per Bondebarber IKKE ville genvinde titlen for 3. år i træk... Men heldigvis (Et citat fra Coke) blev han vippet af pinden.  
Skriv endelig ind til Rune med forslag, historier osv. Og gør det, omkring 14 dage før deadline, så vi kan nå at fremsende materialet til ham!  
Endnu engang til lykke til dig og din mor, med den flotte 3. plads i NM.

- Mvh, NYX.  
PS. Jeg ved godt, at det er ulovligt, men kan du skaffe mig Kjøl-ler-concerten på video?

**SIDSTE MUSIK-KVÆK!**  
HELLO AP - Neeej! Nej-nej-nej! Netop som jeg troede, at musiksnakken var færdig, var der absolut en sidste (ynkelig) kommentar. Jeg ved godt, at dette er et computerblad NYX,



men når du siger, at musik er dit andet liv, må du forstå, hvorfor jeg ikke kan lade Søren Thomsens brev stå ukommenteret hen. OK? (Nej, det er IKKE OK, Ranger! Med mindre, du kan gøre det ultrakort, NYX).

"Handsken er kastet". Hør Søren, er det ikke lidt dobbeltmoralsk at indlede dit brev med at skrive, at musiksnak i bladet er spild af læsernes tid og penge, når resten af det udelukkende handler om musik? For mig virker det tåbeligt. (Vi skal forsikre læserne om, at dine argumenter ville efterlade Søren åndeløs, og da han ikke kan svare igen, og da vi gerne vil stoppe den musiksnak, der florerer - læs evt. Hannibals indlæg, har vi cuttet 3 A4-sider af dit brev, NYX).

Nok musiksnak i denne omgang. Nu til noget helt andet. Først og fremmest HURRA for den "nye" RPG-spalte. Det var på tide. Den var god. Et enkelt forslag: Hvad med at lave en RPG-brevkasse? (så slipper jeg nemlig for NYX, heh, heh). Mht. anmeldelser, kan jeg godt forstå

dig NYX. Jeg har da heller ikke tænkt mig at anmelde ikke-løste spil, med mindre det er 100% vedtaget, at dette er i orden. For en sikkerheds skyld må jeg vel hellere pointere, at de spil, jeg har anmeldt, ALLE var løst.

Beretningen fra Bogø-træffet var god og jeg blev kun endnu mere ked af, at jeg ikke var med (for at spolere stemningen, heh heh). Men næste gang! Hvor blev Coke's opreklamerede kontaktannonce af, er den forsvundet i "outer space"? Og hvad med min allierede Bonde Per (ser du, jeg HADER også edderkopper) - og sidst NYX, hvor blev "Døden fra Gentofte" af? (det er måske Pink Floyd på Gentofte station, der tænkes på. Nu tror jeg ikke, at der er mere at snakke om for denne gang (or shall we "contemplate the silent freeway", eller hvad med agurkehesten i Rinde Vandelse?).

- Once again,  
Greetings. Rasmus  
"The Ranger"  
Bolding.

PS. Tak for "gaven" Egern.  
"Sting" er da udmærket, men han

når ikke op på Jarre eller Floyd standard. Selvfølgelig kan jeg godt se, at han gør meget for at hjælpe jer i D.A.V., beskytte jeres skove og sådan, heh heh! For øvrigt er jeg 5 år ældre end Søren!

Hej Ranger! - Dit forslag om en RPG-brevkasse er vel modtaget. Send brevene til os, og vi skal videre sende dem til Rune. Næste gang vil så vise, om der er basis for en sådan (dvs. breve>0).

Jeg er glad for, at du kunne lide min Bogø-rapport. Blot ked af, at du ikke var med.

"Would you like something to eat?" Det må da være bedre end at lure på freewayen? Coke? Spørg ham selv. 42 19 02 17  
- Mvh, NYX.

#### TRÆT AF MUSIK!

You down there, you guyz at the adventure-post! Du sidder i dette øjeblik og læser Mark "Jr." Sederqvists visdomsord. ("You are now tuned in to the voice...")

Hvordan kommer (how come) at min indsendte tegning ikke var i sidste nummer? Var standeren for lav? Eller var det bare

efter død-linie?  
Og så er jeg for-  
resten TRÆT af  
folk, der skriver  
ind om, hvor flad-  
poppet de synes  
Jarre er, og hvor  
vidunderlig og  
geniale "Flink  
Floyd" er! Mener I  
det? Come on,  
maang - indrøm det  
bare at i alle  
sammen bedst kan  
li' hip hop og MC  
Hammer!  
Hvor blev "Calling  
Earth" af? Og få  
SÅ lavet det næste  
afsnit af "Døden  
fra Gentofte"!  
Sidste nummer var  
præget af jule-  
sløvsindets ind-  
griben. Der var  
ligesom ikke rig-  
tig nogle, der  
sendte tips ind...  
(I øvrigt tak til  
Dannyboy for hjæl-  
pen med DeJa Vu  
II!) Nummeret bar  
også præg af, at  
Coke og Per Niel-  
sen manglede. Nu  
skal vi bare af  
med Hook også!  
(Ok, just kiddin')  
Well, it's time  
for me to say  
goodbye... (klap-  
salver).

- Mark "Junior"  
Sederqvist.

PS. Jeg tror, at  
medlemstallet sti-  
ger igen med me-  
sterskabet i ad-  
ventureløsning!  
PS. II. Hvad laver  
D.D (D&D!?) Dennis  
ud over at skrive  
paranteser? (Ingen  
dum Red.kommen-  
tar).  
PS. III. (Ja, jeg  
bliver ved!) Hvad

er det for noget  
at skrive om Poli-  
ce Quest II? Var  
dets "Guess the  
word"-puzzles, som  
I kalder dem, for  
svære for dig,  
NYX? Prøv at komme  
lidt ind i spillet  
- det er slet ikke  
dårligt!

Hello Junior - Din  
tegning blev sim-  
pelthen forlagt.  
Den er med i dette  
nummer, sammen med  
den nye, du har  
lavet. Ret flot,  
må vi sige.  
Cokes "Calling  
Earth" ved jeg  
ikke, hvor blev  
af. Men i sin te-  
lefontid søndag  
fra 12:00 - 12:13  
giver han gerne  
svar.

"Døden fra Gentof-  
te" har det ikke  
godt for tiden.  
Forfatteren har  
spist for meget  
til jul.

Dine PS'er: med-  
lemstallen stiger  
ikke af sig selv.  
Det kræver PR, og  
det kan kun med-  
lemmerne give os!  
Vi arbejder for  
tiden på A3-plaka-  
ter, som kan komme  
ud på biblioteker-  
ne landet over!  
Mere nyt næste  
gang!

D.D. Dennis var  
oprindeligt halv-  
prof fodboldspil-  
ler, men måtte  
trække sig pga. en  
knæskade. Vi har  
taget ham til os,  
selvom han faktisk  
ikke kan andet end  
aflevere en paren-

tes i ny og næ,  
når han læser ko-  
rrekturen på artik-  
lerne.

PQ2 er og bliver  
et svagt spil i  
mine øjne. Dog  
ikke så svagt som  
KQ4, hvor "Look"  
funktionen åben-  
bart er helt ubru-  
gelig!

- Mvh, NYX.

#### DET ER UDVIKLINGEN

Hej AP - Jeg sy-  
nes, at det er en  
fed idé at lave DM  
om til NM og så på  
Amigaen. Og til  
den latterlige  
pris af 150 drøn.  
Alene muligheden  
for at få et nyt  
originalt adven-  
ture og så til den  
lave pris, gør det  
værd at deltage.  
Hvis det bare er  
halvt så godt som  
sidste års spil  
(Scapeghost), så  
vil det være alle  
pengene værd. Jeg  
forstår godt, at  
medlemmer med en  
CBM64'er føler sig  
lidt forbigået.  
Men det afspejler  
sig jo også på  
spil markedet. Der  
kommer jo ikke så  
meget til 64'eren  
som tidligere.  
Amiga ejerne har  
jo også problemer.  
Vi må vente flere  
måneder på spil  
som "Space Quest  
IV", "Police Quest  
III", "King's Qu-  
est V", "Hero's  
Quest II", "Les  
Manley In Search  
For The King",  
"Secret Of Monkey

Island" m.m. Den slags spil kommer altid til PC'eren flere måneder før Amigaen. Tag f.eks. et spil som "King's Quest IV". Da jeg var i London i september 89 og februar 90, var det muligt at få dette til både PC og Atari, men det udkom først til Amigaen i sommeren 90. Men vi adventure freaks må sgu bakke op om hinanden, da AP efterhånden er vores eneste mulighed, hvis man ser bort fra de engelske og tyske blade. "Det Nye Computer" har jeg droppet for længe siden, pga. deres nedvurdering af adventure spil. Hvad med et adventuretræf i hovedlandet? Skriv ind og kom med nogle forslag. Der har været sagt og skrevet meget om kopi-spil. Jeg vil ikke sige, at jeg er tilhænger af piratspil, men når man ser på udbudet og de høje priser stjeler man. Hvordan skal unge mennesker få råd til at købe spil, når de koster så meget? Når en olding som mig på 25 med et rimeligt vellønnet arbejde må spare som en gal for at få råd, hvordan skal skoleelever og studerende så

kunne klare dette problem? Jeg ligger efterhånden inde med en del kort og løsninger til spil som "Ultima 6", "Galdregon's Domain", "Curse of the Azure Bonds", "Bloodwych", "Sentinel Worlds", "Dragon Wars", "Chaos Strikes Back", "Champions of Krynn", m.m. Jeg har også løsninger og kort til Infocom, Magnetic Scrolls, Sierra, Delphine, Lucas m.m. Det ville fylde for meget plads at nævne titler, men ring eller skriv. Det skal ikke koste jer andet end portoen. Det skal nævnes, at en del løsninger er på tysk. Hvis det bare drejer sig om et par tips, kan vi nok også finde ud af det. Helst mellem 17-21. Til sidst vil jeg gerne rose redaktionen for de sidste par numre af AP. Selve trykket har været virkelig flot. Lidt ris skal der også være. Jeg bryder mig ikke om spalteopdelingen. Hvorfor ikke sætte siderne op som ledersiden?  
- Min adresse er:  
Jes Tjagvad  
Banegårdsg., 16 4G  
8000 Aarhus C.  
Tlf: 86 19 63 16

Hej Jes! - Et ret så interessant brev, du her præsenterer os for. Mht. udviklingen og spilpriserne håber vi, at vi ved at skære op mod 100% af normal udsalgspris, kan få flere original-spil ud til vores medlemmer. Vi kan godt se, at firmaer skal LEVE af deres salg, men da det er umuligt at tjene guld på udelukkende at være spilimportør, ser vi ingen grund til at holde andres niveau. Jeg har set "Space Quest III" til kroner 695,-, en pris, der er 300% dyrere end den, du skal give, hvis du selv køber den på en tur til London! Jeg forstår godt, at der kopieres! Men dobbeltmoralen træder så frem, når man stadig kopierer spil som bl.a. sælges her i AP for kun 99,-! Spil, der er billigere end en LP-plade og "holder" 50 gange længere! (Hvem kan løse et adv. på 45 min?). Nok om det, Jes! Vi synes, det er flot af dig, at hjælpe vores medlemmer med løsninger og tips! Flere af din slags efterlyses!  
- Mvh., NYX.

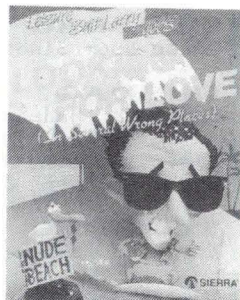
**EN TAK TIL ALLE,  
DER SKREV IND!**

## KING'S QUEST IV :

- \* Under broen er der en guldbold, du kan tage. Ude i dammen sidder der en frø med en kongekrone på hovedet. Tænk på brødrene Grimm og smid bolden ud til den. Når den kommer tilbage, skal du være lidt uhygiejnisk. Vask munden med sæbe og vær glad for at du nu har en guldkrone, som gør dig til frø, når du tager den på.  
- Mark Junior Sederqvist.

## LEISURE SUIT LARRY II :

- \* Husk at tage blomsten (landscaping!)
- \* Kniven finder du på restauranten. Indled en konversation med manden, der gi'r dig den!?
- \* Som den gode hotelgæst skal du tage sæben og tændstikkerne i Guest Room; skik følge eller land fly.
- \* Bikini toppen finder du på nøgenbadestranden. Skift tøj og find ud af at toppen mangler lidt fyld ud (Gitte Stallones for-gænger). Stuff sæben ned i.
- \* Du vil vel ikke i cirkus som "damen med hår på brystet", vel? Så husk lige at lægge ruten om den løkale øreamputant.



- Mark Junior Sederqvist.

## POLICE QUEST II :

- \* Citat NYX: "Noget af det værste l... jeg nogensinde har set.", citat slut.
- \* Når du er nede at dykke, kan du samle ekstra points ved at samle Badge og kniven op. Det er meget svært at forklare, hvor de ligger, og de er ikke nødvendige for at gennemføre spillet.
- \* Liget ligger til gengæld helt ude til højre.

- Mark Junior Sederqvist.

## SPACE QUEST II :

- \* Når du er styrtet ned i starten, skal du undersøge den ene abe og tage hans keycard.
- \* Gå hen til fartøjet og push button, så stopper trackersignalet.

- Mark Junior Sederqvist.

## UNINVITED :

- \* Skulle der stadig sidde nogle derude, der ikke er blevet færdige med dette spil (hej Kirsten), så er her nogle tips, der er så kryptiske og indviklede, at de ikke giver mening for folk med en IQ på under 349. (Hvorfor skriver du så Kirsten i parentes, NYX)
- \* Hvis du ikke kan få boksen op, så prøv at varme den kraftigt op.
- \* I midten af labyrinten skal du tage \*\*\*\*\* i en passende beholder.
- \* Benyt dette dyr til at aflede det hoppende væsens opmærksomhed.
- \* Vand den rigtige plante i drivhuset og problemet i Magisterium vil være løst.
- \* I slutningen af spillet skal du huske, at når vandet flyder opad så gør du det også. Hvis timingen er i orden, skulle din bror nu være reddet!

- Jacob The Hunter Gunness.

**HVORFOR IKKE GØRE DET TIL EN VANE  
SEND TIPS TIL DE LØSTE ADVENTURES**

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 1.-3.-1991 til den 30.-4-1991 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!

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

**SONDAG 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 SPØRGSMAAL NED PA FORHAND. SA SPARER DU SAVEL DIN EGEN SOM ANDRES TID.**

---

## INFOCOM-TITLER:

	CBM64	AMIGA	IBM(1)	MACINT.
Arthur			289,-	
Ballyhoo		209,-		359,-
Beyond Zork (2)	139,-			399,-
Border Zone			299,-	359,-
Cutthroats		279,-		
Hitchhikers Guide (3)		199,-	199,-	
Hollywood Hijinx		379,-		399,-
Infidel		279,-		349,-
Leather Goddesses (4)		349,-	199,-	
Lurking Horror			299,-	
Moonmist				
Planetfall (3)		199,-	199,-	
Seastalker		299,-		
Starcross		379,-		399,-
Suspect			299,-	
Suspended				
Trinity				399,-
Wishbringer (5)		199,-	309,-	
Witness				
Zork I	139,-		309,-	
Zork II				
Zork III				
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)

SOM DET FREMGAR AF VORES SUPER-TILBUD TIL CBM64-EJERE ER INFOCOM NU EN SJÆLDEN VARE. VORES DISTRIBUTØR VIL, NÅR LAGERET ER VÆK, KUN KUNNE SKAFFE BUDGET-VERSIONERNE. SA DET ER HØJST SANDSYNLIGT SIDSTE CHANCE FOR ET ORIGINALT INFOCOM DENNE GANG!

## MAGNETIC SCROLLS-TITLER:

	CBM64	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
The Pawn	179,-	199,-	199,-	199,-
Wonderland (1)		409,-	409,-	409,-

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga.

**MARTSUDDSALG KUN FOR C-64/128 EJERE!**

Den følgende sides oplysninger bør virkelig give grundlag for storslået panik blandt vores CBM64/128-ejende medlemmer! Et lille men eksklusivt restlager af klassikere til **DIN COMPUTER** er købt op i Tyskland. Vi tilbyder dig noget nær Europas sidste chance for erhvervelse af tidernes største softwareperler, originalt, til en

**LATTERLIG PRIS: KR. 99,- PER SPIL!!**

Desværre ligger vi kun inde med et meget begrænset antal, så bestilling og betaling vil komme til at foregå på en højst usædvanlig måde! Før det sker præsenterer vi dig dog for spillene, samt en angivelse af, hvor mange eksemplarer vi har af hvert:

**HOLLYWOOD HIJINX, 1 EKSEMPLAR SÆLGES!**

Dave "Hollywood" Anderson er hjernen bag skattejagten, der foregår i morsomme omgivelser - din afdøde onkels mansion!

**SUSPENDED (EXPERT LEVEL)**

Endnu et sci-fi-adv, der ligeledes hører til toppen af Infocoms produktioner. Forfatteren er Michael Berlyn, der ud over sine bøger også er kendt for INFIDEL, også udgivet af INFOCOM.  
**VI SÆLGER 3 EKSEMPLARER!**

**FISH!**

Det humoristiske adventure som Per "Bondebarber" - dobbelt eks-DM-mester og netop slået NM-deltager (ha, ha) roste til skyerne i sit "Hul" for et par måneder siden.  
**VI SÆLGER 1 EKSEMPLAR!**

**GUILD OF THIEVES**

Din chefredaktørs yndlingsadventure der desværre ikke er til at opdrive længere i original udgave.  
**1 EKSEMPLAR SÆLGES**

**ZORK II (ADVANCED LEVEL)**

Mark Blanks flotteste og vel nok et af verdens mest populære spil til dato.



**VI SÆLGER 3 EKSEMPLARER!**

## SADAN BESTILLER DU DIT ADVENTURE :

Da vi kun har et MEGET begrænset antal af hvert adventure, kan der desværre ikke blive et til alle. Derfor er det vigtigt, at du benytter følgende fremgangsmåde ved bestilling:

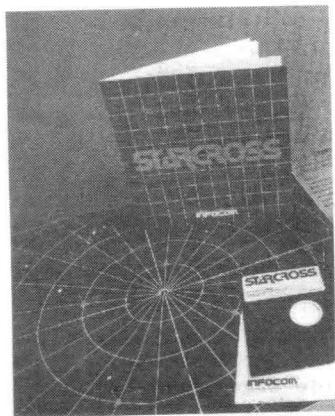
- 1) Ring eller skriv til os og fortæl, hvilke(t) adventure du ønsker at købe.
- 2) **VIGTIGT!** Fremsend ikke penge med en sådan tilbudsordre!
- 3) Er de(t) adventure, du ønsker, ikke udsolgt sender vi dig et girokort og lægger derefter spillet til side! (Modtager du ikke et girokort senest 2 dage efter din henvendelse til os, er det fordi eventyret er udsolgt).
- 4) Når vi modtager din betaling fremsendes spillet.

**BEMÆRK!** - Der vil højst sandsynligt være rift om eventyrene, hvilket betyder, at du må være hurtig med såvel bestillingen som betalingen!  
Går der mere end **én uge** fra vi har fremsendt et girokort til dig, kan du godt vinke farvel til dit eventyr. Så sælger vi det til anden side!

### STARCROSS (EXPERT LEVEL)

Et af tidens bedste sci-fi-adventures fra Dave Lebling, manden der var med på Zork-serien!

**VI SÆLGER 2 EKSEMPLARER!**



### JINXTER

Hvem kender ikke denne software-perle som DOC og The Hunter så flittigt skændes over for tiden?! Okay, lad os spørge på en anden måde... Hvem har det adventure originalt? Ikke mange...  
**VI SÆLGER 2 EKSEMPLARER!**



### THE PAWN

Det første adventure fra Magnetic Scrolls. Kåret som årets bedste i flere lande verden over.

**2 EKSEMPLARER SÆLGES!**



**SIERRA-ON-LINE TITLER:**

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Codename Iceman (1)	429,-	489,-	489,-
Colonel's Bequest (1)	429,-	489,-	489,-
Conquest of Camelot (1)	429,-	489,-	489,-
Heroes Quest 1 (1)	429,-	489,-	489,-
Heroes Quest 2 (1)	429,-	489,-	489,-
Keep up with Jones		489,-	489,-
King's Quest 4 (1)	339,-	339,-	339,-
King's Quest 5		489,-	489,-
Space Quest 4		489,-	489,-

(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.

**ØVRIGE ADVENTURE-TITLER:**

	CBM64	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Bard's Tale III (SÅ KOM AMIGA-VERSIONEN)		399,-	399,-	399,-
Champions of Krynn (1)	229,-	389,-		
Deja Vu II - (Las Vegas)		229,-	229,-	229,-
Dungeon Master (1)		299,-		
Elvira - Mistress o.t.D.		389,-	389,-	389,-
Gettysburg		209,-	209,-	209,-
Hound of Shadow		209,-		
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,-
Shadow of the Beast		209,-		
Sim City	229,-	289,-	289,-	289,-
Storm Across Europe		399,-		
Teenage Mutant Hero Turtles		299,-	329,-	329,-
The Mission		130,-		
Ultima 5		279,-		
Ultima 6			329,-	329,-

(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 veksel/fors. Udfyld dit røde bestillingskort eller en seddel og fremsend din bestilling. Vedlæg en check eller indsat pengene på giro 1 66 73 00. Leveringstid ca. 3-4 uger.

Som nogle af deltagerne i NM i adventure vil vide, lykkedes det ikke for bette-Per at genvinde titlen for 3. år i træk. Han blev slået med 16 timer af Ole & Birthe Jensen fra Tønder, der kom direkte ind fra sidelinjen med en ekspresendt løsning! Selv gik Per med troen om, at han var blevet ny mester, indtil vi ringede ham op og forelagde ham nyheden. Og da var det ikke gode undskyldninger, der manglede.... Fem minutter senere og lidt mere forvirret bad vi ham skrive sine inderste tanker ned, samt anmelde spillet til dette nummer af "Adventure Posten". Så hold på hat og briller - det du nu vil få at læse er mere syret end den mest eksperimentielle LP jeg har med Johnny Winter i min samling. Klein-Onkel, ordet er frit:

### THE LAST GENERATION?

Ligesom bladene falder af træerne om efteråret og landene bliver dækket af et kvalmende lag sne om vinteren, som alt godt, skal alt skidt forgå. Her sad jeg, i disse hårde tider! Netop trådt ind i den kørekortsmyndige alder (og så kan i godt ønske mig til lykke og sende gaverne) modtog jeg i væltende snefald en tyk konvolut, mærket med mit navn. Jeg trodsede den bidende kulde og åbnede øjnene jelt for at se på den rødklædte skikkelse, der havde bragt dette tegn på... FORFALD!

Og DER, lige foran stod Døden med ansigtet fortrukket i et kæpsemil, så man kunne se alle hans rådne tænder, som små soldater, der ventede på at angribe enhver med pæne hvide tænder. Dybt i øjenhullerne flammede en ild fra et helvede dybere end skovsøer. Et mere forførdeligt syn har jeg aldrig set, bortset fra et nøgenbillede af Roseanne Barr, så forførdende at mine øjne frøs til is og mine fingre forvandlede sig til slim. Døden udstødte en triumferende guttural latter, og hævede sin kæmpe le. Snelyset blinkede i den blanke klingende, da Døden med gudelignende kræfter kappede mine ben af ved hofterne. Han samlede dem op, hvorefter

han grådigt stak dem ind i sine ører, hvor de langsomt blev suget ind i..... (STOP!, NYX). (Ja, det må du sgu nok sige, D.D. Dennis). (Bliver man sådan af at tabe et NM i Adventure?, RED). (A-benbart, NYX). (Så var det da godt, at jeg ikke deltog, D.D. Dennis). (Mon ikke, vi skal springe det næste over, det med Jehovas Vidnerne og orme- ne?, NYX). (Jo, hvis du fortsat har planer om at fortsætte som ansvarshavende udenfor murene, må vi hellere, D.D. Dennis). (Okay, så bringer vi slutningen, hvor Per påstår, at Døden spillede ham et puds ved at melde ham til konkurrencen en uge før han modtog spillet, RED).

Endelig talte Døden. "PER!", brølede han, mens han lo. "NM i adventure! For en uge siden ringede jeg til NYX og anmeldte din påbegyndelse på adventuret, så du har -lad mig se". Døden kiggede på sit armbandsur. "En halv time til at løse det, inden den første bliver færdig. Hvis du ellers kan nå op til din computer..." Med et latterbrøl vendte Døden om, og forsvandt ud i natten. OG DET VAR DERFOR JEG KUN BLEV NUMMER 2!!!

Nå, det var så min undskyld-

ning. Så er det op til læserne selv, om de vil tro den, men det passer! Okay, adventuresektionen handler selvfølgelig om NM-eventyret "THE MISSION".

**THE MISSION af Jim MacBrayne.**  
Fåes kun til Amiga med 1 megabyte. Pris kroner 150,-. (NM pris. Jeg ved ikke, om det koster mere i løssalg, Claus?)  
Nej, pris i løssalg gennem AP er kroner 130,-! Den sidste tyver går til diplomer samt brevforsendelser til deltagerne).



The Mission er Jim MacBraynes 3. adventure til Amigaen. De to første er som bekendt "The Golden Fleece" og "The Holy Grail", der begge er meget svære. Dette er også tilfældet med The Mission. Historien starter i en loge, en slags Eventyrernes Klub, hvor du indgår et væddemål med to andre medlemmer. Væddemålets størrelse: deres formuer

mod din, hvilket ikke er så lidt, da du kort forinden havde blanket en anden fuldstændig af, ved et lignende væddemål. Men denne gang, er det ikke helt så nemt. Sikker på dig selv hopper du dog lige ud i det. Det er meningen, at du skal finde en gammel Inka skat, hvilket jo ikke lyder umiddelbart svært, men da du finder ud af, at det drejer sig om en gammel Inkakonges tandstikker, hober problemerne sig op om ørerne på dig. Du bliver straks smidt ud i eventyret. Som sagt så gjort. Du starter i en stor hule, hvor dit obligatoriske udstyr ligger parat: lampen og sværdet. Du er nu klar til at tage fat på problemerne, og de er mangfoldige og svære. Som i de to tidligere eventyr fylder Jim MacBrayne dig med tekst i bedste Infocom stil. Rummene er meget malerisk beskrevne og giver dig den feeling af at VÆRE DER. Der er rimeligt mange rum, hvoraf nogle stykker bare er til for at vildlede dig. Også selv om man bliver teleporteret rundt i landskabet, har Jim gjort det levende ved at beskrive området fra balkoner og klippeafsats. Et stort plus. Parseren i spillet er af sædvanlig høj standard, med nul ventetid og IT og THEN brugen, som er så fantastisk rar. Ordforrådet er blevet yderligere udvidet i forhold til de to tidligere spil, hvor det kneb lidt med både verber og substantiver. Det har han heldigvis rådet bod på her. Puzzlene i The Mission er svære, men til gengæld geniale. Man kan kun spørge sig selv, hvor han får sine ideer fra. Det var ofte man sad fast, og som regel i lang tid, men når problemet var løst, kom den kendte "hvorfor tænkte jeg ikke på det noget før?" følelse.

Nå, men nu vil jeg ikke træde mere i det, da Coke vist nok også anmelder spillet i dette nummer.

(Nej, det har Pøbzy-Peter ikke, da han desværre prioriterer sin nylige søndags-telefonhelpline mere end sin ventende fanskare i "AP", RED). (Er du træt af at vente på ham, så ring mellem klokken 12:00 or 12:13, D.D. Dennis). (Så skal han nok fortælle dig, om dengang han blev kåret til årets fredspige, NYX). Judgement!

LYD: Tjah?

GRAFIK: Ingen... of course!

PRÆSENTATION: 35% - Spillet kommer i en armeret plastbox, og det eneste introduktion til spillet er på bagsiden af denne, og så i starten af spillet. Ud over det er der en fil på disketten, der fortæller om den tekniske side af spillet. Kunne være bedre.

PARSER: 90% - Hurtig. Forstår mange indviklede sætninger. Sådan!

ORDFORRAD: 75% - Forstår tilfredsstillende mange verber og substantiver, men så heller ikke mere.

KOMMUNIKATION: 2% - Den eneste du taler med i spillet, er en højtaler!

SVÆRHEDSGRAD: Svær. Spillet er meget svært, men alligevel ikke så slemt som de to tidligere. Dem har jeg ikke engang løst endnu!

VALUTA FOR PENGENE: 90% - For denne latterlige lille klat penge, får du et absolut FØRSTE klasses eventyr.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 90% - Et af de bedre spil jeg har prøvet, og det slår nemt de to tidligere års adventures. Det vil med garanti få dig hooked, og få dig til at sidde grusomt fast!

Jeg er ked af det venner, men NYX står med deadline øksen i hånden, så jeg kan ikke sige andet end 10-4 og en skumbanan.

Og så et hjerteligt tillykke til vinderen af det 3. store mesterskab i adventureløsning. I shall return with victory next year!

- Per.

Vi minder om, at man kan skrive til Onkel Per på adressen: Kyradservedvej 19b, 8700 Horsens, hvis man har spørgsmål til f.eks. The Mission eller andre eventyr. Som du nok kan se på hans undskyldning i starten af "Hytten" sætter kun fantasien grænser for, hvad han svarer på. Her på redaktionen har vi sat Pers judgement på prøve og har samlet scores ind fra vinderne Birthe og Ole, 3-eren Hannibal og fjolset Coke. Vægter vi deres bud med Onkel Pers har du en buyers guide, der siger:

LYD: Ingen!

GRAFIK: Nej!

PRÆSENTATION: 40%

PARSER: 85%

ORDFORRAD: 48%

KOMMUNIKATION: Intet!

SVÆRHEDSGRAD: Meget svær.

VALUTA FOR PENGENE: 75%

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 77%

Skulle du have interesse i NM-eventyret "The Mission" kan det erhverves gennem vores postordrelinje på midtersiderne.

De to første Jim MacBrayne-adventures "The Holy Grail" og "The Golden Fleece" kan erhverves fra Coke. Betingelserne herfor finder du på siden over vores PD/Shareware-adventures.

- NYX.

## INDHOLDSFORTEGNELSE

- 1 - FORSIDE  
(Også denne gang er Brian Lassen på forsiden.  
Flot, efter vores mening!)
- 2 - KOLOFONEN
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE
- 4 - LEDER
- 5 - NEWS AND VARIOUS
- 6 - TIPS
- 7 - STRATEGY ZOC  
(Ny artikelserie om Strategi-spil! Skrevet af mesteren  
bag Adventure-Klubben)
- 11 - BREVKASSEN  
(Livlig debat kendetegner denne og de følgende 9 sider.)
- 21 - FLERE TIPS
- 22 - TELEFONHELPLINE
- 23 - SOFTWARE TIL SALG!  
(I denne udgave af "AP" har vi MEGA-UDSALG til CBM64-  
ejere. Glød dig! Du bliver IKKE snydt.)
- 27 - ONKEL PERS HYTTE  
(Per giver 1.000 dårlige undskyldninger for sit neder-  
lag i NM i adventure)
- 30 - RUNES RPG-SPALTE  
(Rune er tilbage i fuld vigør. Med nye tips, nye forslag  
og nye anmeldelser).
- 33 - PD-SPALTEN  
(Peter Coke har forladt spalten i ruiner. NYX forsøger  
at rette op på den, til gavn for medlemmerne!)
- 34 - HARDCORE HELPLINE  
(Vi er igen på banen med spørgsmål og svar til populære  
adventurespil til alle maskintyper).
- 37 - GROW UP 'EN...
- 38 - TIPS
- 39 - MEDLEMSLINJEN!
- 40 - HOOKED ON ADVENTURE
- 42 - A-MOC'S CORNER
- 45 - DEN 5. KOLONNE
- 48 - HIT-LISTEN

Velkommen til hjørnet! Denne gang springer vi direkte ind i listen over markedets rollespil. Denne gang indeholder den diverse Science Fiction spil.

Navn: Cyberpunk, the roleplaying game. (1. udgave)

Består af: Basis kit.

Udgiver: R.Talsorian Games Inc.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Øvet.

Sværhedsgrad: Medium.

Note: Cyberpunk er navnet på en nyere genre indenfor SF-litteraturen. Bøger som "Neuromancer" og "Does Robots dream of electronic sheep?" startede Cyberpunk i 80'erne sammen med filmen Blade Runner, der er løst baseret på den sidste titel. Der er for nyligt kommet en 2. Udgave af spillet. Denne kender jeg desværre ikke noget videre til.

Navn: GURPS - Space.

Består af: Basis set og bogen GURPS Space.

Udgiver: Steve Jackson Games.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Begynder/Øvet.

Sværhedsgrad: Let/Medium/Svær.

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

Navn: MegaTraveller.

Består af: Basic boxed set.

Udgiver: Game designers Workshop. (GDW).

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Begynder/Øvet.

Sværhedsgrad: Svær.

Note: Det nok bedste hardcore SF-spil på markedet. Kan du lide Star Trek går du ikke galt i byen med dette meget nøjagtige og detaljerede spil.

Navn: Shadowrun.

Består af: Albumstørrelse Hardback Book på flere 100 sider.

Udgiver: Fasa Inc.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Øvet.

Sværhedsgrad: Medium/Svær.

Note: Lettere rodede og simplificerede regler, men en kalejdoskopisk fed verden - SEJT. Cyberpunk SF og Fantasy blandet sammen i USA anno 2050. Gade samuraier, indianske shamaner, kamp magikere og forkromede cyborgs vælter sig rundt i fremtidens Seattle - det går ikke stille af for sig.

Navn: Space 1889.

Består af: en hardcover Basis bog i albumstørrelse.

Udgiver: Game designers Workshop. (GDW).

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Begynder/Øvet.

Sværhedsgrad: Medium/Svær.

Note: En parodi på de andre SF-spil. I 1889 omgivelser kæmper dronning Victorias tro undersætter for herredømmet over Mars med bl.a. "grønne" rummænd, tyskere og franskmænd. Et udmærket spil for "Jolly Good Sports".

Navn: Twillight 2000.

Består af: Basic Set.

Udgiver: Games Designers Workshop, (1'th Edition).

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Øvet.

Sværhedsgrad: Medium.

Note: År 2000. WW3 er en realitet, og Europa står igen i flammer. Du er soldat i en krigshæret verden, du kæmper for daglig overlevelse - Det er blevet Twillight 2000. Anderledes realistisk spil om en konventionel krigs følger for din hverdag. Der er kommet en 2. Udgave hvor bl.a. opbruddet

i øst og Tysklands genforening er kommet med!

\*\*\*\*\*  
**CONVENTIONS**

Hvis nogle af jer vil med til Con, er der mulighed for det på Christianshavns gymnasium den. 22-24 Marts. Kontakt tlf. 31 54 61 23 for nærmere oplysninger.

\*\*\*\*\*

**TIPS.**

Igen i dette nummer har vi to spændende tips!

TIPS: Al kommunikation foregår ved hjælp af ord i rollespil. Vil man derfor drille dine spillere, er det sproget man skal lave fixfaxerier med. Game Masteren Christian Bonde gjorde det, at han gav mange af de i eventyret optrædende personer ensklingende navne. Dette skabte en meget vellykket forvirring blandt de ti søvnige spillere. Personligt troede jeg først, at der var tale om den samme person, dernæst om to beslægtede personer og til sidst gik det op for mig, at der absolut ingen sammenhæng var mellem Geologi professor ved Københavns universitet Peter Müller Voldbjerg og Rock Manager Per Reinhardt-Müller Voldbjerg. Derimod fandt jeg et fællestræk mellem læge Hans Jørgen Svenson, student Søren Svensen, og prof. i historie Hubert Valdemar Svensen, de var alle ligesom jeg i yderste nød! Dette "ordspils scenario" foregik i en dansk Call of Cthulhu Now setting.

TIPS: Det vigtigste for næsten alle PC personer er overlevelsesdriften. Dette ser man tydeligt af alle de skænderier der opstår angående modtaget

skade og "uretfærdige henrettelser". "DØD?!? Jamen, jeg stod ikke under den loftbjælke. JEG STOD HENNE VED DØREN. Jeg var sgu da lige gået ind i rummet for hele hule. Etc..". Når overlevelse nu er så vigtig kan det gøre spillet meget interessant, at køre det på randen af total udslettelse (Dats wat Aj, D and D iss al 'bout, Boss Mann). Dette skal dog gøres på den rigtige måde for at være skræmmende. Først skal man sørge for to ting 1) at spillerne føler sig tæt knyttet til deres karakterer. 2) at de tror GM'en er villig til at dræbe dem ved det første alvorlige fejltrin (dermed ikke være sagt at han er det). Det første opnås normalt let, spillernes følelser og omsorg for rollepersonerne kommer frem af sig selv. Det andet er straks sværere at opnå hvis man er en flink fyr. Spillerne tro på en GM's sadistiske tilbøjeligheder (Jamen, Birger er da normalt så flink) opnås ikke let uden egentlig at aflive spillere på stribe. Den gængse løsning på problemet er, at "slagte" en eller anden NPC'er (spiller kontrolleret af GM) for at gøre spillerne bange. Dette kan gøres meget virksomt men virker plat i længden. "Gud altså, nu døde der sgu endnu en dværg. Du Gandalf hvor langt er der til Mordor?" Men fortvivl ikke GM's ude i landet, her kommer en "ny" løsning: I god tid før et spil lavede jeg en hemmelig aftale med to af nøglespillerne. Jeg fortalte dem, at det runesværd de fandt i slutningen af sidste eventyr indeholdt en "sjæledæmon", som havde besat deres legeme. Dæmonen ligger i deres underbevidsthed og lurker, men udover småændringer i deres opførsel (og i deres tal-profil) er den ikke generende. Jeg forklarede dem også på Meta--

plan (dvs. uden for spillet) at hvis deres krop døde ville dæmonen automatisk blive ud-drevet, og at de ved solopgangen efter deres død ville gen-opstå.

Planen var en succes, de resterende spillere blev grebet af total panik da GM'en bare slagtede en NPC'er og de to ledende elvere i partyet. Dette var for øvrigt første gang jeg dræbte nogen som GM, og ikke en opfordring til at dræbe personer til højre og venstre - det skaber bare sure miner!

ITEM THREE: Slagtning af små Anders And lignende for at bruge en analog NPC'ere - Idé fra CB - s. 42.

ITEM FOUR: Hvis du vil se dine spilleres øjne åbnes i rædsel i din nye Warhammer campaign.. Brug ældre player char. som der går historier om blandt spillerne (eller evt. NPC dit to).

Spillerne bliver på Metaplan lidt skræmte, forbavset og opstemte når en berømt/berygget PC'er stille og roligt dukker op og præsenterer sig!  
Eks: Vladimir Rustov..

- Rune.

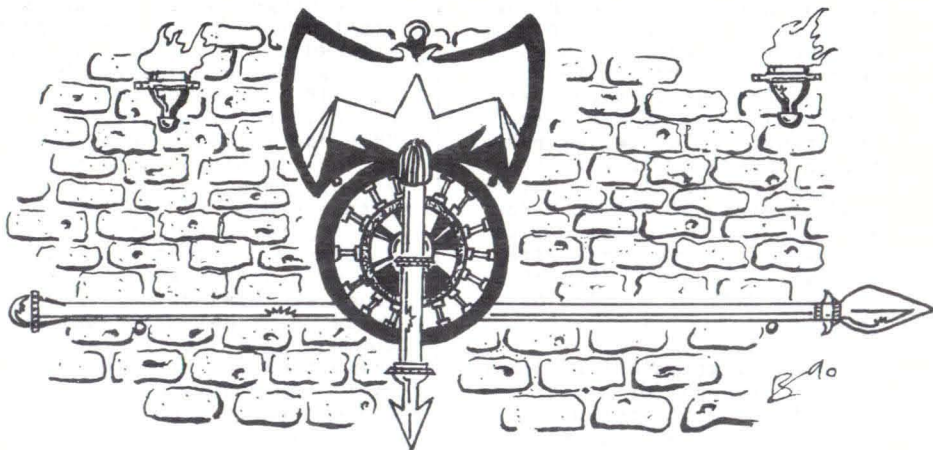
Endnu en tak til Rune skal lyde herfra. Artikel 2 i serien om RPG's er, hvad du netop har læst, og mere kommer til næste gang. Vi minder dig lige om - ja, ikke fordi vi tror, at du er klog nok til at følge vores opfordring - at Rune med glæde modtager forslag, ros og ris, generelle tips, fanbreve o.m.a. fra cornerets læsere!

CONVENTIONS: Skulle du beslutte dig for at troppe op til en af con'erne landet over ville det glæde os, hvis dit besøg der kunne kombineres med dit medlemskab af Adventure-Klubben.

Ring eller skriv til os og fortæl, hvilken Con, du møder op til, så sender vi dig en bunke materiale om Adventure-Klubben, som du så diskret kan kaste i grams. Vi håber du er med på ideen.

Med de nye spalter i AP er der givetvis nye læsere blandt klientellet ved conventionerne.

- NYX.





I Januarnummeret af "Adventure Posten" glømt Peter Appelsinvand Normann desværre at følge sin PD/Shareware-spalte op. Det betyder, at der ikke var nogen information til nye medlemmer om den service. Da stakkels Peter denne gang er ramt af en farlig sygdom lige før deadline, har jeg overtaget spalten for dette nummer:

Her er, hvad du kan få fat i, og hvor:

**AMIGA :**

The Holy Grail                    af Jim MacBrayne  
The Golden Fleece                - - -

Send 1 frankeret svar-  
kuvert samt en diskette  
per spil til:  
PETER NORMANN, BAUNE-  
BJERGVEJ 367, 3050  
HUMLEBÆK. Tlf: 42190217

**IBM PC :**

Nuclear Submarine  
Castaway  
South American Trek  
Hugo's House of Horrors  
(Sierra-like adventure)

Send frankeret svarku-  
vert samt en diskette  
per spil til:  
SIMON AAGAARD, RØNNEVEJ  
15, 5492 VISSENBJERG

Adventure Game Toolkit  
med bl.a. flg. adventures:  
Alice in Wonderland  
Betty Carlson's BIG DATE  
Colossal Cave Adventure  
Crusade  
Ghost Town  
Lottery  
Paranoia

Send frankeret svarku-  
vert samt disketter  
til:  
KURT SØRENSEN  
ASAVENGET 21  
8900 Randers  
Tlf.: 86 40 26 85

The Generic Adventure Game System  
med spillet:

Underground

Send frankeret svarku-  
vert samt 1 diskette  
til redaktionen:  
VESTERGADE 25 A,  
4930 MARIBO

Det var dette nummers udbud af PD og Shareware. Vi søger selvfølgelig kontakt med de af jer, der har andre adventures eller adventurecreators at tilbyde.

Her på redaktionen søger vi med lys og lygte efter et PD-program, til PC, der skal kunne vise PCX, TIF eller andre grafikbilleder på skærmen. Måske DU kan hjælpe os med et sådan eller en smart rutine, der kan klare problemet for os. Vi er IKKE interesseret i projectors, hvor man skal blade i billederne med space o.lign! Men simpelthen en rutine/programdel, der kan programmeres til at vise et still-billede på skærmen, evt. digiterede, scannede billeder til brug i text/grafik-adventures.

Send dine disketter i dag - vi venter spændt!

- NYX.

## THE HARDWARE HELPLINE

Hjælpekontoret for nødstedte eventyrere er tilbage. Spænd venligst sikkerhedsselen for nu ryger vi ud i en gang vaskeægte Grow Up-svar venligst indsendt af flinke folk som Jes Tjagvad, Simon Aagaard, Jørn Hansen, Sune Hansen, endnu engang Jørn Hansen (for hans 2. brev), Carsten Christensen, Troels Walsted Hansen, Mark Junior Sederqvist og Henrik "Egern" Jensen. Uden jer, havde vi ikke tømt så godt ud i Grow Up'en. Tusind tak!

Med frisk mod springer jeg ud i de 8 friske medlemmers breve og hiver flg. svar frem:

### CODENAME ICEMAN:

Simon Aagaard ville i kontakt med CIA. Han ville også blæse den russiske destroyer til atomer og finde mikrofilmen.

-For at destruere destroyeren skal du, hvis du har repareret torpedo-launcheren, gå ned til 1.000 fod (helt ned til bunden). Når destroyeren er kommet nærmere, affyrer du alle dine Harpoon missiler, saver og venter. Hvis skidtet ikke synker, load og prøv igen.

Mikrofilmen er i den ørering, som kvindemennesket fra baren, du danser med og giver vin til, har tabt udenfor sin hytte.

For at komme i kontakt med CIA gennem radiomanden skal du dekode bogstaverne på computeren. Spillet skal være originalt, da du skal bruge manualen her! I øvrigt kan du læse mere på side 35 i AP V.4, #2. Mark Sederqvist anbefaler i øvrigt, at du ringer til hans Helpline!

### DEJA VU II:

Her var det Mark Junior selv, der sad fast. 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?

-På Siegels kontor skal du ikke bekymre dig om pengeskabet, men om telefonen. Pengeskabet blev tømt i 1'eren. Biblen kan du læse i, smøgerne og de to mænd har ingen relevant betydning. Blyanten er der ingen af hjælperne, der forstår, hvorfor du vil spidse. Men Jes Tjagvad anbefaler at du tager en ørkenetur, da det er svært at nå ud af Las Vegas i tide. Sådan ca. 15 gange mod øst.

### HEROES QUEST:

Jes Tjagvad ville have nøglen fra Kobolden i hulen. Hverken som magiker med 5MP, 8 skill og 50 magi point eller som tyv kan han undgå at vække kobolden.

-Her skal først nævnes, at A-MOC giver dig et svar i sit corner i dette nummer. Andre mener dog, modsat ham, at det er din træning i Walking Stealth og Magic Use, der er mangelfuld. Snig dig lidt rundt, i stedet for at gå, og du vil til sidst have en så høj ability, at du kan tage nøglen uden problemer.

### INDIANA JONES:

Flemming Jans ville vide, om man kunne skyde alle flyene ned, så man slap for at passere alle grænserne.

-Svarene har været mange og går hovedsagligt på, at du skal få Hitler til at underskrive passet. Så kommer du nemt forbi grænsevagterne. Der er også stor enighed om, at

man ikke kan skyde samtlige fly ned.  
Passet kan du ifølge nogle finde i arkivskabet på oberstens kontor. Andre har foreslået, at du ifører dig tjeneruniformen i Brünwald Castle og giver vagten på 2. sal et billede.

#### OOZE:

Daniel Mouritsen har efter flere måneders venten stadigvæk sine slik-bamser, en fakkel, en kampøxe og en kniv. Og han vil ind i kælderen.

-Du skal vente ved trappen foran huet, indtil du falder i søvn. Så snart du vågner, går du mod øst og vejen til kælderen er åben.

#### MANHUNTER II (SAN FRANCISCO):

Her anbefaler Henrik "Egern" at fastsiddende ringer til ham i telefontiden og uddyber eventuelle spørgsmål.

Og så over til denne måneds faste Hardcore, hvor fastsiddende får hjælp af chefredaktøren. Jeg springer en tur til Randers, hvor jeg møder Jesper "Garlic" Kallesø:

#### INFIDEL:

Cubes skal flyttes på en bestemt måde - men hvordan?

-Dit spørgsmål er en smule mangelfuldt, Garlic. Dog tror jeg at du mener de nummerede bricks i "Cubic rooms"? For det kan vel ikke være problemet med at putte Cube i square hole i toppen af pyramiden, du har problemer med?! Hvordan stenene skal flyttes, kan du få at vide ved at tyde hieroglyphs, til hvilket en originaludgave af spillet vil være til stor hjælp... Okay, har dine guldfisk spist manualen? Brick 1, 3 og 5 flyttes.

#### SPACE QUEST II:

Mere hvidløg: Hvordan kommer

man forbi den slimede fyr, der står og spærrer for de dejlige bær? Jeg har befriet den lille lavbenede mand, der hang i træet - og puttet brevet i postkassen.

-For at komme helt godt fra start skal du følge de tips, der står tidligere i dette nummer af AP. Derefter mangler du muligvis at tage "Spore"? Spark til planten inden du går nord ind i labyrinten. Derefter skulle du kunne få fat i bærene, som så gubbes på kroppen.

#### SUBSUNK:

Garlic, again! Jeg har skilt Vacuum cleaner ad og fundet det andet kort - men hvordan samler man dem? Hvordan åbner jeg skabet med de rustne hængsler?

-Kortet repareres ved at gå til "Reactor Compartment" og pour 'e youghurten, så du har en test tube of youghurt. Mix tube og du vil nu have superlim, som du kan repair map med. Her skal du have cloth med. Du har nu koden til safe!

#### BORROWED TIME:

Så er turen kommet til Martin Houllind. Hvorledes skal du give hunden benet og hvor helt specielt ligger skovlen, du skal bruge til at grave men i parken?

-Skovlen finder du i redskabsskuret. På posthuset åbner du box 999, hvor du finder et digt. Det indeholder koden til låsen på skuret. Benet giver du til hunden med kommandoen "Give Bone".

#### CIRCUS:

Hvordan skal du åbne bagagerummet og hvordan reparerer du generator med Handle og Spanner. Hvordan kommer du ind i cirkusvognen?

-Uh, hvor gensynet med de gode gamle spil varmer mit hjerte, Martin. Bagagerummet hedder Trunk på engelsk og

åbnes med kommandoen "Open Trunk". Nøglerne har du vist på dig fra starten af spillet. Generatoren repareres med kommandoen "Fix Generator" forudsat, du har Handle og Spanner i dit inventory. Cirkusvognen kommer du ind i med kommandoerne "Open Door" og "Go Door".

#### ARROW OF DEATH (PART 1):

Martin spørger stadig: Hvordan river du puden op? Hvordan binder du rebet og krogen sammen?

-Det er to af de problemer, jeg kan huske i hovedet, Martin, for i sin tid havde jeg mange kvaler selv! Pudens skal ikke åbnes, men skæres op. Til det formål skal du have et sværd, og det finder du ved at skrive "Turn Coat" tre gange. Det åbner nemlig en passage fra King's Chamber til et hemmeligt kammer, hvor kun kongen havde adgang. Skriv så "Cut Pillow", når du har sværdet. Rebet binder du til krogen ved at indtaste to kommandoer efter hinanden. "Tie Rope" plus "To Hook".

(Skulle du have flere problemer i dette spil, kan du ringe til Jacob Gunness. Han er ekspert i CBM64-adventures).

#### MUTANT (Lockerby):

Apropos Gunness: Hvordan kommer jeg forbi Boars, når jeg følger efter fuglen?

-Da dit problem er det sidste i spillet, er der en del forudsætninger, der skal være opfyldt. Ring til mig, så forklarer jeg sagen.

#### TEMPLE OF TERROR:

Jacob Gunness: 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. Desuden ved jeg ikke, hvordan jeg klarer Tentacled Thing i "Water" ved templet. Endelig aner jeg ikke, hvad jeg skal gøre med Skeleton.

-Skeleton skal du undersøge for at finde en træske. I den ligger et spejl og en claypot. Potten skal du lade være. Hvis det imidlertid er Skeleton Warrior du mener, skal du bruge kommandoen "Roll cannonball at skeleton", efter at du har taget cannonball i Coffers.

Er det heller ikke krigeren, men de to skeleton mænd, der volder kvaler, skal nettet tages i brug. Kast det over dem, og de falder straks sammen.

De øvrige problemer, kan jeg ikke klare, men jeg ved, at spillet blev udsendt af "Adventure Soft" i såvel en bugfyldt som en bugfri version. Jeg sender dig gerne løsnin-gen, mod 5.000 kroner i udenlandsk valuta!

## TELEQUIZ

Henrik Egern gentager sin telequiz i perioden 1. marts - 1. april. Spørgsmål/svar sidste gang var: 1. Hvilket firma lavede "The Big Sleaze"? (Delta Four) / 2. Hvilken bil ejer man i "Corruption"? (En BMW) / 3. Nævn 2 essay-hæfter skrevet af Egern! (The Black Knight, Terrormolinos, Imagination, Hunchback, The Big Sleaze, Zodiac, Scapeghost og Bugsy).

Vil du deltage i konkurrencen, så ring til Egern i hans telefontid og prøv om du kan svare rigtigt på de nye spørgsmål!

Som sædvanligt runder vi Hardcore'n af med at kaste en del spørgsmål ud til medlemmerne. Kan du svare på et af følgende spørgsmål så send os fluks en kuvert mærket "Grow Up" og du vil deltage i lodtrækningen om en gratis gåtur til den nærmeste "Super Brugs"! Og så fik vi 20.000 oveni hatten ved det lille reklamennummer...

**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: Hvad gør jeg for at dræbe piraten?

**MAGICIAN'S BALL:**

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

**MANHUNTER SAN FRANCISCO:**

Jes Tjagvad: Hvordan klarer jeg labyrinten i slutningen af spillet? Jeg har ødelagt de vigtigste steder, men efter at slaverne har hentet mig, løber jeg på en lukket dør med lava på den anden side.

**SEX VIXENS III:**

(Spillet her hedder også: **BRIDE OF THE ROBOT**):

Det er Jes Tjagvad, der stadigvæk sidder fast. Hjælp ham nu venner! Jeg har fundet "The Big Thruster", men kan ikke komme ind i rumskibet. Hvad gør jeg?

**CASTLE OF TERROR:**

Martin Houllind: Hvordan kommer jeg ind i Temple?

**THE SECRET OF MONKEY ISLAND:**

Troels W. Hansen: Hvordan får man gjort sig interessant nok til at Sword Master vil snakke/slås med/mod en? Jeg får hele tiden besked om at hoppe i en sø! Hvordan slipper man forbi de dødelige dræber pud-

ler? Skal de forgiftes ved hjælp af meat? I så fald... hvor får man giften fra?

**CASTLE OF TERROR:**

Gunness again: Hvordan myrder man grev Dracula? Jeg har læst flere steder, at man skal angribe ham med Spear, hvorefter dette skal brækkes, men det virker ikke!

**ST. JIVES:**

Gunness: Hvordan kommer jeg over til Island. Det logiske må være i båden, men jeg kan ikke finde ud af at sejle i den, selv om jeg er kommet ombord?!

**MASQUERADE:**

Gunness: Jeg ved, at jeg skal bruge Box for at åbne abeburet i Zoo, men hvordan undgår jeg at blive dræbt af aben? Hvordan får jeg penge til at købe popcorn af den blinde mand? Hvis det skal gøres ved at snyde sig forbi vagten, hvorledes skal det så gøres? Er det meningen, at man skal stoppe den tidsindstillede bombe på hotellet?

**GROW UP OVER THE PHONE:**

(Anders Thernøe fra Tyskland ringede et spørgsmål ind til os. Desværre fik vi ikke skrevet titlen ned, men det var i PART 2, han sad fast. Siger hans spørgsmål dig noget?) Jeg er på skibet i starten af spillet. Mit crew er på 3 mand, der dog alle hellere vil solbade end at arbejde. Hvordan vender jeg om på det?

- NYX.

**SPACE QUEST II :**

- \* Efter du er blevet formindsket, kan du krybe gennem selv de mindste sprækker.
- \* Efter Vohault er draget til de evige Adventure-Marker, må du, for at undgå total udslettelse, kigge control pulten og Vohault lidt efter i sømmene.
- \* De føle robotter, der er indfattet i væggen er møgbeskidte og trænger til et bad. Til det formål er sprinkler-systemet fint.  
- Troels Walsted Hansen.

**SECRET OF MONKEY ISLAND :**

- \* Pot er til brug i den modsatte ende af, hvad navnet tyder på!
- \* Pas på, når du står på fortøjningsbroen. Et brædt er løst og det kan let få konsekvenser for dem længere inde på broen, hvis du står på det.

- Troels Walsted Hansen.

**THE BOGGIT :**

- \* Den ene af fødselsdagene i dagbogen er vist ikke helt ægte...
- \* Mon ikke det skulle have noget med låsen at gøre?
- \* Skatten er ret værdiløs, hvis nogen skulle spørge.
- \* Har du problemer med at tale med Smelrond, så kunne du måske få andre til at gøre det.
- \* I del 2 skulle du se lidt nærmere på de ord, der står uden på kassetten (som du selvfølgelig har). (Nej, for jeg har ikke spillet, D.D. Dennis).
- \* Du kan roligt slippe Drain ud af den spændetrøje!
- \* Det er da vist meget længe siden, Lard har været på indkøbstur i Tyskland.
- \* Så giv da idioten nogle ting derfra!
- \* Giv fuglen en skærv, og dragen er så godt som død.

- Jacob "The Hunter" Gunness.

**REBEL PLANET :**

- \* Mon ikke de to diskuterende Arcadians kunne tænke sig et par billetter?
- \* Manden på hotellet har nogle underlige håndbevægelser!
- \* Hvis du først er kommet ned i kloakkerne, så vil kraftigt lys hjælpe dig mod Serpent.
- \* På Halmuris kan du prøve at læse reklamerne i toget, hvis du ikke kan få et hotelværelse.
- \* Giv en omgang på museet, og vagten er ikke længere et problem.
- \* Glas smelter ved laserstråletemperaturer.
- \* Døren til universitetet er lyd-kontrolleret!
- \* Power Pak sammen med lidt ledning er god til at aflede strøm.
- \* Cragstapperen på museet vil give dig et hint om, hvordan du kommer forbi ude i naturen.

- Jacob "The Hunter" Gunness.

**POLICE QUEST II :**

- \* Hos Arnie's: Kys Marie TRE gange og I har nu spist gratis.
- \* Hos Inn's: Mon ikke du trænger til at få vasket hænder på Bains værelse?

- Sune "The Boss" Møller.

**CONQUEST OF CAMELOT :**

- \* Mon sten kan snakke?? Jerusalem: Vagterne vil have pe...!

- Sune "The Boss" Møller.

Coke har ikke i sinde at køre "Calling Earth" videre. Derfor har jeg omdøbt siden til "Medlemslinjen" og lægger ud med en præsentation at de medlemmer, der indtil videre enten tilbyder at hjælpe andre over telefonen eller ønsker pennevenner.

Service : Hjælper nødstedte spillere i: King's Quest I+II,  
Navn : Simon Aagaard Police Quest I+II,  
Alder : 176 år Larry I+II+III,  
Køn : Nej Manhunter N.Y.,  
Tlf. : 64 47 15 74. Indiana Jones Adv.,  
MANDAG : 16:45-21:30 Maniac Mansion,  
TIRSDAG : 15:30-20:00 Codename: Iceman (lidt).  
FRE/SØN : 14:00-17:00

(Respekter tiderne, præsenter dig selv tydeligt med navn og evt. medlemsnummer. Opfører du dig ikke ordentligt vil Simon have kompetence til at få dig udelukket fra den ordinære Telefonhelpline)

Service : Hjælper nødstedte spillere i: Infocom,  
Navn : Jes Tjagvad Magnetic Scrolls,  
Alder : over 9000 dage Sierra,  
Køn : Aaaargh! Delphine,  
Tlf. : 86 19 63 16 Lucas,  
RINGETID: Helst mellem 17:00-21:00 og mange rollespil.  
(Også Jes har kompetence til at indberette ubehøvede, irriterende og dumme medlemmer, der ikke fatter ringetiden)

Service : Ehm?  
Navn : Dorthe Andersen  
Alder : 17 år (Er hun virkelig ældre end Coke? Tænk, det havde jeg aldrig troet, D.D. Dennis).  
Køn : Kig på billedet, odder!  
Adresse : Søndermarksvej 28 a  
4760 Vordingborg



Du kan skrive til Dorthe, hvis du ligesom hende er vild med Amigaer, Rock n' Roll, Sanne og Mats, Brian Adams og Mozart. Du opfordres også til at vedlægge et vellignende foto. (Okay, det gælder ikke for Guinness, Finn, Hook, Coke og Jonas!, D.D. Dennis).

#### JUHUUU! NU ER DET DIN TUR. VI VENTER!

Skriv til "Medlemslinjen", hvis du, ligesom de ovenstående, kunne tænke dig at komme i kontakt med andre medlemmer, der lige præcis har samme adventure-interesse som dig. Vil du også tilbyde hjælp i adventures er det helt fint. Gør os så den tjeneste, at vedlægge et pasfoto af dig selv, så spalten kan få lidt kulør. (Dette gælder stadigvæk ikke for Guinness, Finn, Hook, Coke og Jonas!, D.D. Dennis).

Til sidst skal det lige bemærkes, at vores normale telefonhelpline fortsat køre på højtryk. Brug de ovennævnte som en ekstra service.

- NYX.

## TILFREDSE MEDLEMMER?

Jeg kan kun give Aage ret i, at den manglende respons fra de fleste AP-medlemmer skyldes, at disse enten er så ovenud tilfredse med bladet, at de simpelthen mangler ord (læs: derfor ingen indlæg fra dem) eller også, at de er så dødhørende ligeglade, at de ikke orker at ofre så meget som et enkelt frimærke på "Posten". DOC for helvede, skrigger NYX i baggrunden, dit LIX-tal er alt for højt! Sorry, NYX, jeg ved godt, at jeg ikke har nogen karrieremulighed indenfor "Ekstra Bladet" (Og AP med! - Crap).

Det er naturligvis beundringsværdigt, at "The Hunter", "Egern" og "Dunkel-Per" fortsætter med at appellere til sløve medlemmer (send disse et årsabonnement på Jehovas Vidners blad "VAGN OP" - Crap). Jeg gjorde det samme for et år siden. Resultat: Jeg var med til at aktivere "den slatne jæger" fra Bogø og i dag svigter han ikke. VEL JACOB? (Mester Jacob, Mester Jacob, Sover du?, Sover du?).

Til Per: Lad være med at lade dig slå ud af Aages (Alle AP-medlemmerne fik lammekølle, undtagen Aage, han fik Maage) verbale udgydelser. Vi ved jo, at knægten lider af "flatus rotundum cerebri" (=roterende fis i kasketten). Bare gi' ham igen af samme skuffe. Han kan sagtens klare det. Pas dog på injurierende udtalelser. Du ved jo, at vores tidligere "genetiker" p.t. er stud. jur. og derfor i stand til at hamre dig i hovedet med "Karnov's Lovsamling". Denne er sgu TUNG (Psst. Må jeg godt arve din Amiga, Per? -Crap). Per, kom ud af din knaldhytte og lad os få masser af lækre tips til

Infocom spil. Her og nu kunne jeg godt tænke mig tips til "Border Zone", "Witness" og "Ballyhoo".

Jeg har et glimrende forslag til "The Hunter" og "Egern". Hvad med en spalte i AP ved navn "Oldies but Goodies"? Det jeg tænker mig, er at spalten omhandler ældre og for længst udgåede spil (Scott Adams, Brian Howarth, etc. - You name them!). Vi krænger absolut ingen økonomiske interesser ved dette. Spalten kan bl.a. opbygges på flg. måde:

- 1) Resume af hvad spillet går ud på (handling, spillerens mission/opgave, etc).
- 2) Beksrivelse af hamrende ulogiske puzzles, svære kommandoer (Guess the Word) og evt. bugs.
- 3) Sammenligning med andre spil lavet vha. samme eller tilsvarende adventure-system (GAC, GAC+, The Quill, etc.)
- 4) Masser af tips til det omtalte spil.
- 5) Personlig subjektiv vurdering.

Ad 1) Langt de fleste af os har ikke de ældre titler som originaler, men kun som "sikkerhedskopier" (som du kan sige det! -Crap). Derfor kan det være svært/næsten umuligt at komme i gang med dem. (Hm, Finn! Har du prøvet at tænde for din computer?, NYX). Man aner mange gange ikke, hvad det egentlig gik ud på.

DERFOR SPALTEN!

Ad 2) Giver sig selv.

DERFOR SPALTEN!

Ad 3) Man MÅ tage højde for, hvornår det omtalte adventure blev lavet. Jeg synes, det er useriøst at sammenligne/evaluere et gammelt spil, skrevet vha. datidens adventure-system med et nutidsspil, der udgives



af de etablerede software-houses og kreeret med "state-in-the-arts-systems". Hvis man fandenivoldsk ønsker at drage paralleller til nutidens spil, så gør det over for Home-Grown Adventures. Det er langt mere ærligt.

DERFOR SPALTEN!

Ad 4+5) No comments - obviously!

DERFOR SPALTEN!

Ovenstående skal betragtes som et forslag, der er pustet over bordet. Hovsa, der røg sgu en kæmpe-edderbasse med lige ned i skødet på arachnofobikeren "Bondebarber", der nu er gået under bordet for at kæle med "Den Sorte Enke" (Europas giftigste Tarantel-edderkop). PER... PER - Alas, "The Last Bang". Desværre VI må se kendsgerningerne i øjnene (kan NYX det -Crap). SELVFØLGELIG! Selvom han er et barn, man ikke kan nå, må tyngdekraften (gravitation, NYX! -Crap) da få ham ned på jorden igen. Tænk dog på Newtons æble (Nå ja, det blev jo til æblemos! -Crap). You got a notion there Crap. "Flyv ikke højere end vingerne bæ'r (Lille Palle) er oprindeligt skrevet og komponeret af den for længst afdøde gudesøn Ikaros. Okay, Jens-Erik. Jeg ved godt, at et himmellegete med samme navn i

sin tid kunne have ramt jorden. Heldigvis fes det forbi. Hvis ikke: Ingen AP - Ingen Sepia Adventures - Verden vil være langt fattigere (FØJ, hvor patetisk DOC! -Crap). NYX sidder og river sig i håret (natural curls! -Crap) og skriger: "DOC, cut it RIGHT OUT NOW. My new PC (Personal Clamour! -Crap) is not capable to cope your vocabulary. It cannot manage to play "Police Quest II" and to flush my toilet (Heavy Shit! -Crap). JEG HAR FORSTÅET DET! Lige en hilsen til parafrasfyrtteren "Hook" - "The Kid with the bouncy-bouncy rythm in his groin (WHERE DOC? -Crap). "Ida, Ida, dæ ær Kaffee!". Fortsæt endelig din "5. kolonne" (velskrevet, hver gang). (Det er sgu da fordi, jeg læser korektur på den lille Finn, D.D. Dennis).

Og hvad med suveræne tips til "Mindwheel"? Du har jo løst det! En påmindelse til dig: "Mus fjertter ikke som hest, uden rumpen revner". Jeg slipper nu. Går ind i en dansk elevator og trykker på startknappen. Den grønne lampe lyser op og viser "I FART". "Be careful in there - it may be OBNOXIOUS"!

Bye, DOC.

DECIDERET: Coke og Jonas.

## HALLO TIL AAGE!

Vores mand på PBM-fronten, Aage er ikke til at skyde igennem. Selv de skrappe og hotte studieværter i det kendte TV-program, kunne ikke slå ham ud af den!!

Næste gang vender vi tilbage med en fyldig billedkavalkade, hvor A-ge vil posere foran vores kamera iført sin vunde skindjakke!

Glød dig - for det gør vi IKKE!



Undskyld sidste AP's fravær - men nu er jeg på banen igen med nye og hotte tips.

Allerførst vil jeg lige prøve at lave en Grow Up om til en Grow Down. Jes Tjagvad kan ikke få fat i nøglen i koboldens hule. Du skriver, du bruger fetch spell. Jamen, det er også helt i orden, hvis du bare bruger DETECT MAGIC først og så selvfølgelig FETCH. Desværre har jeg ikke nået at kigge på flere Grow Up's, da min tid har været brugt helt op, men jeg skal prøve at vende tilbage senere i AP.

Så har jeg set i diverse engelske blade, at OPERATION STEALTH er ude med forskellige tips og løsninger, så mon ikke det var på tide at løse dette utroligt populære adventure? Lad os begynde med begyndelsen (ja, hvad ellers!!)

## OPERATION STEALTH — A WALKTHROUGH!

Tag vare på, hvad du får at vide af din chef i starten af din opgave. Efter ankomsten til lufthavnen læser du, hvad der står på din billet, derefter undersøger du avisautomaten, som står i ankomsthallen. I coin vil du finde en mønt, som du skal bruge til at trække en avis med. Læs avisen og læg mærke til, hvem landets præsident er gode venner med for tiden (du skal bruge denne oplysning senere).

Nu er du blevet trængende og skal en tur på toilettet. Når du er inde i det aller helligste, åbner du din mappe og bruger calculatoren til at åbne det hemmelige rum i mappen.

Du finder et passport, som ikke er brugt. Still nu passport falkneren til det land, som du læste i avisen, at landets præsident er gode venner med for tiden, put passet i passport åbningen og tryk på knappen. Du har nu et pas, som du kan bruge uden at komme i spjældet.

Tag alt, hvad der er at tage, i din mappe og gå op i hallen igen og hen til vagten. Vis nu det falske pas og gå hen til informationsskranken og få et telegram af damen. Læs det og noter dig, hvad der står i

det.

Gå til den anden hal og vis flybilletten til den vagt, der står der. Gå indenfor og hen til kuffert-ankomst-rummet. Tag nu den rigtige kuffert (den blå/lillablå) tror jeg nok!

Nu er du blevet trængende igen af alt det løben rundt, så du går en tur på toilettet igen, åbner kufferten og tager alt, hvad der er at tage. Du tager et kik i spejlet og ser, du tranger til en barbering og hvad er mere nærliggende end at bruge barbermaskinen du just fandt?!

"OPERATE ELECTRIC RAZOR", "USE CABLE ON SOCKET", til højre for den højre dør.

Nu viser det sig, at det faktisk også er en båndoptager så noter dig, hvad du hører. Det er meget vigtigt, hvis du vil videre i din opgave. Pak det hele sammen og tag en taxi ned til byen. Tag en tur i banken og veksl dine banknoter, og jeg mener ALLE banknoterne. Gå nu ned og køb en rød rose, som du fik besked på gennem båndoptageren.

"USE RED CARNATION ON JOHN", tag en tur i parken og mød din ven! Nu sker der en hel masse, men bare rolig - du skal skynde dig ned i nederste skærm-

kant og ud til højre, så vil du ikke blive fanget af de føle politivagter eller hvad de nu er for nogle!

Tag en tur i banken igen og vis nu CARD til manden som vekslede dine banknoter. Gå ned i bankboksen og brug nøglen du nåede at få af din ven! Nu skal du tage den lille box og ikke andet og derefter afvente, hvad der videre skal ske.

Du er nu bundet op i klippehulen, hvor du skal "OPERATE GROUND" lige i nærheden af, hvor dine hænder befinder sig. Du finder et stykke metal, "USE CORDS ON A PIECE OF METAL" og du skærer dig fri. Prøv nu at "OPERATE PIECE OF METAL" og du finder en pickaxe. Stil dig mellem de to store sten til højre i hulen og "OPERATE PICKAXE" en tre, fire gange og du har lavet et stort hul i væggen, som du kravler igennem. Og nu kommer du ud på dit livs svømmetur. Klar dig nu selv igennem vandet og hold godt øje med den røde streg øverst oppe i billedet.

Tag nu en tur ned på stranden og tal med manden og køb armbåndet så billigt som muligt (18 cruisions - tror jeg nok!) Og tag så en tur på hotel. Her kører du op til øverste etage og går hen til den sidste dør på højre hånd. "OPERATE DOOR" og der sker en helt masse igen, og når du er blevet bragt ud på motorbåden skal du skrive "OPERATE BRACLET" ligeså snart du kan komme til det. Når du så bliver smidt overbord sammen med pigen, skal du igen skrive "OPERATE BRACLET" og dine bånd vil løse sig op. Når I så har nået bunden, skal du hurtigt svømme hen til pigen og begynde at svømme opad, ellers dør I af luftmangel. Når I er oppe så kravl op i gummibåden. Nu vil du få en masse at vide

så hold ørerne stive. Når du har klaret alle mazerne kommer du til at stå foran en stor dør. "OPERATE DOOR" og gå indenfor.

I rummet er en statue. Gå hen og "OPERATE STATUE ARM". "USE LITTLE BOX ON SAFE DOOR". "OPERATE VALIDATION BUTTON". Find frem til combinationen ved at kigge på punkterne, når du trykker tallene op eller ned (der, hvor prikken lyser, skal tallet stå). Når du har koden fjern så den lille box og "OPERATE SAFE BUTTON" og tag konvolutten, som ligger derinde.

Nu kommer der en actiondel igen, så jeg sætter mig hen og venter, indtil du har klaret delen....

Hej igen! Nu kommer du ombord i undervandsbåden og her skal du notere dig, hvad du får at vide af din chef. Herefter forlader du undervandsbåden gennem det ene torpedorør og finder dig selv svømmende rundt mellem en hel masse farlige hajer og andre småfisk! Der, hvor du havner, lige efter at være skudt ud af torpedorøret, skal du svømme helt ned til bunden, hvor du ser noget søgræs. Undersøg græsset helt nede i nederste højre del af skærmbilledet, hvor du vil finde en ELASTIC. Du SKAL finde det, for ellers kan du ikke afslutte din opgave.

Svøm nu helt hen til højre og undersøg en af palmerne, hvor du vil finde en skjult knap. Tryk på den og svøm ind gennem åbningen. Derefter befinder du dig i en stor grotte af en slags. Du vil nu komme ud i nogle actiondele, hvor du ender med at blive buret op. Når du er i buret, skal du bruge din fyldepen på låsen (der er nemlig syre i pennen). Når døren springer op, skal du "USE WATCH ON WALL" - dem begge (you know!)

Kravl så helt til højre og

fjern luftgitteret ind til luftkanalen, kravl igennem og du er nu inde på basen. Tærsk manden i badeværelset, bind ham med snørrebåndene og knebl ham med håndklædet. Tag derefter hans tøj på og gå udenfor.

Find rummet med de mange skuffer (Storerom) og find her nogle nye snørrebånd til dig selv, så du undgår at blive taget for sløset påklædning. Find også stemplet og tag det med dig.

Find computerrummet og fyld glasset op med vand (glasset finder du i baderummet). Gå nu ind på office og giv manden glasset med vandet. Lige når han vender sig om for at drikke vandet, skal du hurtigt tage stemplet som står på skrivebordet. Gå nu ud igen og ind i computerrummet, hvor du tager plastikkortet, som ligger gemt i tøjet på briksen. Tag også stempelpuden, der ligger gemt i det lille rum i væggen.

Nu bruger du den ene af dine cigaretter til at få fingeraftrykket fra glasset over med. "OPERATE CIGARETPAPER ON GLASS" og du har nu et fingeraftryk, som du skal bruge på fingerprint reader. Nu bruger du også stempel og stempelpude. Når du så har sværte på stemplet, stempler du det lille plastikkort du fandt i tøjet. Put det derefter i mailbox for at åbne ind til det aller inderste sted i basen. Lige inden du åbner døren, skal du komme barbermaskinen ned i den skraldespand, som står på gulvet udenfor døren. Sæt kablet i stikkontakten og sørg for at den er slået til og du er klar til at gå ind. Vel inde venter du, til der er gået et stykke tid. Så begynder båndoptageren at snakke og du skal nu tæve ham med pistolen og "USE CIGARET ON COMPUTER" (altså den cigaret med

sprængstoffet). Når du så har lavet rav i den, skynder du dig ud af den dør oppe til venstre i rummet. Nu skulle det hele gå af sig selv og dig og pigen ender med at hænge oppe under helikopteren. Skynd dig nu at bruge elastikken til at binde bomben fast til helikopteren inden I slipper taget. Når det er gjort, skal du udløse gummiflåden og du vil lande sikkert sammen med din nye pige lige midt i gummiflåden.

Nu vil du få både i pose og guld, men se det for dig selv.

Ja, nu håber jeg ikke, at jeg har kedet jer alt for meget. Det kan godt ske, at der er mange, der har løst dette adventure, men vi vil jo ikke stå tilbage for de andre, vel? Hvis nogle er interesseret i nogle maps over HERO'S QUEST, skal de bare sende et brev med en frankeret svarkuvert. Så sender jeg fluks nogle meget usefulde maps...

Lige nu sidder jeg og kæmper mig frem i det forholdsvis nye SIERRA-ON-LINE adventure CONQUEST OF CAMELOT. Det er et meget interessant adventure, kan jeg godt hilse at sige. Flot grafik og meget forenklet i forhold til tidligere Sierra adventures.

Så næste gang jeg vender tilbage, bliver det måske med et view over, hvordan man klarer KING ARTHUR's søgen efter det HELLIGE BÆGER!

Det var så alt for denne gang.

Hilsen A-MOC.

**KORT, TIPS OG TRICKS samt FAN-BREVE** sendes til:

Jørn A-MOC Gregers Jensen  
Vibevej 18  
9500 Hobro

Herfra redaktionen har vi kun tilbage at takke A-MOC for denne detaljerede gennemgang af Operation Stealth!

De glimtende istapper hang fra middelalderbyens barokke karnapper som slimtråde ved indgangen til Cokes værelse (okay, hule) i Ølby. Bidende frost gjorde livet surt for byens viceværter og miniskørtejægere. Turen ned til Burger King eller kiosken var et veritabelt mareridt. Heldigvis behøvede den rige AP-journalist ikke at undvære de nødvendige goder. På bordet foran ham dampede det fra en kop led java og skrivemaskinens klapperen blandede sig naturligt med Dylans protestsange. Deadline var forlængst overskredet, så der var arbejde at gøre. Men han nød hvert et sekund. Hans Pflichtgefühl overfor læserne (han yndede at betegne dem som sine "disciple") var stor, og det var hans salær også.

Hermed vil jeg gerne byde alle interesserede velkommen til den eneste sande strategi- og Play By Mail kolonne i Kongeriget Danmark: Den 5. kolonne. Omend Posten jo primært er Adventureorienteret, kan der godt være brug for lidt diverterende stof. Emnet her er som allerede udpenslet strategispil i de to mest interessante former: Computerstyret og løbende udsendt til spillerne pr. post samt den mere udbredte manuelle brætspilsform.

I dag er Kolonnen dog (som sædvanlig) i PBM-spillets tegn. Jeg havde egentlig planlagt at dække Avalon Hill Games' "Advanced Squad Leader", men mangler dog et par vigtige moduler. (Læs: en engelsk/dansk ordbog, NYX). Jeg lover dog at vende tilbage til dette geniale spilsystem snarest. Men PBM dagbogen over KJC Games' "Warlord" fortsætter u-

fortrødent. Lad mig nu starte. Under kampråbet "Eet land! Eet folk! Een AP!" vil vi sammen nedkæmpe fjenden, vil vi sammen sejre!

**The secret diary of A. Hook, aged 20 1/2.**

**Day 3:**

Som det efterhånden er kutyme vil jeg bede jer kaste eet stykke blik på bilag 1, det strategiske kort for dag 3. De indtegnede rektangler markerer de områder mine tre reconnaissanceflyvninger har dækket. Som det også fremgår af "nøglen" i øverste højre hjørne at bilag 1 er fjendtlige tropper repræsenteret ved små bogstaver, mens egne enheder er markeret med store bogstaver. Nemt, ikke sandt? Det er klogt at vænne sig til ALTID at koncentrere sig om fjendens træk, før man falder i svime over sin egen genialitet. Det er her værd at notere sig, at spiller 27 nu har indtaget by 121 "Berne". By 121 ligger på 290-68 (i Warlord er koordinatsystemet lodret-vandret) og "c" et på den position repræsenterer 7 infanterister og 8 tanks. Lad os sammen se lidt på, hvad vi allerede nu kan slutte om det samlede offensive/defensive styrkeforhold mellem mine tropper (jeg er spiller 5), spiller 27s og spiller 89s tropper.

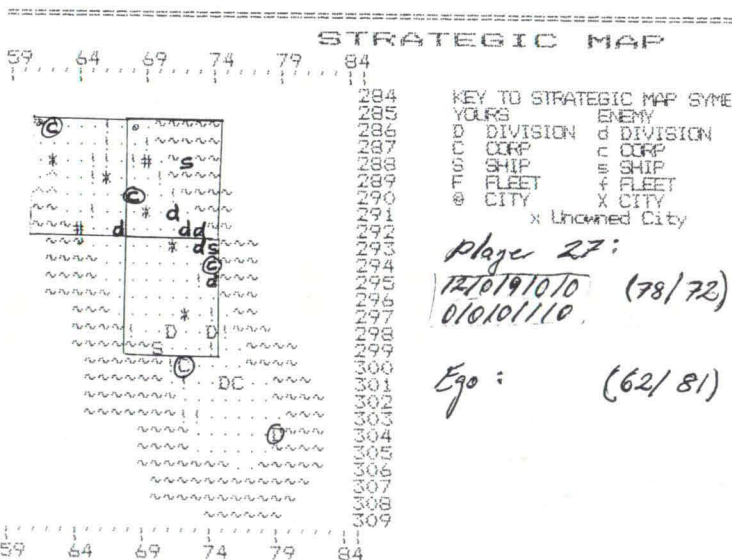
Bilag 2 viser at mine landstyrker er på 25 infanteriregimenter, 2 ingeniørregimenter, 1 regiment kampvogne, 2 lastvognsregimenter og 1 artilleriregiment. I Warlordkode siges det meget lettere med: 25/2/1/2/1.

På bilag 1 har jeg regnet sammen, hvor meget 27 har at gøre godt med. 12/0/9/0/0 - altså

12 infanteriregimenter og 9 kampvognregimenter. Yderligere har jeg spottet et af hans transportskibe på 28872, i kode 0/0/0/1/0. Idet vi konsulterer bilag 3 skulle offensiv/defensiv værdi af de enkelte typer regimente fremgå. Således kan spiller 27s styrke også udtrykkes ved at sige, at hans offensive/defensive styrker er 78/72, se bilag 1. Selv indehaver jeg beskedne 62/81 offensive/defensive points. Grunden til, at man ikke regner skibenes værdi med er simpel: landtropper og skibe kan ikke kæmpe sammen. Landtropper kæmper mod landtropper, skibe mod skibe. Noget ganske andet er, at man kan transportere landtropper på transportskibe. (F.eks. må det her antages, at 27 har sat nogle af sine tropper ud på transportskibet med henblik på enten at angribe mig bagfra eller at invadere fastlandet). Med hensyn til spiller 89 er der ikke meget

nyt at sige. Heller ikke på dag 3 har han bevæget sig og det er nu ganske sikkert at regne med, at han er droppet ud af spillet. Nu skulle vi have overblik over de to umiddelbare fjender: Den ene har nu to byer og er jævnbyrdig med mig, den anden ufarlig. Som jeg understregede for nogle kolonner siden, er det min strategi IKKE at forsøge en invasion af fastlandet førend hele øen med dens fem byer er under min kontrol. Man må have baglandet i orden førend man farer frem med al sin ildkraft. Så lad os se lidt på, hvordan mit bagland ser ud her på spillets tredje kampdag. Det fremgår af bilag 1, at på positionen 300-72, der også huser by 241 "Newcastle" har jeg en styrke på 10/0/0/2/1 stående. Denne styrke har jo just indtaget denne herlige by, ja faktisk er det ikke nogen helt dårlig by, hvis jeg

BILAG 1:



## REGIMENTS &amp; SHIPS

MENTS: 5 Infantry    2 Engineers    1 Tanks    2 Trucks    1 Artillery  
SHIPS: 0 Destroyer    0 Cruiser    0 Battleship    3 Transport    0 Submarine

selv skal sige det. Situationen er nu den, at den spiller (af jeg selv og 27) der først får taget by 89 vil stå med tre byer overfor modstanderens to, og dermed have vinderkortet på sin hånd. By 89 er derfor mit næste mål. Det skal dog samtidig pointeres, at det er vigtigt at undgå den situation, hvor 27 får held til at smutte udenom mine tropper, der er i lag med by 89, og indtager by 121. Dette træk ville jeg overveje i hans situation.

Så skulle den militær-strategiske side af sagen være dækket. Som jeg selv skrev for nogle kolonner siden er de tre vigtigste sider af PBM- og strategispil Taktik, Strategi og Diplomati. Mine rent taktiske overvejelser har jeg ikke generet jer med endnu. Disse er den mest komplicerede side af spillet, så dem vil jeg udskyde til senere. Altså mangler kun nogle ord om min diplomatisk situation.

Som jeg skrev sidste gang, havde jeg besluttet at sende et tilbud om fred til spiller 27. Det beder man blot spille-delsen om at ordne -tres simple. Jeg sendte ham følgende besked: "Greetings! Let us have a mutual non-aggression policy. You can write to me at (og så min adresse)". Denne besked modtog spiller 27 så på dag 3. Kort efter modtog jeg et brev, hvori han accepterede mit (falske) fredstilbud - han var endda åben overfor et videre samarbejde. Min plan var at få ham til at acceptere en grænse mellem hans by 121 og min by (in spe) 89. Jeg sendte ham derfor prompte et svar-

brev, med en grundig (og i forhold til sandheden lettere modificeret) argumentation for, hvorfor han skulle acceptere mit urimelige grænsekrav. Således var mine dispositioner, da solen gik ned i horisonten. Ikke vor egen sol, forstås. Spillet foregår jo på planeten Dexet mange lysår fra vor galakse. At våbentyperne virker påfaldende familiære kan kun ændre en. Men der er ingen steder at spørge i Dexets postnukleare ararki. Sørg blot for, at ingen er tilbage til at fortælle historien. Kill 'em all! And kill 'em good!

## BILAG 3:

Enhed:	Movement points:	Combat (off/- defll)
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	6 / 8
Transporter	5	1 / 4
Submarine	4	5 / 3

Nok Warlord for nu. Hvis ovenstående sludder var svært at forstå, er det muligvis fordi det bygger på dagbogens dag 0, 1 og 2 beretninger. Hvis du ikke har de numre af AP, der har lagt ryg til disse afsløringer, så kontakt kun roligt NYX og tru ham til at sende dem. Jeg vil nu hellige mig studiet af strafferettens mysterier (ledsaget af noget saftig tråd fra brdr. Young's betændte spader), men jeg vender frygteligt tilbage i næste AP. Indtil da: Hold ryggen rank, hovedet højt, støvlerne snørret og tønderne sammenbidte.

- Hooken.

# HIT-LISTEN

- (1) (1) (2) (2) SCAPEGHOST
- (2) (1) (2) (2) FUTURE WARS
- (3) (3) (2) (2) KING'S QUEST V
- (4) (7) (2) (2) INDIANA JONES ADVENTURE
- (5) (7) (2) (2) KING'S QUEST IV
- (6) (-) (1) (1) HERO'S QUEST I
- (7) (-) (1) (1) GUILD OF THIEVES
- (8) (-) (1) (1) CONQUEST OF CAMELOT
- (9) (4) (2) (2) CORRUPTION
- (10)(-) (1) (1) CODENAME: ICEMAN
- (10)(5) (2) (2) ZAK MCKRAKEN
- (10)(5) (2) (2) ENCHANTER

Årets 2. udgave af Hit-Listen er på banen. Erindrer vi, at parenteserne står for denne måneds placering, sidste måneds placering, gange på listen i træk og gange på listen i alt ses det straks, at toppen stort set er uændret. SCAPEGHOST har dog distanceret FUTURE WARS og ligger nu alene i spidsen. Underligt nok egentligt, da vi kun har solgt ca. 20 originale eksemplarer i forbindelse med DM i 1989. Men måske har folk selv importeret eksemplarer af SCAPEGHOST hjem over grænsen?

For SIERRA-ON-LINE ser listen denne gang flot ud. De har ikke færre end 5 titler på, heraf 3 nye, nemlig CONQUEST OF CAMELOT, CODENAME: ICEMAN og HERO'S QUEST I. Alt imens holdt KING'S QUEST V sin 3. plads, mens IV'eren (lillebror) rykkede 2 pladser op!

Min spådom sidst, der gik ud på, at INDIANA JONES ADVENTURE ville holde sig over ZAK MCKRAKEN resten af året har indtil videre vist sig sand. (Så nu ved du, hvem du skal ringe til før du udfylder din lotto-kupon). INFOCOM's perle ENCHANTER tog rutschebanen og faldt ikke færre end 5 pladser. En tendens, der vil smide den af listen næste gang... Og det vil således betyde, at verdensmesterne ikke længere er repræsenteret! MAGNETIC SCROLLS eventyr CORRUPTION viste samme tendens som ENCHANTER og rejste også 5 pladser ned af stigen. Imidlertid røg GUILD OF THIEVES direkte ind som nummer 7, hvilket var bedre end såvel CODENAME: ICEMAN som CONQUEST OF CAMELOT. Så der er stadig lidt bid i de gamle text/grafik-adv. Well, vi skal finde denne måneds vinder. Terningerne kastes og en tilfældig af de 14 stemmende medlemmer trækkes frem:

ANDERS KALSTAD fra Skovlunde med medlemsnummer 0441290 bød:

1. Future Wars
2. Scapeghost
3. King's Quest V
4. Codename: Iceman
5. Hero's Quest I

For det bud vinder han en redekam samt 2 måneders medlemskab af Adventure-Klubben.

Til sidst skal det lige nævnes, at Hannibal Hansen havde ønsket sig enten en 24nåls farveprinter eller en rejse til Canada, hvis han vandt. Det gjorde han desværre ikke, men rejsen er sendt til ham alligevel og i Joe's Hardware Store i Toronto står en Star-printer og venter på ham.

Send os dit bud på top 5 senest den 10. april. Så deltager du i lodtrækningen om en præmie.

- NYX.