

**ADVENTURE**

POSTEN Vol.5 #2 Oktober/November '91



**AND THE LAST KRYDSORD!**



ISSN: 0904 - 5309	OPLAG: 250 STK.
ANSVARSHAVENDE UDGIVER	: Adventure-Klubben
CHEFREDAKTØR	: Claus Nygaard (NYX)
REDAKTIONEL MEDARBEJDER	: Vestergade 25a 4930 Maribo
REDAKTION	Tlf.: 53 88 47 17 Giro: 1 66 73 00
FREE-LANCE SKRIBENTER	: Jacob Gunness (The Hunter) 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 (Her kommer jeg) Kristian Madsen (Madman) Henrik Jensen (Egern) Kristian Hyttel (Warlock) Mark Sederquist (Junior)
DISTRIBUTION	: Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)
COPYRIGHT	: Alt materiale indeholdt i Adventure Posten, som ikke bærer forfatters navn, er copyright Adventure Posten og må ikke ifølge gældende dansk lov om ophavsret gengives nogle steder uden forudgående skriftlig tilladelse fra Foreningen Adventure-Klubben.
TRYK	: bakager-tryk Tlf.: 86 96 81 29

---

## INDHOLDSFORTEGNELSE

- 1 - FORSIDE: LUCASFILM/NYX-FOTO.
- 2 - KOLOFON
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE (DU ER VED STJERNEN (\*))
- 4 - NEWS AND VARIOUS
- 6 - ODDS AND ENDS
- 7 - LÆSERUNDERSØGELSENS RESULTAR
- 9 - TELEFONHELPLINENS TIDER
- 10 - ANMELDELSE AF THE SECRET OF SILVER BLADES
- 12 - RAPPORT FRA HYTTELS ADVENTURETRÆF I TÅRS
- 15 - STRATEGY-ZOC MED CIRCUS MAXIMUS-KAMPAGNE
- 18 - HOOKED ON ADVENTURE: VINDERE OG INFOCOM
- 21 - TEGNESERIEESSAY AF BRIAN LASSEN: LOOM LØSES
- 24 - ANNONCE: INFOCOM OG DIVERSE
- 26 - GUNNES OM BLOBBER OG THE HUNTER
- 28 - ENDNU EN KRYDSORD AF DEN GAMLE
- 30 - BREVKASSEN MED 8 SIDERS HÆFTIG DEBAT
- 38 - 2 X REVIEW: HEART OF CHINA + LES MANLEY
- 40 - TIPS: LARRY II + KING'S QUEST V
- 41 - RUNE VENDER TILBAGE MED RPG-STOF
- 43 - ONKEL PERS HYTTE MED KONKURRENCE OG VINDER
- 46 - ONKEL PER TIPPER SUSPENDED
- 47 - SALG AF LØSNINGER: OVERSIGT!

Dette nummer indeholder desværre ikke "The Hardcore Helpline" og "Grow Up", der måtte udgå pga. pladsmangel. Derfor opfordres du til at benytte telefonhelplinen eller lede efter løsninger på bladets to sidste sider.

(\*)





"Willkommen meine Damen und Herren!" - et forsinket septemberrnummer, der nu er blevet til et oktobernummer og dermed også sikrer os det første julenummer i 2 år! Denne måneds forskydelse betyder nemlig, at næste nummer af "AP" er på gaden først i december. Det skulle både sikre mulighed for køb af julegaver i vores softwaresektion, samt godt læsestof, når sneen udebliver og kælken må blive inde... Grunden til udskydelsen af dette nummer var startskuddet på mit sidste år af Civiløkonom uddannelsen, der krævede aflevering af et stort organisationsprojekt. Men nok om det - over til dette nummers indhold.

Først og fremmest har jeg gennemgået de indsendte spørgeskemaer, talt, divideret og ganget, og er kommet frem til de resultater, der præsenteres først i dette nummer på siderne 7 og 8. Af væsentlig betydning var spørgsmålet omkring salg af løsninger gennem "AP", hvilket netop fra og dette nummer er en etableret service. Hvad undersøgelsen vil betyde for bladets indhold, kan du læse lige om lidt.

Et gennemgående tema i dette nummer er konkurrencer og kåring af vindere fra sidst. I alt gives der 500,- kroner, et eksemplar af "Jinxter", "Dungeon Masters Handbook" og 2 måneders medlemskab til glade medlemmer, og der udloddes et eksemplar af "Time and Magic" og endnu 100,- kroner samt 2 måneders medlemskab væk denne gang.

Debatten om anmeldelser og deres antal har fået 5 medlemmer til at sende anmeldelser ind, hvorfor du denne gang kan læse alt om "Heart of China", "Secret of the Silver Blade" og "Les Manley". Desværre kan vi ikke levere alle tre titler i vores softwaresektion, men der skulle være mulighed for at få brugt et par kroner også i denne måned, ikke mindst på Infocom.

Netop Infocom tages under lup af Finn i "Hooked On Adventure" og deres klassespil "Suspended" får en god gang tips med i "Onkel Pers Hytte".

På RPG-fronten er Rune atter at finde i bladet med omtale af endnu flere, nye og gode, rolleprægede spil.

På Strategi-fronten gennemgås kampagnereglerne til "Circus Maximus", der blev anmeldt for 3 numre siden, og blev godt modtaget ved sommerferie-træffet i Tårs.

Træffet var arrangeret af Kristian Hyttel, der via sin telefonhelpline havde inviteret en del af dem, der jævnligt ringer og får en sludder for en sladder. Her var der tale om 5 dages intensivt sludder foran computere og brætspil, en ferie du kan læse mere om inde i bladet.

Nummeret her byder også på et gladeligt gensyn med essay-genren, der denne gang tager hul på "Loom" i tegneserieform. Mesterværket er skabt af selveste Brian Lassen, der efter successen med "Gremlins" tilbage i '89 (I guess) har besluttet sig for endnu engang at krydre "AP" med sin flotte pen.

Krydderier er også denne gang skabt af Ole Wolf - der hermed bliver nævnt i lederen for anden gang - i form af vittighedstegninger, der efter vores mening slår både Storm og Qvist.

På falderebet må jeg desværre gøre opmærksom på, at dette nummer mangler hjørnestene som "The Hardcore Helpline" og "Grow Up", som pga. pladsmangel ikke kunne komme med. MEN tager du dig selv i nakken og får skrevet nogle navne på den medsendte medlems-sign-up-seddel, er der store chancer for, at vi i fremtiden kan udvide sideantallet!

Until next time - nyd den nye maxi fra Fish samt LP'en "Internal Exile", der udkommer i DK den 23. oktober. Zorro-elskere fik en forsmag på Fish' kunnen i afsnittet "The Newcomers" den 19. september, hvor netop Fish spillede tilflytteren Daniel Nielsen. Stay tuned!!!!!!!



## NY AMIGAKLUB SER DAGENS LYS!

Sandra Sharkey, der i sin tid kørte "Questline Chronicles" og havde en finger med i spillet om "Adventure Probe" har nu started **DEJA VU Software**.

Formålet med klubben er at formidle Public Domaine programmer til Amiga fra programmører og ud til medlemmer i hele verden. Alle PD-programmerne er lavet på Europress (Mandarin) Softwares styresystem AMOS og spænder over alt fra adventures til utilities.

Som medlem af Deja Vu Softwares AMOS game library får du gratis tilsendt en katalogdiskette, som indeholder en omtale af de - indtil nu - 300 tilgængelige softwaretitler.

Prisen for et års medlemsskab er £18 for europæere, der til dels kan glæde sig over, at de ikke bor i USA, for så havde prisen været £20. Medlemsskabet dækker en opdatering af katalogdisketten hver måned, den månedlige bulletin "Deja Vu Spotlight" samt 10% rabat på alle PD-disketter.

Ud fra det materiale vi har fået tilsende, ser det ud til, at der er mange lovende adventures i sigte. Vi forsøger selvfølgelig at få eksemplarer hjem til anmeldelse - go for it Guinness - så du får mulighed for at se, om dine næste £18 skal gå til et PD-medlemsskab.

Har du allerede besluttet dig for, at denne klub lige er noget for dig, så send en check på - gæt tre gange - £18 til:

**SANDRA L. SHARKEY, 25 PARK ROAD, WIGAN, LANCASHIRE, ENGLAND, WN6 7AA**

Og så skal det selvfølgelig bemærkes at AMOS programmører har mulighed for at få deres programmer distribueret af Deja Vu Software ligesom der ydes telefonservice til samme. Vil du høre generelt om klubben, kan du ringe til Sandra på tlf: **009 44 942 495261**

## SEPIA SOFTWARE DROPPER CBM64!

Programmeringen af "Strandet i Orion" er permanent lagt på is, hvad gælder en CBM64-udgave.

I stedet er Jens-Erik (Den Gamle) Kjeldsen i gang med at udvikle "AGT" i en dansk udgave, der derefter vil bruges til programmeringen af først "Oprør på NYX" og derefter muligvis andre titler til PC'eren. Om det bliver "Strandet i Orion" eller en ny forbedret udgave af "Katastrofe på Titan", har vi ikke fået oplyst på nuværende tidspunkt

omend vi sætter vores penge på, at det bliver "Orion", der vinder.

Udgivelsesdatoen for PC-udgaven af "Oprør på NYX" er endnu ikke fastsat. Dog er det sikkert, at der IKKE bliver tale om en julegaveide til dette års træ, men nærmere en studentergave næste sommer.

Vi ser selvfølgelig tiden an og venter spændt...

## HANDS ON BLEV TIL HANDS DOWN!

Bedst som vi informerede om den nyligt startede computerklub i Ringsted, røg formanden John "Svend" Larsen ud i problemer med "kommunale pampere", hvilket kostede klubben deres tilholdssted i Nørregade.

Så på trods af 75 medlemmers krav om et sted at være har det offentlige givet klubben - der nu har måttet lukke - fingeren!

## ODDS AND ENDS

+ at Sierra On-Line er gået sammen med Broderbund Software i et nyt selskab. Dog vil de fremover stadigvæk udgive deres respektive titler under eget navn. Ken Williams har placeret sig i chefstolen.

+ at Software Toolworks nu har udsendt deres spil, "Life and Death 2: The Brain". Som neurokirurg skal du lære at fortolke CAT-scans, X-rays og MRI samt undersøge patienter. Er din viden lidt usikker, må du konsultere hospitalets bibliotek. "Pick up your scalpel and give it a try".

+ at endog norske AP-medlemmer havde indsendt deres bud på DOCs Summer-Game. Han takker vores nordlige medlemmer. (Tjah, os sydboere kan lære lidt her! -Crap).

+ at Palace også har udgivet deres RPG-spil "Demoniak". Dette tekst-adventure med tegneserie-grafik (skrevet af Alan "Judge Dredd" Grant) går ud på at redde jorden fra Demoniaks onde horder ved at samle komponenterne til den ultimative bombe. Hopefully "Demoniak" will be able to herald the return of text adventure. Hope so!

+ at Blobber har set filmen "Predator 2" og ROSER den? Nu kan han glæde sig til Mirrorsofts computer-udgave med samme titel. Så Blobber: "Guns, gore and pyrotechnics - what more can you want from a shooty up? (Her falder garanteret en billig kommentar fra NYX! - Crap).

+ at Electronic Arts nye simulation-spil hedder "Castles". Spillet giver dig mulighed for at designe, bygge og forsvare dit helt private engelske slot. Du udsættes for oprørske bønder, grådige naboer og den lokale politik med alt, hvad dette indebærer.

+ Nej, ingen kommentarer! Men vidste I at Blobber har været i Vordingborg-bio og se "Robocop" 9 dage i træk? - Sædvanen tro, når han er nogle steder, faldt han i søvn og blev først fundet af kontrolløren, da de tog filmen af plakaten...

+ at Microproses fortsættelse til "Midwinter" er "Flames of Freedom", en strat/sim-klassiker, hvor du er i stand til at udvælge dine agentsers fysiske og psykiske egenskaber. Du skal planlægge Saharan Empires fald og befri et øhavs ufrivillige besættelse.

+ at Palace har udgivet sit nye adventure "Crystals of Arborea". Som kronprins Jarel (og venner) skal du finde de 4 krystaller, som den onde Lord Morgoth (af gode grunde) har spredt for alle vinde. Over 16.000 lokationer kan du se igennem Jarels øjne. Man må undre sig over, hvem hulen der har tid til at tælle så mange lokationer!?!?



# LÆSERINDRAGET - RESULTAT

Lange og ensomme nattetimer er hensvundne. Dybt begravet i bunker af spørgeskemaer takker jeg de 67 medlemmer, der gav sig tid til at præge kommende numre af "Adventure Posten". Let's work it out!!!

Forsiden af spørgeskemaet var helliget medlemmernes hardware-besiddelser. Megen snak har været for og imod CBM64-stof i bladet, for få PC-konkurrencer mm. Her ser du medlemmernes computerfordeling:

Amiga	PC	CBM64	ATARI	Anden
45	23	10	0	7

Nogle har 2-3 computere, hvorfor tallet er over 67. Med %-angivelse bliver resultatet:

53%	27%	12%	0%	8%
-----	-----	-----	----	----

Altså en klar sejr til det Amiga-ejende folk. Konsekvenserne heraf vil nok være, at vi blot fortsætter den hidtidige linje og holder den nuværende fordeling af stoffet.

5 af de 10 CBM64-ejere har enten en Amiga eller PC'er, så dermed stoppes "Olden Goldies" spalten forever!

**Har du printer? (Hvis ja, hvilken?)**

22% - NEJ      78% - JA

Heraf havde 52% en Star-printer!

Ikke til at forstå for en Epson-ejende chefredaktør, der ydermere producerer "AP" på en Epson. Se så, Star-ejer, hvad Epson er god for!! Endda i 9-nåls udgave. Jo, nogle køber ikke "katten i sækken". De køber prisbevidst of fornuftigt.

**Har du modem? (Hvis ja, opgiv baud)**

22% - JA      78% - NEJ

Heraf havde 80% et 2400 Baud.

Til trods for vores udsættelse af basen - på ubestemt tid - er der åbenbart potentiale iblandt medlemmerne.

Vi gemmer karaktergivningen af "AP"'s faste kolonner til næste side, og springer til de

generelle spørgsmål på spørgeskemaets side 3 og 4:

**Hvor meget interesse har du i fig.?**

1=Meget, 2=Lidt, 3=Intet

84%	11%	5%	ADV
35%	30%	35%	RPG
14%	32%	54%	PBM

Heraf drager vi konklusionen, at Aage med sin kolonne har skabt interesse for PBM hos 46% af medlemmerne. Vi fyrer derfor ikke Aage, men lader ham springe over i dette nummer. Runes RPG-stof falder i god jord hos 65% af medlemmerne og må derfor være et glædeligt gensyn i dette nummer. Med hensyn til min og Casper Lunds strategy-spalte, ligger den vel midt imellem? Første prioritet ligger sikkert hos 95% af medlemmerne på adventurestoffet, så det fortsætter vi med at have i højsædet. MEN glem dog ikke, at kombinationer som 1/1/1 og 1/2/1 findes hos mange medlemmer. En 3/3/3 kombination fandtes kun hos 2% - hvad de så laver i Adventure-Klubben, må I ikke spørge mig om!

**Alder og køn:**

Den totale alder: 1.378 år

Gennemsnitsalder: 20 ½ år

Laveste alder : 11 år

Højeste alder : 55 år

Her blev Jens-Erik topscorer uden besvær.

Den nærmeste konkurrent nåede vist de 44!

Mand - 94%    Kvinde - 6%

I en mandedomineret computerverden er vi stolte over at have sex procent kvinder med i Adventure-Klubben!

### AP-Rubrikkernes Top 20:

- 1 - Tips
- 2 - The Hardcore Helpline
- 3 - Grow Up
- 4 - Anmeldelser
- 5 - Lederen
  - Brevkassen
- 7 - Odds And Ends
- 8 - News And Various
- 9 - Medlemslinjen
- 10 - Konkurrencer
- 11 - Indholdsfortegnelsen
- 12 - Hooked On Adventure
- 13 - Hit-Listen
- 14 - Krydsords-opgaven
- 15 - Den 5. Kolonne
- 16 - Kolofonen
- 17 - Onkel Pers Hytte
- 18 - Strategy-Zoc
- 19 - Runes RPG-Corner
- 20 - Olden Goldies (CBM64)

(c) Adventure-Klubben 1991.

*Må kun gengives med kildeangivelse.*

Læsernes dom over skribenterne! Masseafskedigelser, en fremtid med udeblivende artikler - you name it. Hårdt er det for mig, Rune, Bløbber og Blobber samt Per at blive overgået af selveste Kolofonen! Siden, der ydermere er ens HVER GANG. - Vi tager os alle til hovedet og spørger: "Skriver vi så dårligt?"

Nej, tendensen er åbenbart at læsere vil have tips og anmeldelser i spandevs. Det stemmer også overens med, at hovedparten af læsere prioriterer eventyrstoffet højest. Glad er jeg dog for, at "Lederen" i det mindste klarede sig fint. Så bliver noget af det, jeg laver, læst af nogle! Tendensen med "Odds"+"News" på lads 7+8 viser igen læsernes adventureinteresse. Sammen har Finn og jeg lavet et godt alternativ til SE&HØRS "News and Gossip"-spalter, som åbenbart er god opvarmning til hvert nummer.

Medlemslinjens placering giver et fingerpeg om, at mange sætter klubånden i centrum. Derfor opfordrer vi andetsteds - i form af en konkurrence - til nye ansigter på linjen. Finns "Hooked" og Den Gamles "Krydsord" vil sammen med Aages "5. kolonne" være faste rubrikker - også fremover. Konsekvensen vil i fremtiden være, at bundskraberen - "Olden Goldies" - ikke kommer i bladet mere og at de tre ovenstående kun kommer lejlighedsvis. Vi pisker altså ikke nogle til at skrive, men lader døren stå åben, hvis de absolut har noget på hjertet. I'm sorry, Per!

### Bruger du telefonhelpline?

JA - 61% NEJ - 39%

Chokerende at se, at så stor en del af jer ikke bruger den service, der stilles til rådighed for jer. Vi har ellers Danmarks absolutte eventyr elite ved telefonerne!!

### Hvad er dit foretrukne adventurefirma?

- 1 - Sierra On-Line (28 stemmer)
- 2 - Infocom (17 stemmer)
- 3 - Lucasfilm (14 stemmer)
- 4 - Magnetic Scrolls (13 stemmer)
- 5 - Intet (6 stemmer)
- 6 - NYX Lines, SSI, TSR, Electr. Arts, Deplhin, CLR, Level 9 (1 stemme)

Uha en gyser. Sierra-folket har indtaget "AP" med 13% flere end Infocom. Dog skal det siges, at Sierra-stemmerne oftes var kombineret med Lucasfilm, mens Infocom stod for sig selv (Har man een gang set lyset, ikke sandt?)

*Som du ser, er dette et groft udpluk af spørgeskemaerne, hvor en del af kategorierne udelukkende var til vores interne brug.*

*Hovedpunkterne er trukket op på disse to sider og vil blive taget til efterretning i såvel dette som kommende numre af "Adventure Posten".*

- NYX.



# TELEFONHELPLINE

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 er fra 1-10-91 til 30-11-91 således ud:

---

**MANDAG 16:00-18:30 - 53 79 41 52**

Jacob "The Hunter" Guinness hjælper i samtlige adv. til CBM64 + lidt Amiga!

**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! Minus Sierra!

**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. CBM64/128!

**TORSDAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42**

Jonas Buur Sinding fortsætter helplinen fra i tirsdags.

**FREDAG 15:00-19:00 - 98 33 57 63**

Henrik "Egern" Jensen følger successen op fra i onsdags. You Bet!

**FREDAG 18:00-20:00 - 35 82 48 57**

Mark "Junior" Sederquist. Et unikum på Sierra-fronten hjælper DIG!

**LØRDAG 13:00-15:00 - 65 97 20 28**

Steffen Sørensen. Vores mand på Amigafronten. Han ved næsten ALT!

**SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12**

Kristian "Warlock" Hyttel er tidligt oppe for at køre helpline.

---

**BEMÆRK!** Hvis et medlem ringer uden for telefontiden får dette automatisk to måneders karantæne fra telefonhelplinen. De ovennævnte personer, der tilbyder telefonisk hjælp, er ikke bundet til at være disponible. De har ydermere ret til, på et hvilket som helst tidspunkt, at afvise en samtale uden nærmere begrundelse. Dette giver ikke et medlem ret til at ringe dagen efter, hvis der ikke køres helpline fra telefonnummeret. Det er forbudt at videregive sit medlemsnummer til en anden person. Sker dette, vil man øjeblikkeligt blive ekskluderet.

---

*Minedens telefonhjælper - 3M - Madman Madsen Middelfart*



## SECRET OF THE SILVER BLADES: AD&D, US Gold/SSI/TSR. Fåes til CBM 64/128, IBM PC. Version testet: CBM. Pris Kr. 299-365,-

"Secret of The Silver Blades" (fra nu af Secret) er det 3. spil i SSI's "Forgotten Realms" - AD&D serie. Ligesom i forgængeren "Curse of the Azure Bonds" er det muligt at føre sine figurer fra tidligere spil videre, men dog ikke nødvendigt. Hele spillet lugter dog af, at programmørerne regner med, at spilleren har gennemført de to forrige spil - hvilket vel egentlig også er rimeligt nok.

Men hvad handler det hele så om? Tjah, forhistorien lyder, at ens figur er blevet hentet til en lille mineby, ved hjælp af en magisk brønd, for at hjælpe byens beboere mod en ond magt fra de mørke miners dyb. Det viser sig, at denne "mørke magt" er en nedfrosset lich - dog under optøning. Som spillet skrider frem, skal man afsløre mere og mere af lich'ens skumle planer samt finde ud af, hvem der står bag optøningen. Selvfølgelig skal man også blive medlem af den legendariske "Sliver Blades" krigsorden (Ups, det var jo en hemmelighed!). Alt dette inkluderer en mængde korttegning og selvfølgelig også en masse organiseret slagteri. Det bringer os så direkte over i selve spilsystemet. Tjah, siden "Curse" er der ikke sket så megen forandring - faktisk stort set ingen. Ok, du rejser dog ikke rundt på et stort kort længere, men kampsystemet, magisystemet og alt det andet er akkurat det samme. Selvfølgelig med den forskel at det hele foregår et par levels højere. Det vil helt konkret sige: Bedre spells, bedre våben, flere hitpoints, højere maximum levels, mindre THACO (to hit armour class 0), osv.

Er der så noget galt i det? Både ja og nej! SSI's spilsystem er virkelig godt. Det er overskueligt, let anvendeligt og indeholder de fleste AD&D regler (de, der er nødvendige

for et sådan computerspil). Har man spillet de tidligere "Forgotten Realms"-spil, føler man sig hjemme i dette. Stilen fra de to forrige spil er jo bevaret. Men desværre lugter det også af, at gameplottet fra "Curse" er bevaret. Naturligvis er der en anden forhistorie til "Secret", og de har da heller ikke handlingsmæssigt den store lighed. Det er snarere måden, hvorpå spillet er bygget op, der ligner forgængeren. De mange kampe, det lidt nedprioriterede tænkearbejde, den måde, hvorpå spillet udvikler sig "linært" fra første "scene" til næste, til næste, osv. for at ende ved den sidste afgørende kamp. Der er generelt for megen kamp og for få valgmuligheder. Nogle steder føler man næsten, at man er tilbage i "Bard's Tale" spillenes definition af RPG - nemlig korttegning og masser af kamp.



Men hvor det var kampene fremfor korttegningen, der var problematiske i "Curse", har SSI sørget for, at mange af deres kort i "Secret" har fået decideret labyrint-agtigt præg. To steder i spillet er man nødt til at kortlægge på millimeter-papir, og det gør det ikke lettere, at der er fyldt med random-fights/wandering monsters. Dette er måske meget realistisk, men ikke særlig spillevenligt. Det lugter i hvert tilfælde langt væk af manglende fantasi eller en presserende deadline!?

Dog må man sige, at selvom plottet er lidt underligt, er det ikke helt ligeså rodet som



det i "Curse". Nu kunne det lyde som om, at "Secret" ikke er et særligt godt spil. Det er det! Teknisk set er det utroligt godt lavet, plottet udmærket, men al for megen kamp. De steder, hvor der ikke er fyldt med utålelige mazes og random fights er virkelig gode, spændende og utrolig fængende. Det skal også lige nævnes, at systemet med Journal Entry's er bevaret, hvilket er med til at give god atmosfære.

### THE SCORES:

**LYD:** En anden titelmelodi end i "Pool of Radiance" og "Curse", men ellers de samme "wiiii" når du kaster spells, og "boing" når du klasker ind i en mur.

**GRAFIK:** 90% - Gennemgående god. Billederne af de personer/monstre, du møder er virkelig flotte. Desuden er der blevet sat nogle halvskærme ind nogle steder i spillet, som da også er meget flotte.

**PRÆSENTATION:** 83% - Som i de forrige "Forgotten Realms"-spil er æsken og manualerne meget flot udført.

*(Et snapshot havde været sagen, red.)*

Der er også kommet flere journal entries (kapitler i en medfølgende bog, som spillet undervejs beder dig om at læse), hvilket gør spillet mere spændende.

**GAMEPLAY:** 86% - Spillet er underholdende og gameplayet er godt, men det minder bare FOR MEGET om det i "Curse", hvilket er ret uheldigt, da man vel nok forventer noget nyt i en fortsættelse. Det går dog an - men hvis der kommer en 4'er med ligeså megen kamp og kort, er det lige ved at være for meget.

**KOMMUNIKATION:** 57% - Der er langt mindre kommunikation, med de væsner du møder, i dette spil end i de forrige. Hvis man fik en krone for hver gang en beskrivelse af et møde med nogle væsner endte med "THEY ATTACK", ville man være millionær. Når der endelig snakkes,

plejer der at være vigtige informationer at hente.

**ATMOSFÆRE:** 79% - Grafikken og journal entries er mest atmosfæreskabende, men i modsætning til de forrige spil er der her tit knyttet nogle bemærkninger til tomme gange og rum.

**VALUTA FOR PENGENE:** 75% Man får et stort flot spil, og hvis man har tålmodigheden, skal man også nok gennemføre det. Man får altså ikke et spil i stil med nogle af de tidligere computer RPG's, der er totalt umulige at gennemføre på grund af ulogiske kort, urimelige kampe eller fejl.

**SUBJ. VURDERING:** 90% - Jeg har altid godt kunne lide SSI's "Forgotten Realms"-serie. Dette spil er ingen undtagelse. Det er stort, flot og fængende, og det er endnu bedre, hvis du har ført dine figurer hertil både fra "Pool" og "Curse". Men til et hvert produkt hører også konstruktiv kritik. Spillet minder lidt for meget om "Curse" og er præget af for megen kamp. Kort der skal tegnes på millimeter-papir er også for langt ude. *(Hvorfor memorerer du ikke blot de forskellige lokationer, samt effekterne placeret i dem?, D.D. Dennis) - (Fordi han er gymnasieelev og ikke handelsgymnasieelev, tumbel, NYX).*

Sidst ville det ikke gøre noget med nogle flere valgmuligheder, men på trods af dette er "Secret" ET VIRKELIG GODT SPIL.

-Rasmus "The Ranger" Bolding.

*Vi takker The Ranger for denne indførelse i TSR's seneste "Forgotten Realms"-modul. Sidder du med et originalt spil, du mener er en anmeldelse værd, så søg berømmelsens veje som The Ranger. Skriv straks din anmeldelse og send den til os.*

*HUSK: Giv karakterer efter det vanlige system, så der er noget at sammenligne med. På forhånd tak for hjælpen.*

- NYX.

Traditionen med en årlig invitation fra Adventure-Klubben om deltagelse i et sommertræf blev i år udeladt. Alt for godt husker jeg tidligere års "flop" med max. 5 tilmeldte. Dette år skulle dog vise sig anderledes, da telefonhjelper Warlock indbød venner og bekendte til en uge i eventyrets tegn. Her 3 sider krydret med indtryk, der gerne skulle få andre end eliten til at møde op næste gang. Og mens Kjeld Højmark henter en kop kaffe, læser vi andre træf-reportagen...

Det blev en tidlig mandag morgen den 15. juli! Næppe var nattens puslerier med rygsæk, telt, sovepose, tøj og tandbørste ude af verden før vækkeuret kimedede. Ud af sengen, en tur i "kabinen" og så ellers ned på hovedgaden, hvor Tinos far utålmodigt stemte hornet i bund - nu skulle vi til Nykøbing F. banegård! 15 minutter senere sad vi så 30 kilometer væk, med bagagen i intercitytoget mod København og ventede tålmodigt på Vordingborg station, hvor Guinness og Ebbe var klar til påstigning. Vel ombord underholdt de i kor hele vogn-afsnittet indtil Ringsted, hvor omstigningen til det famøse IC3-tog fra Scandia i Randers (Kuuuurt! Er du der?) som skulle fragte os sikkert - det sidste kvarte døgns tid af vejen - til Hjørring.



Et view ud over hovedkvartereti Tårs. Foran skærmene ses bagfra og fra venstre: Kristian Warlock Hyttel, Per Bondebarber, Madman, René, Blobber-Gunness, Ebbe, Beast og Esben. Præsenteret ved træffet var 2xCBM64, 1xCBM128og 3xAmiga.

Sikkert over Storebælt - ja, vi tog Korsør/Nyborg - fløj vi over Fyn og stoppede bogstaveligt talt ikke før Middelfart, hvor Madman beslutsomt havde placeret sig midt på spor 4, for at undgå at toget kørte forbi... Efter 14 minutters forsinkelse og et fjerde forsøg fik vi politiet til at lade være med at anholde ham, og kunne køre videre mod næste adventure-station; Horsens.

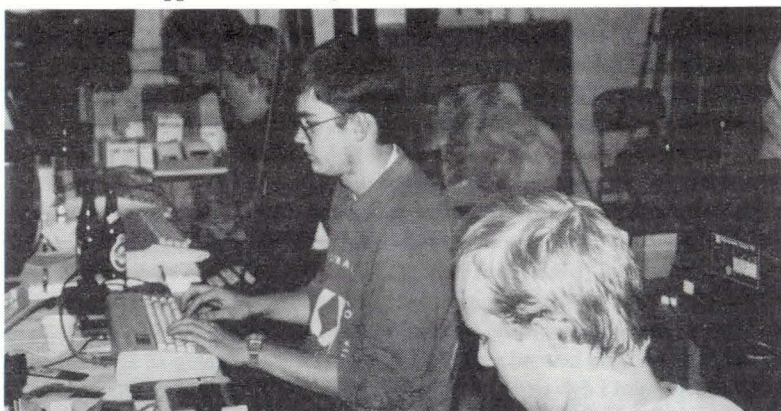


Direkte fra statsfængslet kom Per og Hannibal, begge indsat på grund af NM-kuller. Deres placeringer de sidste par år var steget dem til hovedet, og var også den direkte grund til at de måtte sidde i vogn 13, mens vi andre sad i vogn 11! Nok om det. Vel ankommet til Hjørring ved 18-tiden blev vi modtaget af Hyttel på stationen. Derefter gik det i vildt tempo de 12-14 kilometer ud til Terpet, med en kvindelig minibus-chauffør, der var klædt ud, som skulle hun til hof-bal. Eet var i hvert tilfælde sikkert. Naren, skulle hun ikke lede længe efter...



Det fulde onsdagshold, hvor træffet var på sit højeste. Fra venstre: Kristian Hyttel (Terpet), Claus Chr. Beyer (Randers), Madman (Middelfart), Ebbe (Nykøbing F.), Per (Aaargh) Nielsen (Horsens), Jesper Garlic Kallese (just outside Randers), Guinness (bageset og fra Bøgo), Tino (forrest og fra Maribo!!!), Kurt Sørensen (Randers), René (nearby Terpet), Esben (nearby René) og Claus NYX (Maribo). Manglende på billedet her var Hannibal (The Cannibal), der desværre måtte forlade os onsdag morgen. Foto: værtinden!

Endelig indlogeret i naturskønne omgivelser langt fra alting blev diverse computere monteret og der indledtes straks turneringer i såvel Speedball, Demo-making som skak og Risk. Sidstnævnte et spil, der skulle præstere at holde mange af deltagerne søvnløse i mere end 24 timer i træk! Personligt blev Hyttel som ved Bogø-træffet topscorer. I de første 63 timer af træffet som han kun i 5!!! Motto: Vær oppe i 12, sov 1 og fortsæt fra mandag til onsdag morgen.



Et kig henaf sidelinjen, hvor Ebbe desperat søger ScubaDive-disketten, Guinness laver et program, der kan fortælle dig, om du er gammel nok til at få kørekort, hvis blot du indtaster din alder, og baggrunden fyldes op af René og Esben i færd med at konstruere endnu en blændende demo!

Helt igennem blev ugen omdannet til en "Aktiv-Ferie". Fra mandag aften til fredag morgen blev der taget aktivt af øl-kassen (5 kr. per Hof/Tuborg), spillet aktivt på computerne, slidt et par spil Mausel-kort op, kørt Circus Maximus, sat skakmat og erklæret utallige verdenskrige i Risk, der generelt varede 4-5 timer per spil. Derudover blev der spist morgenmad, drukket formiddagskaffe, spist frokost, drukket eftermiddagskaffe og spist eftermiddagshjemmebag, spist aftensmad, drukket aftenkaffe med aftenhjemmebag og snuppet en kop kaffe til midnat! ALT SAMMEN for det latterlige beløb af 25 kroner om dagen! Hvordan det har kunnet hænge sammen, er noget vi gerne ville vide i vores husholdning, for sat penge til må hans forældre unægteligt have gjort. Men, det har de så ikke haft noget imod. Helt igennem et strålende værtspar, der var med på den værste også selv om gipsben og krykker uheldigvis havde ramt Hyttels far. I Tæppeland i Hjørring har de sikkert undret sig over hans klattede øjne om morgenen, hvilket skyldtes at også han var med på den natlige Risk-vogn!



Fra højre er det Hyttel og Per, der lytter til Tinos alliancetilbud i Risk. På den anden side af bordet fandtes Ebbe, Madman og NYX.

Ja, hvad siger man efter sådan en uge? Ikke andet end et par "ØV"er. Det første over at inviterede folk som Dannyboy, Thomas Højlt, Mark Sederquist, Jonas Buur, Jens-Erik (Den gamle), A-MOC, Aage, de 3 Boldings, Steffen Sørensen og Coke ikke kunne komme. Ja, Coke skulle vist noget andet; sagde han med ærgelse i stemmen, da jeg talte med ham. At han så desorienteret kunne ringe til Hyttels helpline for at få hjælp, når han var på ferie, står som en gåde for alle. Men han har nok haft mobiltelefon med?

Det sidste "ØV", der også var det længste, kunne udbrydes fredag morgen, da hjemrejsen stod for døren. En lang, trættende og mest af alt vedmodig tur ned gennem Jylland, tværs over Fyn, ned over Sjælland i bund til redaktionen midt på Lolland virkede ikke særlig ophidsende. Som det dog kan ses på forsiden af dette nummer, følte Guinness ikke, at rejsen var noget særlig. Men er der ikke også noget med manglende tidsfornemmelse, når man sover???

I hvert tilfælde nåede vi hjem henunder aften, hvor en telefonopringning til Hyttel forsikrede os om, at de allerede var gået i dyb coma efter vores afrejse... Ingen svarede. Tilbage var så kun at få skrevet en lille artikel til dette nummer og samtidig håbe på, at den kan få flere til at melde sig, næste gang, der er træf i udsigt!

-NYX.



*Sidst overlod jeg roret til Casper Lund, der successivt leverede en strålende anmeldelse af "Dark Future" fra Games Workshop. Denne gang vender jeg tilbage til maj-nummerets anmeldelse... Jeg gennemgår nøje kampagne reglerne i "Circus Maximus".*

### **"Circus Maximus" - Avalon Hill.**

For de af jer, der valgte at følge min anmeldelse i maj-nummeret op ved at købe denne perle er her et venligsindet spark bagi, der gerne radikalt skulle ændre jeres syn på "Circus Maximus". For har man een gang spillet kampagneversionen, går man ikke bort fra den igen. (Det skal da lige være til et adventuretræf i Tårs, hvor førstegangsbrugere som Hannibal (Les Cannibal), Guinness (Blobber) og Madman (Boris!) også skal kunne følge med).

Ja, du har gættet rigtigt. Ved sommerens træf i det nordjyske stod også et Circus Maximus slag, der blev vundet af debutanten Warlock. Per Bondebarber, Tino og undertegnede - der betegnedes som favoritter - blev suveræne tabere. Da vi hver især havde skrælet forpoterne af to af hinandens heste kunne vi blot se til, at de uerfarne piskede deres til sejr.

Her havde det været rart, om man havde haft mulighed for at døde modstanderne...

### **Kampagneversionens muligheder:**

Modsat et almindeligt spil, der kun tæller et race, tæller en kampagne ti, eller sagt med andre ord, en hel sæson.

For at stå igennem alle ti løb får hver spiller mulighed for at designe 5 fulde teams komplet med hestespand, vogn og kører. Derudover tildeles man en formue på 10.000 penge (vi kalder dem S - omend de hedder sesterces), som dels kan benyttes på totalisatoren eller til

bestikkelse af andre hold.

**Forberedelse:** Før hvert race udvælger hver spiller det eller de team(s), der skal benyttes og lodtrækningen om startpositionerne foretages. Man er dog frit stillet mht. til deltagelsen i et race og må derfor gerne "stå over", hvis man vil det. Haver man mere end eet team med i et race, skal team to først udtages, når alle har valgt første team. I det tilfælde, hvor der er mere en 8 teams med og derfor ikke baner nok, må nogle starte umiddelbart udenfor "Lane"-feltet.

**Bestikkelse:** Når startpositionerne er fundet, har man mulighed for at stække den, der på papiret ser ud til at være ens værste konkurrent. Det gøres ved bestikkelse, der hemmeligt nedskrives på papir og det beløb, man vælger at bruge trækkes fra ens pengebeholdning. Man må KUN bestikke ét af de øvrige teams, hvilket til gengæld kan ske på fire forskellige måder, hvoraf tre af dem kan bruges på een gang.

**Ikke angrebsbestikkelse:** For det første kan man bestikke en anden kører til IKKE at angribe en selv. Da dette er særdeles fordelagtigt, koster det selvfølgelig mere end blot småkager og skal også foretages med et beløb, der sikrer en nettobestikkelse på mindst 500 S. **Nettobestikkelse:** Ja, hvad er det? Jo, ser du. Hvad kan ikke købes for penge? ALT kan købes for penge, ikke sandt!? Vælger du at bestikke en modspiller 1.000 S for ikke at

angribe dit team, og han giver dig 1.200 S igen for at få lov alligevel, ja så lader du din grådighed få ret og ser stort på at de spidse syle fra hans vogn pløjer siden op på din bedste hest. "Money let the world go around!", right?

Samtidig med, at man vælger, et offer for bestikkelse, planlægger man nemlig også en modbestikkelse. Har man således sat 400 S på, at ingen skal kunne bestikke ens gule team, og der under løbet dukker en modstander op, der giver 800 S, hvis man lader være med at angribe ham med det gule team, opstår nu muligheden for at give ham modbestikkelsen. Hans nettobestikkelse vil i den situation være lig med 800 - 400 S, hvilket er 400 S. Og da en IKKE ANGREBSBESTIKKELSE skulle være på minimum 500 S for at virke, ja så sker der ikke noget. Havde han imidlertid sat 900 S eller derover var afgørelsen foretaget således:

**Ikke angrebsbestikkelse (fortsat):** Er nettobestikkelsen på 500 S eller derover slår den bestikkende part med en terning, som for at bestikkelsen skal virke ikke må overstige nettobestikkelsen, når man ganger 500 S med terningens øjne.

Eks. 1.000 S er sat. Ingen modbestikkelse. Nettobestikkelsen er 1.000 S. Der slås en 3'er med terningen. 3 x 500 S er større end 1.000 S, hvorfor intet sker! Var der imidlertid nettobestukket med 2.000 S og 3'eren var kommet ud, ville bestikkelsen virke og modstanderen må ikke angribe ens team i resten af løbet. MEN, man må så heller ikke selv angribe ham! Gør man det, får han igen frit spil til at angribe een selv.

**Fartreducering:** Muligheden for at få en kører til bevidst at holde igen på sine heste foreligger også, og her skal man ligeledes have en nettobestikkelse på minimum 500 S, for at virke og igen slås med en terning efter samme princip som før. Også her har modstanderen mulighed for at modbestikke.

Har man f.eks. sat 2.500 på at det blå team

skal reducere sin fart og blå har 300 i modbestikkelse bliver nettobestikkelsen 2.200 S. Derefter skal man blot slå fra 1-4 med en terning, for at bestikkelsen virker. Gør man det, bliver effekten, at det blå team skal reducere sin team speed med  $2.200 / 500$  (rundet ned) i resten af løbet. Maximim dog 3.000 S, hvilket vil give et resultat på 6!

---

*Picture this:*



(Om Per Bondebarbers tab med det røde team skyldtes akut søvnmangel eller det, at han navngav køreren "Sven Brik Kedelig", skal jeg lade være op til læserne at bedømme).

**Doping:** Modsat de to andre former for bestikkelse foretages doping alene inden løbet starter. Igen skal der minimum sættes 500 S og nettobestikkelsen skal være minimum 500 S. Før løbet erklærer man sine dopinger og moddopinger og for hver hele fold af 500 S, man har mere end modstanderen mister en hest i hans hestespand et injury point. Har man



f.eks. sat 4.000 S på at dope det brune team og dette ikke har nogen modbestikkelse, er man frit stillet for at tildele 8 injury points på hans heste (4.000 / 500). Heste der kolliderer skal skæres fri, men vil efter løbet igen være på fuld styrke. Der er altså ikke tale om gift, men blot den traditionelle "spand vand" - her 8.

**Sabotage af vogne:** Som man doper heste kan man sabotere en modstanders vogn. Det gøres med minimum 1.000 S og afgøres ligesom med doping før løbet. Her skal blot igen slås med en terning, og det antal øjne, man slår, skal ganges med 100 og være mindre eller lige med nettobestikkelsen. Sker det - og er nettobestikkelsen på minimum 100 S - mister modstanderens vogn 2 point på et hjul efter bestikkerens ønske. Og for hvert yderligere fold af 1.000 S mister offeret endnu et point efter bestikkerens ønske.

Eks.: Man sætter 4.400 S på at sabotere det grønne teams vogn. Grønt team har sat 300 i modbestikkelse. Nettobestikkelsen er (4.400 - 300 S) 4.100 S, hvilket kun kan give skade, da 100 gange et hvilken som helst terningslag ikke kan overstige 4.100. Skaden er da 2 point plus 1 point per fold af 1.000. (4.100 - 100 (for de første 2 point) er 4.000) hvilket giver 4 yderligere point i skade. Denne er endvidere permanent for resten af kampagnen.

**Totalisatoren:** Det er klart, at med alt det bestikkelse, vil pengene hurtigt blive små, hvis de ikke formeres.

Måden at få sine penge til at yngle på er ved at spille på totalisatoren. Indskudet foretages i fold af 100 S og man er tvunget til at spille på sig selv. Det beløb, man spiller på egne teams, må ikke overspilles på andres. Det vil i al sin enkelthed sige, at har man satset hhv. 500 og 1.200 på sine egne teams, må man ikke spille mere end 1.700 på modstandernes. En regel, der simpelthen forhindrer, at en spiller sætter alt på de andre og så blot vælger at snege sig til en sikker sidsteplads for at score

kassen.

Når alle har satset laves et "scoreboard". Det gøres ved at alle spillede beløb lægges sammen, hvilket er den totale indsats (f.eks. 13.000 S). Derefter udregnes odds for hvert team. Er der f.eks. spillet 1.300 på det røde team vil odds her være 10-1, fordi (13.000 / 1.300 S = 10).

Var der spillet 1.400 ville man havde rundet nedad til 10-1, da et decimaltal altid rundes ned.

Efter løbet - hvis man har budt på det vindende team - modtager man så odds gange indsatsen. Du havde sat 700 S på rød og modtager altså 700 x 10 S, nemlig 7.000 S!

Dog er det en betingelse, at banken kan betale dig 7.000 S. Gevinsterne udbetales nemlig ud af den samlede indsats (her 13.000 S) og den spiller, der skal have mindst udbetalt, bliver i sidste ende snydt, hvis der ikke er flere penge tilbage at dele ud af!

**Køb/Erfaring/Helbredelse:** Penge kan før hvert løb bruges på udstyr. De fire første i et løb får ligeledes tildelt erfaringspoint, som kan bruges til oplæring "en form for køb". Og endelig kan ens heste helbredes efter hvert løb, som omtalt under doping.

*En lille forsmag på kampagnereglerne. Jeg håber at dette - plus anmeldelsen tidligere - har givet dig blod på tænderne. Hvis, så står FANTASK A/S i KBH. til din disposition. Spillet koster KUN kr. 148,- og er i al sin pragt pengene mange gange værd!! Ring til dem derinde - husk at nævne "Adventure Posten" som kilde, og få rigtig gang i vædeløbene rundt omkring.*

Telefonnummeret er: 33 93 85 38 og de er ved telefonerne hverdage fra 11-15.

Until next time.... Kast op over billedet af Per Bondebarber og riv dig gennem en kampagne med vennerne. Hold hexagonerne varme.

- NYX.

# HOOKED ON ADVENTURE

*Finn DOC Bolding leverer denne gang en opdelt "Hooked", der foruden at uddele 400,- danske kroner til medlemmerne også sætter fokus på det, der engang var verdens bedste spilfirma. I dag er der kun spillene tilbage, der dog stadig er verdens bedste....*

## SUMMER GAME RESULTATET:

Forst og fremmest takker jeg mange gange de 13 AP-medlemmer, der gad at ofre tid på min konkurrence.

Jeg skrev, at jeg havde gjort opgaven rimelig intelligent. Dette viste sig at være sandt, for ingen af deltagerne havde fundet samtlige 29 skjulte titler. Den suveræne vinder af 1. præmien blev Ole Wolf med 27 korrekte titler. Ole manglede kun "Dead End" af Martyn Westwood og "Destiny Knight" ("Bards Tale II"). Sidstnævnte var han tæt på med sit forsigtige forsøg "Tiny Knight", men den gik ikke. Ole havde desuden særlig fremhævet "Adventure" i "Adventureland" for at gøre mig opmærksom på, at det var det oprindelige navn for "The Colossal Cave Adventure". Det er ikke rigtigt! I følge oplysninger fra Keith Campbell var den oprindelige titel på Crowther og Woods eventyr "The Original Adventure" (okay, populært bare kaldt "Adventure"). Spillet cirkulerede dengang også under titlerne "Colossal Caves" og "The Colossal Cave". Kært barn har mange navne. (Og dermed har DOC'en båret brænde til en diskussion, om et gammelt spils originale titel. Een ting er sikkert, når der siges Keith Campbell. Han fremhævede særligt vores profet Aage som en af sine gode danske venner i *COMputer's* julenummer i '86, NYX).

For at finde vinderen af 2. og 3. præmien måtte jeg desværre ty til lodtrækning, idet Tino Andersen, Steen Jepsen og Jacob Gunness hver især havde fundet frem til 25 titler. Vinderen af 2. præmien blev Tino og

af 3. præmien Steen. Hovsa Jacob, du skred i svinget, men du kunne ej heller finde "Fish" og "Hillsfar". To spil som jeg ved, du har i din samling. (Den ori- eller uoriginale?, red) De færreste af jer havde ikke funderet nok over begrebet "adventure-relaterede titler", som jeg anvendte til at omfatte "adventure-creators" (her "PAW" og "Quill") og RPG-spil. Jeg kunne ikke finde et bedre udtryk uden at afsløre for meget.

Til sidst vil jeg lige sige, at præmierne vil blive afsendt samme dag, som jeg modtager oktobernummeret af "AP". Et stort TIL LYKKE til de tre vindere!

## LØSNINGEN:

- 1) Journey 2) Stationfall 3) Kentilla 4) Quest
- 5) Ultima 6) Myth 7) Suspended 8) Atalan
- 9) PAW 10) Jinxter 11) Uninvited
- 12) Hillsfar 13) Fish 14) Moonmist
- 15) Lurking Horror 16) Stranded
- 17) Dead End 18) Starcross
- 19) Borrowed Time 20) Witness
- 21) Adventureland 22) Destiny Knight
- 23) Trinity 24) Ooze 25) Quill 26) Snowball
- 27) Deadline 28) The Pawn 29) Enchanter.

*Afslutningen på en flot iscenesat konkurrence, der efter vores mening ofrede meget flotte præmier. At DOC'en skænkede 400 kroner af sin egen lønne til et nummer af AP, kræver mere end en klapsalve!*

HOOKED FORTSÆTTER →



## INFOCOM IN RETROSPECT:

Der var engang! Ja, sådan starter de fleste eventyr med "happy ending", men følgende eventyr sluttede, desværre for os adventure-freaks, med en meget sørgelig "ending".

### "Birth and Demise of Infocom".

Infocoms bortgang vil jeg ikke gøre så meget ud af, da NYX allerede har besrevet denne i sin glimrende artikel "Infocom - Seasons End" (AP, vol.2, #4). Genlæs den!

Infocom startede med en samling af gode venner, hvor hver enkelt var en del af "korpuset" Dynamic Modelling Systems, der arbejdede ved "Laboratory for Computer Science" hos Massachusetts Institute for Technology (MIT).

I det herrens år 1970 dukkede der pludselig et spil ved navn "Dungeon" op på gruppens mainframe computer. Spillet var skrevet af en vis Marc Blank og en Dave Lebling. Med nutidens standard for komplekse parsers og interaction var spillet naturligvis meget simpelt. Kun "verb-noun input" kommandoer, men alligevel, tiden taget i betragtning, uhyre forbløffende. Heldigvis vidste gruppen, at den var i stand til at gøre det langt bedre. Med adgang til sofistikerede "software-tools" og et "high-level" programmeringsprog ved navn MDL (populært kaldet "Muddle"), der var blevet udviklet på laboratoriet, omskrev gruppen "Dungeon". Spillet kunne nu forstå komplicerede inputs såsom: "Pick up the sword and throw it at the troll". Gruppen gav det udviklede spil navnet "Zork", men problemet var, at det stadig kun kunne køre på mainframes, hvilket i marketing sammenhæng betød "no dough". (*Ingen DOC, D.D. Dennis*). Derfor blev eventyret splittet op i de tre velkendte dele "Zork I, II og III".

Infocom, Inc var blevet født!

Nu hvor firmaet var kommet ind på det kommercielle marked, udkom Zork til en masse forskellige computer formater. Det, der i sin tid startede i venskabeligt lag, blev

pludselig til en "full-scale business operation". Nye adventureforfattere kom til, og bunker af nye titler blev smidt på markedet. Samtlige spil var "text-only adventures", hvoraf langt de fleste stadigvæk står som milepæle indenfor genren. Her bør nævnes Infocoms absolutte best-seller "The Hitchhiker's Guide to the Galaxy", der blev skrevet i samarbejde med forfatteren til bogen med samme titel, nemlig Douglas Adams. Sidstnævntes rolle i samarbejdet er stadig et stort mysterium, men Infocom fik cementeret "the arts of interactive fiction", der karakteriseres som: "All text rather than graphic illustrations with a few words underneath". (*Douglas var som på "Bureaucracy", hvor han dog arbejdede alene, designer, NYX*).

### Hitchhiker's Guide:



*Et snapshot fra et Infocom-reklame i et amerikansk computerblad anno 1985.*

Okay, da Infocom udgav størstedelen af deres mange titler, var computer grafikken ikke noget at skrive hjem om, og slet ikke når den kun gav de få detaljerede informationer til selve spillet. Grafikken fyldte jo bare skærmen (og disketten) på bekostning af atmosfærisk tekst, og Infocom valgte derfor at bruge den sparsomme plads

til omfangsrige og rigt detaljerede beskrivelser af karakterer og lokationer. Hvem holder ikke af dem? Deres grundholdning var: "The player's imagination can 'see' far more than a computer graphic could ever provide".

*"We have said it again and again: Infocom can't be beat. For richness of description, unfolding of storyline, sharpness of wit, and challenge of puzzles, Infocom has no equal in the software business."*—Creative Computing

Men hvordan lavede Infocom egentlig alle disse vidunderlige adventures? Først udarbejdede de en kort synopsis, der efterhånden udbyggedes af de øvrige medlemmer af "the development team". Så gik forfatteren i gang med at programmere selve historien på mainframe computer i sproget MDL. Under programmeringsfasen ekspanderede fortællingen til sin fulde længde og når den var færdigprogrammeret, var den klar til testning. Infocoms hold af "in-house testers" forholdt sig til det nye produkt som almindelige spillere og ikke som udviklere. De foreslog forfatteren nye plots, puzzles og karakter-bevæggrunde samt rensede spillet for bugs. Infocoms testere brugte mindst 2.000 timers playtesting til hver enkelt produkt. Efter denne lange seance blev det pågældende produkt tilsendt tyve "outside testers", hvis tilbagemeldinger og kommentarer naturligvis fik indflydelse på "the finished product". So far so good! Det var selvfølgelig ikke nok bare at undersøge spillerens input og svar på disse. Teksten skulle gennemlæses og renses for stavefejl, de forskellige karakter-figurer afprøves for deres reaktioner, og så var der også lige parseren, der grundigt skulle checkes. Alle kommandoer krævede et svar, uanset hvor bizarre de end måtte være. "Eat the tie" - "Drop panties" (Blobber pudser sine briller! -Crap).

En af Infocoms mest berømte testere var Steve Meretzky, der giver følgende råd:

- 1) Forsøg ting, der kan afsløre en bug.
- 2) Vær sikker på, at der ingen vej er udenom et problem i spillet.

3) Forsøg dig med totalt ulogiske kommandoer for at se spillets svar på disse. Steve giver et eksempel med kommandoen: "Shoot the gun with the gun". Testerens job var at forsikre, at en sådan instruktion udløste et svar, eksempelvis: "Sorry, the gun doesn't have a flexible barrel". - "Snappy answer to a silly question" er Infocom jo kendt for.

Infocom nåede at udsende over 30 titler. De kategoriserede deres enkelte spil genre-mæssigt og i sværhedsgrad, men efter "Sherlock - The Riddle of the Crown Jewel" hørte man ikke fra dem i to år. Den oprindelige venneskare begyndte at forlade firmaet, da konkursen var til at få øje på. Infocom havde forsøgt sig med et database produkt ved navn "Cornerstone".

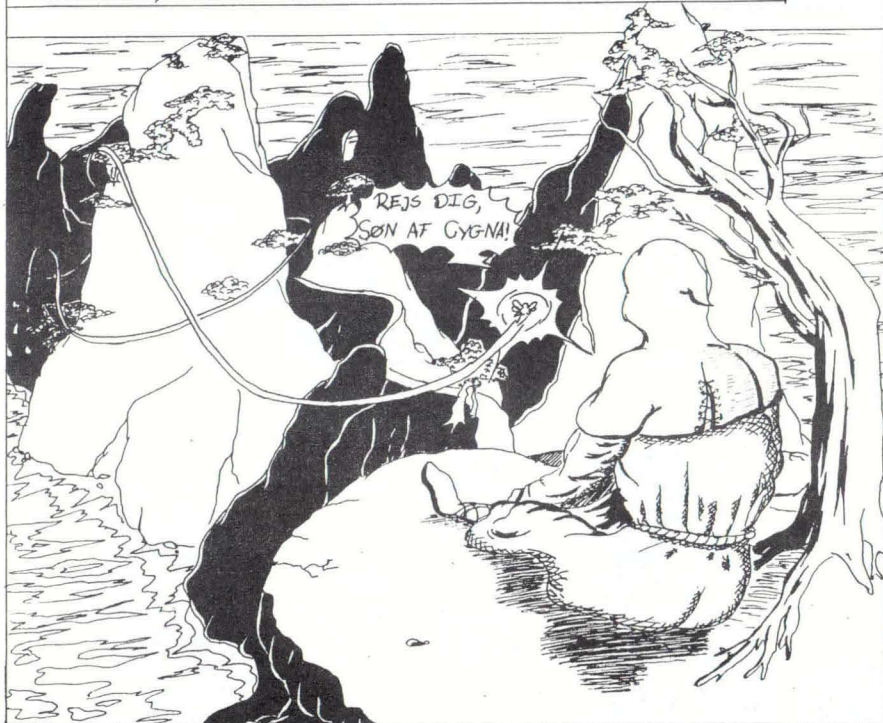
*"When Infocom releases a new game, the question that goes through your minds should not be 'Should I get the game?' but, rather, 'When should I get the game?' And the answer should always be 'Immediately.'"*—A+ Magazine

Selve produktet skulle ifølge Keith Campbell være særdeles godt, men Infocom havde absolut ikke taget højde for de store omkostninger til promotion og markedsføring indenfor "business software". Dette knækkede Infocom. Firmaet minus mange af de gode programmører, blev opkøbt af Activision/ Mediagenic, der tvang dem til anvendelse af grafik. Resultatet blev "Infocomics", hvoraf en enkelt titel p.t. er blevet særdeles populær på "AP"'s Hit-Liste, nemlig "Lane Mastodon vs. Blubbermen". Den sammenslæede horde har sørget for, at smilene igen er kommet frem hos de legendariske "Infocom-writers". Når alt kommer til alt - - - Har du spillet Infocom og stadigvæk har nogle til gode, vil du gøre alt for at få fingre i disse herlige adventures. De er jo noveller i sig selv. I kan naturligvis i min artikel se min kærlighed til Infocom skinne igennem. Så derfor, hedengangne Infocom, kan jeg kun sige: "I LOVE YOU, I LOVE YOU MADLY!".

- DOC.



PÅ ØEN LOOM KUNNE MAN EN GANG HVERT ÅR SE EN DRENG FRA  
VEVERNES ISOLEREDE LAV SIDDE UNDER ET TRÆ PÅ EN KLIPPE  
UDEN FOR BYEN. ANLEDNINGEN HERTIL VAR SELV SAMME DRENGS  
FØDSELS DAG, OG NETOP DETTE ÅR VAR HANS SYTTENDE...



DAGEN FOR DIT  
SYTTENDE ÅR ER  
GRYET. JEG ER  
SENDT AF ELVERNE  
FOR AT INDKALDE DIG.  
DET HØJE RÅD  
VENTER DIN KOMME  
I FRISTELET.



ET NYMFESENDE BUD!  
JEG HAR ALDRIG SET EN SÅ KLAR FØR.  
EN AF ELVERNE MÅ HAVE VÆVET DEN.



# LOOM

ORG. IDE: LUCAS GAMES      TEKST: LUCAS GAMES      OVERSETTELSE: BRIAN LAGGEN      TEGNINGER: BREAN LASSEN

LIDT SENERE I FRISTEDET...



JEG HAR INTET FORSVAR ELLER UNDSKYLDNINGER, ELVER ATROPUS. MINE HANDLINGER TALER FOR DEM SELV.

INTET FORSVAR? IKKE DEN MINDSTE ANGER? DENNE DUMRISTIGE TRODSELSE ER UTÅLELIG.

HVORFOR ER DU OS ULYDIG, HETCHEL? DU HAR ALTID OVERHOLDT MEDLEMSKABETS REGELER TIL PUNKT OG PRÆKKE. FORTAL OS, HVAD DER ER PÅ DIT HJERTE.

VI BOR IKKE LADE BOBBEN I STIKKEN NU.

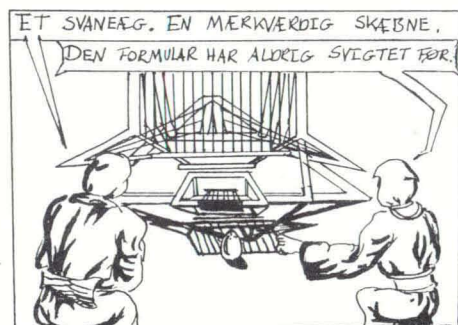
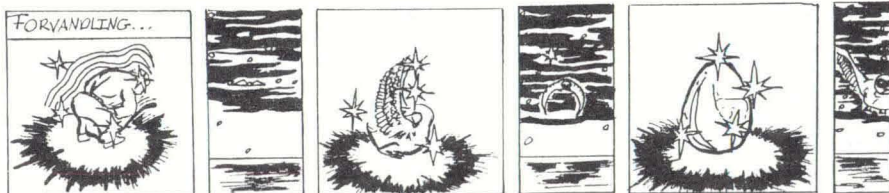
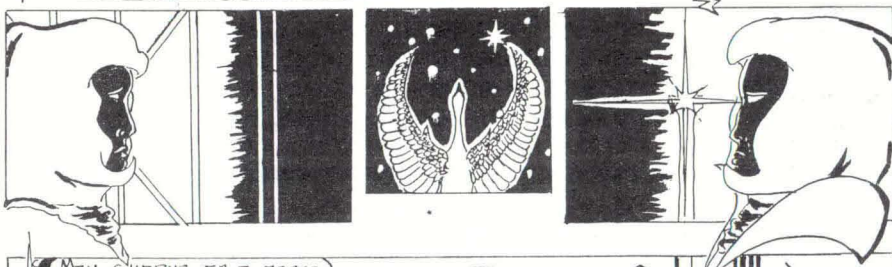
DRENGEN MÅ HAVE SANDHEDEN OM SIN FØDSEL AT VIDE, ELVER CLOTHOS. HANS TALENT VÆKES! SNART VIL HAN HAVE EN VÆVERS EVNE, OM VI ØNSKER HJÆLPE HAM ELLER EJ.





STÆDIGE GAMLE FJOLS! HEMLIGHEDERNE DU AFSDØRER FOR CYGNAS SØN KAN BLIVE VENDT IMOD OS. DET ER DERFOR HANS TRÆNING ER BLEVET FORBUDT AF DETTE RÅD!

NOK, LACHESIS. VI BEHØVER IKKE FORKLARE VORES AFGØRELSER. DET VULOER MIG DOG SORG AT SE DINE MANGE ÅR AF TROFAST TJENESTE ENDER MED DENNE UNÅDE. MEN ELVERNES VISDOM MÅ IKKE DISKUTERES. DETTE ER RÅDETS ENDELIGE LOV. EN ANDEN AF VORES STUDERENDE, LADY CYGNA, LÆRTE DEN FRYGTelige PRIS VED EN VOFORDRING, I DET SELV SAMME KAMMER, FOR SYTTEN ÅR SIDEN. DET VAR BEDRE DU HAVDE ÆNSET DEN LEKTION.



**INFOCOM-TITLER :**

	CBM64	AMIGA	IBM(1)
Ballyhoo		199,-	
Border Zone			309,-
Cutthroats		199,-	
DEADLINE (3)		199,-	199,-
ENCHANTER (3)		199,-	199,-
HITCHHIKERS GUIDE (3)		199,-	199,-
Infidel		279,-	
LEATHER GODDESSES (4)			199,-
PLANETFALL (3)		199,-	199,-
Seastalker		279,-	
SORCERER (3)		199,-	199,-
Starcross	119,-	299,-	
Suspended	119,-		
WISHBRINGER (5)		199,-	309,-
ZORK I (3)		299,-	199,-
ZORK II (3)	109,-	199,-	199,-
ZORK III (3)		199,-	199,-

(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 (IBM/AMIGA)

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

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

**DIVERSE TITLER :**

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Bard's Tale II	199,-		
BARD'S TALE III		399,-	399,-
Battle of Britain	399,-	439,-	439,-
Battle Command		399,-	399,-
BETRAYAL	409,-		
Bloodwych	249,-	359,-	359,-
CAPTIVE	379,-		
CORRUPTION (2)	199,-	199,-	199,-
CRUISE FOR A CORPSE	379,-	399,-	399,-
Deja Vu II - (Las Vegas)	199,-	209,-	209,-
EYE OF THE BEGOLDER (1)	379,-	409,-	409,-
FISH! (2)	199,-	199,-	199,-
FLAMES OF FREEDOM	449,-		
FUTURE WARS	319,-		
GUILD OF THIEVES (2)	199,-	199,-	199,-
JINXTER (2)	199,-	199,-	199,-
Life and Death II		399,-	399,-
LINKS (Superb Golf Simulator)		499,-	499,-
MAGNETIC SCROLLS SUPER PACK	399,-	449,-	449,-

(On Wonderland-system: Guild/Fish! Corruption)



Operation Stealth	329,-		
PRINCE OF PERSIA (1)	369,-	369,-	369,-
Qestron II	209,-	199,-	199,-
RAILROAD TYCOON (1)	429,-	429,-	429,-
RISE OF THE DRAGON (1)	499,-	499,-	499,-
RULES OF ENGAGEMENT (1)	349,-	399,-	399,-
Secret of Monkey Island	369,-	399,-	399,-
Shard of Spring (SSI)		199,-	199,-
SILENT SERVICE II	439,-	509,-	509,-
TANGLED TALES		319,-	319,-
THE MISSION (1)	130,-		
Time & Magik (Trilogy)	299,-		
Times of Lore	199,-		
Ultima 5	279,-		
Ultima 6		379,-	379,-
UMS II (1)	379,-	409,-	409,-
UFO		299,-	299,-
Up Periscope		299,-	299,-
WARLORDS (1)	379,-	389,-	389,-
WONDERLAND (1)	409,-	409,-	409,-

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga.

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

#### BEMÆRK VENLIGST NÅR DU BESTILLER:

Kun et fåtal af spillene i denne annonce er på lager hos os. Det betyder, at vi først bestiller dig spil hos det pågældende softwarefirma, når vi modtager det fulde beløb per check eller giro (Vores gironummer er 1 66 73 00).

Derfor er leveringstiden ofte 3-4 uger, nogle gange desværre længere, selvom vi selvfølgelig bestræber os på at levere så hurtigt som muligt.

MEN da ikke ret mange af jer derude benytter denne postordreservice, er det svært for os at forklare softwarehusene, hvorfor de skal levere vores ene og sjældne eksemplarer hurtigere end til deres øvrige kunder, der måske køber 20-30 spil af gangen! (Hvad vi måske sælger på 1/2 år!!!)

I den forbindelse opfordres du - ja, du læste rigtigt, det er DIG, jeg mener - til at købe et stykke originalt software gennem os. At opretholde kontakten til de næsten 15 softwarehuse er utroligt tidskrævende, hvorfor vi har overvejet at lukke linjen, hvis der ikke kommer gang i salget!

Vi er trods alt MEGET billige, selvom det i forvejen ser dyrt nok ud, og i mange tilfælde kan du få spillene BILLIGERE hos os, end hos de respektive softwarehuse, pga. vores aftaler med disse.

Tænk dig derfor om når du står med din næste Lotto-million - lukkes linjen her, er ALLE muligheder for BILLIGT SOFTWARE udtømt.

## Van Gogh får konkurrence til strengen med dette fantastiske selvportræt. Guinness taler ud om Blobber og The Hunter - AFSLØRING - Kun i AP!

"I begyndelsen var intet, men så skete miraklet. Jeg købte mit første Anders And blad".... stop!! Den omgang Coke-sludder giver vi ikke at høre igen. Well, for at gøre det hele lidt kortere og lidt mindre kedeligt, så skete DET (dvs. miraklet, underet, osv.), den 7. september 1973 (dette er skrevet TO dage efter min 18. års fødselsdag, og vil derfor ikke være påvirket af visse...følger af fødselsdage + fester). Nuvel, men så gik der 12 år med ingen ting bortset fra Bogø Kostskole, hvor jeg startede min lovende karriere. *(KOST-skolen er stedet, hvor nogle af Danmarks populæreste gadefejere er "uddannede". Deraf navnet, D.D. Dennis).*

Anyway, så købte en af mine kammerater omkring det tidspunkt en CBM64. Da vi havde spillet "Jupiter Lander" og "Frog Master" i en måneds tid, var det ikke så vanvittigt underholdende mere. Så begyndte vi at tappe spil ind fra Soft (dem med den lækre grafik + lyd), men at bruge 5-6 timer på at indtaste et spil, og derefter ikke have så meget som en båndoptager at gemme mesterværket på er heller ikke lykken, så han skaffede sig en båndoptager og sammen med den bl.a. spillet "Gremlins". Da vi havde fumlet rundt i det et stykke tid crashede spillet (når man skulle ind i biografen), så det blev heller ikke rigtigt til noget, men interessen var vakt.

I begyndelsen af 1986 fik jeg endelig selv købt mig en brødkasse - ja, det hed det jo ikke dengang - samt en båndoptager. Jeg læste altid TDM's spalte i "COMputer", så jeg vidste, at der vare noget, der hed adventures. Der stod bl.a. meget om et vist spil ved navn "Arrow of Death", som jeg efter den megen omtale i bladet fik anskaffet

mig. I begyndelsen gav det ikke meget mening, men efter 2-3 dages intensivt spil opdagede jeg vil et tilfælde, at man kunne toggle mellem tekst og grafik med <Return> - dette gav spillet en hel ny dimension, for "Arrow of Death II" er et helvede at spille med grafikken slået till!

Næste punkt blev Bilka, hvor de havde spil på tilbud; både "Ring of Power" og et andet ved navn "Eureka!", som var lavet af Ian Livingstone; det var jo manden bag "Sværd og Trolddom", og i hvert tilfælde går man ikke helt galt i byen for 34 kr.

"Eureka!" blev det helt store gennembrud. Jeg tvang hele familien til at overvære mine flugtforsøg fra en tysk POW-camp, og nåede da vist også at få gjort min far rimeligt interesseret. Desværre kunne man ikke save i spillet, så jeg brugte ca. ½ år på at løse del 4 (!), men der var sgu heller aldrig nogle tips i bladene!!! Oven i "Eureka" begyndte jeg også at spille "Robin of Sherwood" og "Valkyrie 17", og pludselig var jeg oppe på 3 løste og 25 uløste adventures!

"Katastrofe", tænkte jeg, og i samme åndedrag memorizede jeg lige de 3-4 omtaler, der havde været for adventure-klubber i COMPUTER, der i blandt en HAK, Adventureklubben på Kyradservedvej i Horsens (hej Per!) samt en i Maribo, der vist endda nåede at blive omtalt 2 gange! Der gik så noget mere tid, og jeg havde lykkeligt glemt alt om Maribo-kompagniet, da jeg en dag så en reklame for samme smuds-foretagende i "IC Run". Man kunne enten ringe til Coke eller NYX, men de lolikker har sgu roer i hovedet alle sammen, så det blev Coke, der praktkede mig et abonnement på.

Det første nummer var ikke den store succes



- jeg fandt i alt 3 linjer, jeg kunne bruge til noget, nemlig et spørgsmål til Kentilla. Efterhånden gik det slag i slag, og jeg fik kontakt til forskellige medlemmer rundt omkring i Danmark og Norge (hej Jostein!). Som tiden gik, begyndte jeg også at indsende artikler, da jeg kunne se, hvilken sølle standard, der efterhånden lå over bladet. "De kan jo ikke undvære mig", tænkte jeg og lavede nogle flere bestseller-reviews og essays.

### *Yndlingsadventure: Zaxxon!*



Ingen kan holde til at være på farten i 27 timer i døgn. Alle ved, hvordan to HOF ser ud, så her er et billede af en sovende-IC3-kørendetelefon-guru og adventureskribent. (c) 1991, NYX-Foto.

Og situationen nu? Well, jeg har stadig min CBM64'er, som jeg hovedsageligt beholder på grund af de mange (ca. 70) uløste

adventures, jeg har tilbage. For godt et halvt år siden købte jeg så en Amiga, der nu stjæler resten af mine penge og sparsomme fritid - jeg har dog en del korrespondance med DOC og Rangeren i "O'nse", hvor vi bruger meget tid på at sværte hinanden til! Når jeg ikke spiller adventures, går jeg i noget, som nogle har valgt at kalde gymnasiet, 3g matematiker selvfølgelig. Så her er en speciel hilsen til min kollega, Egern i Terndrup og et big laugh til putterne Jonas og Madman (hahaha!). Jeg får til stadighed flere lektier og mindre fritid, så man må jo vælge. Infocom kommer altid i første række, men jeg holder også meget af Level 9's spil. Og Sierra er da også tåleligt - selv på en laaaaangsom Amiga (ikke nogle dumme PC-kommentarer, vel NYX?) *(Nej-nej. Det er ikke nødvendigt. Jeg ved, du erkender dit fejlkøb!, NYX)*

Udover almindelige spil har jeg også spildt en masse tid på "GAC+", men gider ikke det mere, så nu er det "TACL" på Amigaen, der trækker - samt at jeg selvfølgelig går Guden, idolet mm. Jarre i bedene på "ProTracker". Alt i alt tager dette ca. 27 timer i døgn, og det kan da vist forresten ikke lade sig gøre, men hva'...

*Amiga/Gunness makes it possible!*

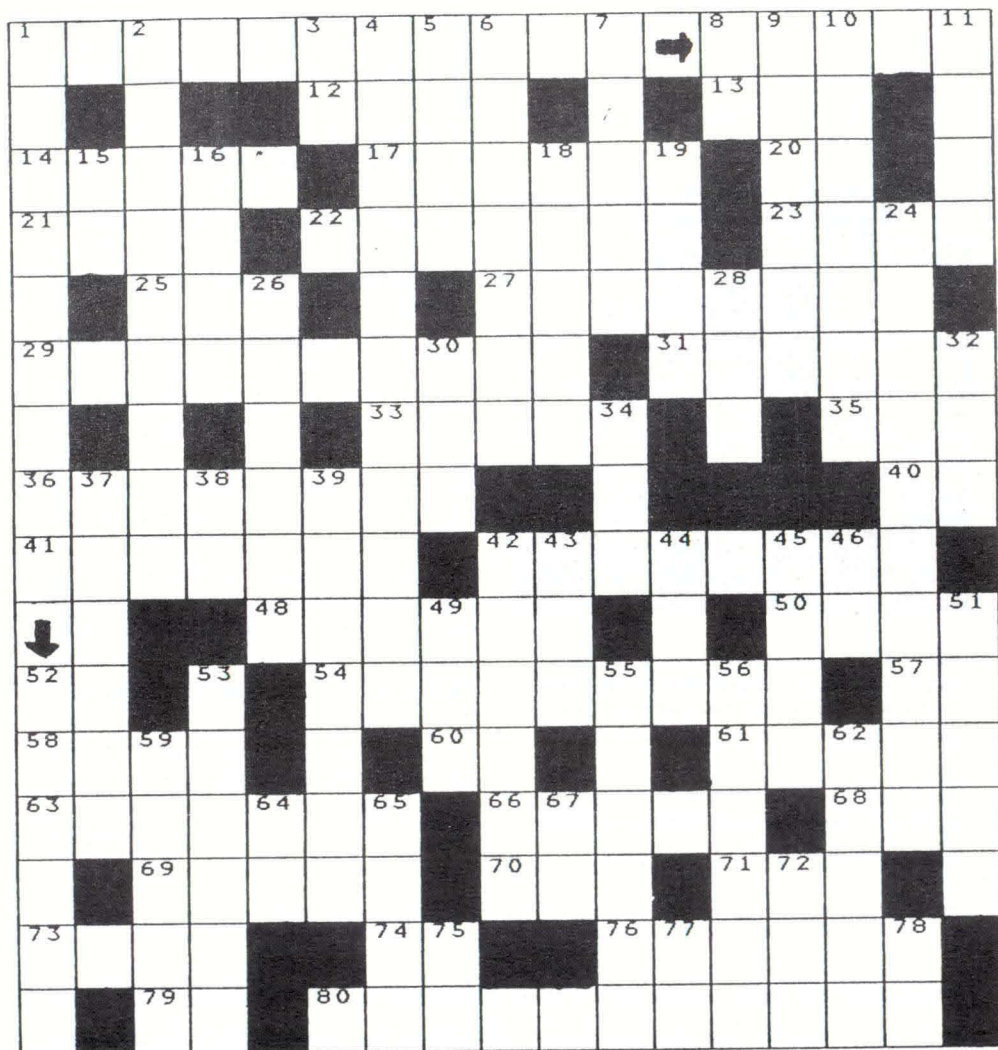
Lige til sidst vil jeg gøre opmærksom på, at det "smukke" photo af mig, NYX havde klistret i for et par numre siden lignede ret dårligt, så måske han kan finde et bedre? Det var vist det; nu ved I, hvordan en ægte halvguds dagligdag forløber! *(Halvgud, ha! Vi burde slette en sætning som den sidste, D.D. Dennis).*

-Gunness.

*Invester sikkert - invester i din fremtid! Køb originalt software gennem vores postordrelinje, Danmarks suverænt bedste og billigste mulighed med levering lige til døren.....*

# KONKURRENCE

FOR ANDEN GANG ER DEN GAMLE PÅ BANEN MED EN KRYDSORDSOPGAVE, DER NOK SKAL STILLE KRAV TIL DE ENDNU IKKE AFBRÆNDTE HJERNECELLER...





<b>VANDRET:</b>	<b>VANDRET:</b>	<b>LODRET:</b>	<b>LODRET:</b>
1 adventure	58 fremmed	1 adventure	38 gud
12 bibelsk navn	60 hold kæft	2 figuren	39 beståede
13 holmen	61 mor	3 jysk stednavn	eventyrere
14 adventure-person	63 adventure	4 ofte hørt ytring	42 trafikant
17 betler	66 stolpe	om Den Gamle	43 navn
20 øl	68 frisk	5 morder	44 blomstring
21 albatrossfølg	69 forbinde	6 land	45 klemme
22 rare	70 reb	7 bløddyr	46 forholdsord
23 doktor-navn	71 høst	8 halse	49 lok
25 luer	73 fransk jul	9 ikke lige	51 musikudtryk
27 biord	74 vaske	10 adventure	53 affald
29 adventure	76 person fra	11 træet	55 mislyde
31 støttede	Hobbitten	15 modulationsform	56 land
33 rovdyr	79 ridder	16 jyst storskov	59 fantastisk
35 lukke	80 adventure	18 fest	62 visne
36 bevidst		19 ærlig	64 nummer
40 barked		24 beklædnings-	65 snemand
41 mytologisk væsen		genstanden	67 vaske
42 kartoffelgrød		26 skøn	72 gjorde Niels
48 høflig		28 rovdyr	Ebbesen
50 stand		30 stemme	75 forurening
52 trafikselskab		32 struds	77 skråning
54 græsk astronom		34 røveri	78 radiosender
57 tone		37 skeptisk	

Når du har løst krydsordsopgaven, skal du **IKKE** sende hele siden ind. I stedet skal du sende os en seddel med de fem kodeord, der dannes af de bogstaver i de talfelter, der er nævnt her: **80-4-74-73-11-53-7 / 2-27-66-70-6 / 13-38-32-20-35-4-54 / 43-51-48-46 / 65-61-41-25-8**

Mere end 10 medlemmer sendte ind sidst, og deriblandt trak vi lod om "Jinxter" og "Dungeon Masters Handbook AD&D". Håndbogen gik til Rasmus "Ranger" Bolding og "Jinxter" til Tommy Grøn - der dog ikke er helt på kant med text-adventures. Måske dette vil hjælpe?

### **DENNE MÅNEDS PRÆMIE:**

For CBM64-ejere er der tale om intet mindre end trilogien "**TIME AND MAGIC**" indeholdende de tre klassikere "Lords of Time", "Red Moon" og "The Price of Magic" fra dengang Level 9 eksisterede og var på sit højeste. Vi finder nok frem til en rimelig erstatningspræmie til en evt. vinder, der ikke på nogen måde kan anvende disse fantastiske CBM64-adventures.

Så har du **IKKE** en CBM64, så anmærk venligst dette, når du sender løsningen ind.

Præmierne, der vandtes af Rasmus og Tommy, kan ventes at ankomme en af de kommende dage.

- Den Gamle.

## *Begyndervanskelighed*

Hej AP (+NYX). Så er ferien forbi og arbejdet begynder igen. Lad mig starte med at sige til Simon "Midnight Maniac" Aagaard, at hvis man giver læserne/løserne lov til at købe løsninger, sker flg.:

1. Færre ringer til telefonhelpline (der er få i forvejen).

2. Ingen gider at hjælpe andre i HH; man kan jo bare købe løsningen.

3. Og endelig får man snarere lyst til at købe løsningen, end at gruble over problemet i højst en måned.

Endelig kan jeg ikke forstå dit ønske om at KØBE løsninger. Jeg mener, ægte adventure-freaks læser SELV deres adventures og laver derefter en løsning. (Man køber jo heller ikke en kokebog og laver alle opskrifterne på en gang, vel!?!?)

Dernæst synes jeg, at AP skal have klare linjer. Altså ingen ACTION-spil på postordrelinjen, osv! Ydermere siger NYX, (Ja, det er dig, Egern) at ingen billeder/tegninger i AP, men alligevel smider han billeder/fotografier i bladet. Hvad mener du med det, NYX??

Og hvad er meningen?? Må

man nu ikke anmelde gamle spil? Hvis du mener det NYX, kan du ligeså godt lukke AP og danne et blad med PBM og Strategy-spil, da du jo alligevel helst vil spille disse spil! (Uha, den sneg, Egern). Du har jo selv skrevet, at det er begrænset, hvilke nye adventurespil, der udkommer. Altså genindfør gamle anmeldelser.

Til Get-Rid-forslaget mener jeg, at "Fnuggi" har fat i den rigtige ende. Lyt til manden.

-Happy adventuring, Egern.  
PS. Lad Per overtage noget af brevkassen og lav hans spalte til en debat-spalte.  
PPS. Indled en hetz mod PBM og Strategy-spillene.

*Hej Egern! Jeg er ked af at sige det, men du sidder faktisk med sidste nummer af "AP" i hånden. You're right - jeg lukker bladet! Dernæst skal jeg sikre min alderdom og sælger derfor i dette nummer løsninger til kroner 20,- per styk, hvilket er en følge af resultatet fra spørgeskemaerne.*

*En hetz mod PBM og Strategy vil jeg godt være med til at starte, og her kommer derfor den første bemærkning: "PBM og Strategy-spillene er*

*dumme!"*

*Get-Rid-spalten bliver desværre ikke indført, hvilket helt og holdent hænger sammen med den florerende kopieringsvirksomhed, der finder sted. VI KAN OG VIL IKKE tillade salg af piratkopier eller formidle kontakt mellem medlemmer, der kan føre til det. Slet ikke, når vi selv sælger 3-4 spil om måneden. Og for at øge det salg, bliver vi desværre nødt til at have actionprægede spil på programmet!*

*Hvor jeg skelner mellem tegninger og billeder til bladet, er der hvor de skal fungere som logoer for forskellige spalter. Vi kører nu med en sort standardbarre over siderne, og den ændrer vi ikke ved! "Hooked on Adventure"-siden bliver således ikke prydet med en kran, der løfter et adventurespil, osv. Sidst: Vi kan ikke anmelde gamle CBM64-spil, Per overtager IKKE brevkassen og det med sidste nummer af "AP" var kun en joke!*

*- Wentlig hilsen, NYX.*

FLERE BREVE  
NÆSTE SIDE:



## **Chokeret!**

Hej Post! Hvad skal man sige? Jeg sidder åndeløs og i mindre choktilstand efter at have læst sidste nummer. Så flot kan det gøres, og så flot bliver det gjort. Bladet var dejlig langt og næsten alle de såkaldte "faste" spalter var med, undtagen een, som jeg kommer ind på senere. Den slags vil jeg (vi?) gerne se mere af. Også flere freakede indlæg som f.eks. "Døden" og den slags. Det gør bladet "let", hvis I forstår, hvad jeg mener. Blot synd at Bløbberegernets (ny race?) essay om Buggy ikke kom med! Til midnatsfreakeren Simon: tak for opbakningen. Tlf-tumben er da faldet lidt til ro. Jeg får stadig opkald i ny og næ, nu bliver røret dog i det mindste ikke smidt på, næh, nu står idioten sgu og ånder højlydt som mine guldfisk efter en tur rundt om blokken. Ikke mere at sige om den sag.

Hej Warlock, jeg serger mig over, at jeg ikke kunne komme til træf, og håber I havde det sjovt, selv uden mig, the party-man (jeg tvivler). Jeg vil tillade mig at gentage noget info om PC-PD-adventuret "New York". Det er et text-only adventure, der kandler om overlevelse i N.Y.'s slum-kvarterer. Det er meget blodigt og ikke for folk med svage hjerter eller

grafik-freaks. I forrige nummer stod, at man skulle se under PD-Spalten, men når spalten mangler - what's a man to do? Ring min telefonhelpline op for nærmere info. OK, alt er sagt, som burde siges, på nær: Stay cool (as ice) or raw (like sushi) and play that funky music till u die! M(ed) V(enlig) H(iphop)

- Junior.

(Mark Sederqvist - in case you don't know it).

*Hej Junior! - Manglende indlæg til PD-spalten har fået os til at pille den af plakaten. Der er ingen grund til for mange gentagelser. MEN, derimod opfordres ALLE medlemmer med PD-adventures o.lign. til at sende en liste samt navn, adresse og tlf.nr. ind til os. Så laver vi en PD-side næste gang! Sender du N.Y. til mig, skal jeg forestå kopieringen.*

*Apropos PD, så se news and various-spalten denne gang.*

*Sidst: Tak for de fine ord!*

## *Hvor er Hook'en?*

Hej AP! - Så syntes jeg, at det igen var tid til at sætte pennen til papiret.

Allerførst min uforbeholdne ros til bladet. AP er toppen. Men hvad blev der af Hook's dagbog om Warlord? Jeg er sikker på, at der er flere end mig,

der gerne vil se en fortsættelse af dagbogen, eller i hvert tilfælde en slutning, så vi kan finde ud af, om Hook virkelig er det geni, han udgiver sig for at være.

Ud over det er det lækkert med strategi og RPG stof i bladet. Fortsæt med det, for det hører til i AP.

Jeg håber medlemsjagten lykkes, for det vil være en katastrofe uden lige, hvis AP må lukke pga. for få medlemmer. Jeg har selv gjort alt for at få en af mine venner til at joine AP. Om det lykkes er endnu uvidst. Det var alt herfra.

God vind,

- Steen K. Johansen.

*Hej Steen. - Først vil jeg så fast, at Hook'en er et nul. Det vil vise sig i Warlord game#11, hvor jeg i en koalition med "Paradise" knuser ham senest i turn 30!*

*Siden sidste nummer kom på gaden er Aage flyttet fra KBH. K. til V. og er derfor optaget af praktiske ting denne gang. Hans Warlord-dagbog er med næste gang. Nye medlemmer til AK påskønnes, og det samme gør din indsats!*

*Venlige hilsner, NYX.*

## **GØDMØRGEN AP!**

Efter en rædden dag på golfbanen må jeg nu dele mine problemer med nogle, der gider høre på. Tak for

sidste nummer; det bedste so far. Jeg vil gerne starte med at forsvare "The Ranger" (selvom han klarer det ganske pænt selv) mod alle de, der har noget mod hans musiksnak. Det er da klart, at hvert eneste af hans indlæg handler om musik, når så mange skriver ind og brokker sig over det. Den lille mand må jo forsvare sig. Nu til noget andet! Jeg må indrømme at jeg, som mange andre AP-medlemmer, er Sierra-fan. (Der må kastes op på redaktionen). *(Jo tak. Vi leder i øjeblikket efter D.D. Dennis mavesæk i kloaksystemet under Maribo, NYX)*. Og før i brænder brevet vil jeg gerne forklare hvorfor:

*Too late for goodbyes!  
Lortet er futtet af i  
kakkelovnen....*

### *Opsang!*

Til chefredaktøren på AP: Claus Nygaard. Når man tilrager sig selv titlen som "chef-redaktør" følger der automatisk nogle ansvar med...burde der, skulle jeg nok have skrevet i stedet for. Som du behandler medlemmerne på i øjeblikket, burde den titel tages fra dig i et par måneder. Men du har måske altid været ubehøvet overfor dem?

Altid glemt at sende nogle rabatkuponer til jeres softwaresektion til et par medlemmer. Altid glemt at sende medlemskort og numre frem til nye medlemmer. Altid glemt at sende AP frem i tide til et par medlemmer. Hvis det er tilfældet, må jeg vel hellere til at vende mig til, at du også bare sætter din telefonsvarer på, selv om du har lovet, at du vil sidde foran telefonen om onsdagen og fredagen. F.eks. én dag jeg ringede til dig, om fredagen var det vist, var der optaget. Da jeg ringede til dig fem minutter senere, var der telefonsvarer på igen. Kan det have sin rigtighed? Dette brev bør ikke trykkes i AP, men alligevel ønsker jeg et svar inden to uger enten pr. telefon eller pr. P&T.

- Hilsen Martin Houliand.

*Først skylder jeg læserne den information, at Martin har fået skriftlig besked om dette brev's offentliggørelse. Måske sidder du med samme holdning som Martin, hvorfor jeg kan slå to fluer med eet smæk.*

*Hej Martin! - "Jeg vil dog bestræbe mig på at være til disposition i videst muligt omfang", bemærkede jeg i medlemslinjen sidste gang. Hvis det er det samme som at afgive et løfte om, at jeg*

*vil sidde klar ved telefonen for at høre din stemme, er jeg meget ked af, at jeg overhovedet har sagt noget som helst. Desuden vil jeg informere dig om, at min telefon ikke er anderledes end alle andres, hvorfor den selvfølgelig melder optaget, hvis man ringer til den, samtidig med at en anden person prøver at komme igennem. DERFOR har jeg selvfølgelig ikke siddet og sagt: "Det er sgu Martin, der ringer, jeg slår tilf. svareren til", men har nok været ude at ordne nogle sårinder. Jeg skal som sagt også leve og har ikke en far og mor til at ordne tingene for mig!*

*Mht. "forsømmelsen" af nye medlemmer er proceduren således, at vi sender dem deres 1. nummer af AP, når det udkommer. Melder man sig derfor ind i Klubben i slutningen af en bladperiode får man først næste nummer. Dvs. at de medlemmer, der har meldt sig ind efter ca. 20. august først har fået dette nummer. Det samme var tilfældet med dine kammerater, der meldte sig ind. Jeg beklager så dybt, at jeg glemte at vedlægge deres medlemskort, hvilket imidlertid er ordnet. Det skal ikke ske igen - jeg beklager dybt!*

- Mvh. NYX.



## CBM64 er ej Yt!

Til AP: \*\*\* Scoop \*\*\*

Sierra vil til et endnu ikke fastsat tidspunkt (der dog vil ligge omkring kl. 02.00 om morgenen) lancere spillet "Manhunter III - Middelfart", der fortsætter den hidtidige historie, der denne gang er flyttet til Danmark. Spillet vil hovedsageligt foregå i Gl. Strandvej-kvarteret og vil endvidere indeholde volds-scener af hidtil uset blodig grad. Det vides endnu ikke, om spillet vil blive tilladt for folk med dårlige nerver?

...

Hej Madman!! Jeg ser til min store overraskelse, at du for en gangs skyld er kommet med et indlæg. Jeg vil dog prøve at forsvare mig: I dit brev ser det nærmest ud som om, at du er mod alt C64-stof, og ikke kun anmeldelserne. Det kan jeg absolut ikke tilslutte mig. Ok, måske var det dødt at skrive om Channel 8, men netop for at undgå, at spalten kun blev en anmeldelse af gamle spil, havde jeg valgt at skrive om Channel 8. Jeg har i modsætning til andre (nej, ikke dig Kristian) intet mod at spille adventures, der ikke er lavet inden for de sidste 3 måneder.

Du skriver desuden, at spillene ikke længere fåes originalt. Der er i MANGE numre af AP blevet anmeldt spil, der har været

stort set umulige at få, bl.a. pga. de danske forhandleres adventure-skræk. Jeg er enig i, at vi ikke skal anmelde alt for gamle spil, men 3-4 linjers omtale af et spil + en generel vurdering af et firmas adv.-system, er der vel ingen, der dør af?

...

Hej NYX. I dit svar til Martin Houllind (øverst s. 21) får du det til at lyde som om, at det ikke er godt nok at være CBM64-ejer, og at du hellere vil se PBM-spillere i klubben. Jeg vil da gerne have lov til at indskyde, at det, trods alt, stadig hedder Adventure-Posten og ikke Strategi-Posten, hvor CBM64-ejeres interesse hovedsageligt må ligge i adventures. Måske er det gamle spil, ha, men hvis folk ikke har læst dem, og stadigvæk er interesseret i at læse dem, vel at mærke, er det så ikke ligegyldigt? Jeg har ikke noget mod strategi/RPG spalter i bladet, men bladets titel taget i betragtning virker det ikke rimeligt, hvis adventure-sektionerne efterhånden nedprioriteres - hvad enten det gælder Amiga eller CBM64-spill. Men lad os nu se, hvad læserundersøgelsen siger.

...

Finn/NYX-diskussionen: NYX, jeg kender mange begyndere, der har opgivet adventure spilleriet, fordi de af en eller andet garvet

rotte fik stukket et Infocom eller Magnetic Scrolls spil i hånden med kommentaren "Det er bare så godt!" En begynder vil da være fuldstændig lost, hvis han pludselig sidder med en lokationsbeskrivelse på 20 linier. Hvad er vigtigt, og hvad er ligegyldigt? Der er måske 7-8 ting, du kan flytte rundt på, og vedkommende aner ikke, hvad der har betydning for spillets løsning. Hvis du ovenikøbet skal prøve dig frem med 120 verber for hvert navneord: "Her er en kasse. Den kan du gøre en masse ting ved, men 95% af det, du gør, er uden betydning." Hvis du så sidder med en access-tid på 10-20 sekunder for hvert svar (jfr. Magnetic Scrolls) og 150 lokationer, kan du hurtigt føle dig fortabt. Er det DET, du forstår ved et begynder spil?



"Bare rolig, det er bare dødsakramper!" - (c) Ole Wolf.

Hvorfor omtale spil, som man har i forvejen?

Claus, hvordan ville du f. eks. have løst "Suspended", hvis du ikke vidste, hvad din mission var. Til lykke, her har du 6 robotter med hver sin sanseevne; dem kan du så styre rundt i nogle korridorer uden at ane, hvad du skal gøre - det går ikke, vel?

Med venlig hilsen,  
The (Blobber) Hunter!

*Hej Blobber! - Jeg kan kun svare for mig selv, og mener i den forbindelse, at jeg i mit svar til Martin var aldeles objektiv. At han foretrækker "Olden Goldies" fremfor "den 5. kolonne", kan da kun være et udtryk for, at han har en CBM64 og ikke spiller PBM-spil. Hvis ikke, må han siges at være uintelligent, og det vil du vel ikke hæfte på ham?*

*Debatten om "gode begynder spil" vil derimod være subjektiv. Derfor fører det ingen vegne hen, at jeg skriver en side om min holdning, da den allerede er kendt i brede kredse. (Så han nøjes med 1/3, D.D. Dennis). Jeg har altid været tilhænger af så vide beføjelser som muligt for spilleren og mener i øvrigt, at du også her anser nybegyndere for at være - om ikke andet - så dårlige*

*til engelsk, at de ikke kan læse en lokationsbeskrivelse på 20 linjer!*

*Den køber jeg ikke. Derimod er Sierras spil meget svære for mig, pga. den dårlige parser og det skidte ordforråd. Det er også sådan noget, der stopper folk i gamle textadventures.*

*-Mvh, NYX.*

*Åh jo, forresten. "Suspended"-manualen indeholder faktisk en "Briefing for the Contra Central Mentality" på ikke færre end 7 sider. Har du glemt det?*

*Tak for deltagelsen!*

Shalom. - Ja, så er tiden kommet, hvor AP igen skal belemres med mit famlende ordvalg.

Fra mig skal der bare lyde en tak for sidst, til jer jeg mødte i sommerferien. Og så håber jeg, at vi kan mødes igen.

Lige et enkelt spørgsmål: Er den søde Mette-mus gået totalt kold, eller gider hun bare ikke skrive videre på sin ellers udmærkede "serie"?

Egentlig har jeg ikke tid til mere bogstavleg. Men lige et godt råd, før jeg slutter: Hvis du ser en smølf, så stamp den ned før den ser dig.

*- Warlock.*

*Hej Hyttel! - Jeg takker også endnu engang dig og din familie for gæstfrihed, god mad og dejlige omgivelser. Lød det ske igen!*

*Mette spiller stadig adventures og er også stadigvæk med i Klubben. Siden sidst er hun dog flyttet fra Jylland til Gentofte, hvor hun har stiftet familie og gæld. Så fremtidens gøremål sætter sine begrænsninger...*

*-NYX.*

*Hvor er RPG-Rune?*

Dav NYX og må Lane Mastodons evige lys også ramme den byld, du til daglig kalder dit hoved(?)

Jeg vil springe al den sædvanlige ros over. Ikke fordi den ikke er fortjent, men for at spare plads og for at komme hurtigere i gang med selve brevet.

Jeg kan erindre, at jeg de sidste to gange har spurgt om det var muligt at bringe "egne moduler" osv. i RPG-spalten. Jeg har endnu ikke fået svar - kunne du ikke bare have skrevet "nej" første gang? *(Nej, D.D. Dennis).*

Hvad med RPG-spalten i det hele taget? De sidste par gange har der jo ikke været nogen. Den er vel ikke stoppet (endnu engang?)

Angående Madmans brev og hans kommentar til anmeldelser af gamle 64'er



spil vil jeg bare lige sige, at langt de fleste spil, der er anmeldt i "AP", er anmeldt et (godt) stykke tid efter, at de er blevet udgivet. Dette skyldes, at spillet skal være løst, før det anmeldes. Det har jeg ikke noget imod, men det gør altså, at anmeldelserne bliver "lidt" forsinkede. Selvfølgelig kan jeg da godt give Madman ret i, at de nyere 64-adventures (såsom Lane Mastodon) er bedre end de ældgamle. Dog synes jeg stadig, at (G)olden Oldies var en god artikel. Bare synd for Amiga- og PC-ejerne, at der ikke er lavet "så mange" Channel 8 spil til deres computere (he-he). Angående sidste udgave af "Den 5. kolonne" vil jeg da helt klart mene, at en anmeldelse af "Advanced Squad Leader" må høre ind under "Strategy ZOC", og intet har med "den rigtige 5. kolonne" at gøre. Hook, anmeldelsen var god, men kolonnen burde have indeholdt den sædvanlige "Diary".

Før jeg slutter, må jeg vel hellere lige sige pænt farvel til Coke, selvom han ikke kunne lide D&D. Men hvis han absolut vil være mappesvin, eh, øh - sorry, chefredaktør hos Supersoft så GOOD LUCK! Nok for denne gang. See ya.

Greetings, Rasmus

"The Ranger" Bolding.

*Hej Ranger - En misinformation slap ud i AP's spalter sidst. Coke var ikke ansat af Supersoft, men af Softech (sådan staves det nok), der dog har nået at fyre ham siden sidst. Nu arbejder han på et DTP-bureau i nærheden af Kgs. Nytorv i KBH og vil være at finde på Datamessen i Bellacentret sidst i oktober, hvor han skal demonstrere Mac's såkaldt "vidunderlige" egenskaber.*

*Grunden til, at du ikke har fået noget svar omkring moduler til RPG'er, at det helt og holdent er Rune, der bestemmer det! Lad os håbe, at han giver et svar.*

*-Mvh, NYX.*

### *Pjat og pjank!*

Okay, M(S)ADMAN - jeg indrømmer, at (G)olden Oldies blev til på min opfordring, samtidig med giver jeg dig ret i, at deciderede anmeldelser af forlængst udgåede spil er malplaceret. Det var heller ikke, hvad jeg havde forestillet mig! Tilfældigvis ligger jeg inde med Jacobs fuldstændige artikel om "Channel 8"-spillene. Jacob havde nøjagtigt gjort det, jeg havde tænkt mig:

- 1) Baggrundshistorie om det pågældende firma.
- 2) Kort omtale af de enkelte spil.
- 3) Masser af tips til spillene.

Hvorfor d'herrer i sidste øjeblik valgte at anmelde spillene, kan jeg ikke svare på. Spørg dem!!!

Over til NYX - Det ved Gud jeg spiller gamle adventures. Det kan Jacob i særdeleshed tale med om. Okay, det er det du kalder "pjat og pjank", men jeg har adskillige gange oplevet, at hvis der i "AP" stilles spørgsmål til f.eks. "Arrow of Death", klapper du i hænderne og udbryder: "Lad endelig mig komme til!" for senere at "nedsable" ældre spil. Dette kalder jeg abnivalens fra din side! Desuden mener jeg, at det er unfair at sammenligne gamle spil med nutidsspil. Skal der sammenlignes, må det være overfor spil fra samme periode. Hvis du foretrækker "point 'n' click-games", så endelig værsgo! Med ALVORLIGT pjanketi, - DOC.

*Hej Finn - Balanceakt må være det rette svar. Selvfølgelig klapper jeg i hænderne, når der rundt omkring dukker et medlem op, der spiller "gamle" klassikere. Og så tænker jeg tilbage på dengang, hvor vi kunne trække folk til ved blot at give 3 tips til "Valkyrie 17"! Sådan er det imidlertid ikke længere, og det er her balanceakten træder ind i billedet.*

*"AP" skal produceres - lad det være, hvad det er! Men*

at jeg hver anden måned skal forsøge alverdens krumspring for at holde på de nuværende medlemmer og tiltrække nye, skaber debatter som denne.

Det er klart, at du, Rasmus og Jacob hurtigt kan overbevise mig om, at der er brug for en (G)olden Oldies-spalte, idet i er aktive medlemmer, der hver gang giver et bidrag i form af tips, artikler, anmeldelser og breve. Når brevbunken pludselig indeholder 70% breve, der beder om 64-stof og tilmed nogle, der gerne vil påtage sig opgaven at skrive artiklerne, kan jeg kun tænke eet: "Det er måske også vores manglende support af 64'eren, der har kostet os en næsten halvering af medlemstallet!" - Og så bringer jeg Guinness artikel, der sables ned på en 20. plads i læserundersøgelsen. Så er vi ikke engang tilbage, hvor vi startede, men længere væk endnu.

Udviklingen har ikke blot gjort, at vi to nu diskuterer gamle-kontra-nye spil, men har også stillet os i den situation, at vi ikke længere kan skrive generelt, men bliver nødt til at segmentere, da markedet er delt skarpt op imellem stort set to formater: Amiga og PC.

Jeg kan tillade sjusseri mellem begge kategorier og håbe på det bedste - eller -

simpelthen satse på Amigaen og derved fraskrive mig en stor % del af medlemmerne. Bemærk dig det skift i computertype foregået fra sidste læserundersøgelse og så til nu. I december '89 var fordelingen CBM64/128 59%, Amiga 500 14% og PC 26%.

Skal vi derfor gavne flertallet og droppe den "Channel 8"-debat?

-MVH, NYX.

*Her lugter brændt...*

*Hvad pokker kan det dog være? Guuuud, det er resterne af det brev, vi sned i kakkelovnen for nogle sider siden! Det må vi hellere bringe:*

...og før I brænder brevet, vil jeg gerne forklare hvorfor...

Først og fremmest fordi jeg ikke er en ægte adventure-freak. (Jeg har faktisk ikke spillet et eventyr i over en måned). Det er derfor svært for mig at sætte mig ordentligt ind i teksteventyr (jeg har prøvet) hvor der er 367 rum med 8 forskellige ind- og udgange, 4 objekter i hvert rum, og helten kan selvfølgelig kun bære 3 ting af gangen. Derfor skal du notere, tegne, notere, læse manual, notere, notere....

NEJ TAK, det er fandeme for besværligt. Jeg kan godt se, at nogle må finde det

charmerende, hvis disse "nogle" også billiger min og andres "Sierra-spilning", hvilket ikke altid er tilfældet i "AP". Lad mig se, hvad flg. sætning bringer med sig: "Alle, der spiller Infocom, er en samling tumber". En speciel hilsen til Simon Aagaard, der nogle gange skriver som talt ud af min hjerne. F.eks. mht. D.D. (Den Dumme) Dennis kommentar om legografik. Der er katten-knurre-mig ikke mere legografik i de nyeste Sierraspil, end der er celler i Niels Lassens hjerne. Der er, efter min mening, godt gameplay og god grafik i Sierraspillene. (En ting, der undrer mig, er, hvorfor så mange Infocom-fans har så travlt med at hakke ned på Sierras grafik? Deres spil har jo slet ingen!). Sierras spil er forholdsvis lette, så målgruppen bliver større. Ret genialt, ikke? Derfor spiller jeg Sierra! Puha, en omgang. Nyt tema: RPG. Jeg vil erklære mig ked af, at Rune øjensynligt ikke gider at fortsætte sin spalte. Jeg forstår ham kun så godt. De, der interesserer sig for RPG, må da skrive ind og give ham nogle skulderklap. Jeg interesserer mig ikke en skid for rollespil, men det skal da ikke afholde mig fra at opfordre ham til at





fortsætte, da han er en af klubbens bedste skribenter. Nu lidt om adventuretræfs. Hvorfor får kun den indre kreds mulighed for at deltage? I kender jo hinanden i forvejen. Var det ikke en ide at lave arrangementer for hele klubben? Så får du måske noget af den klubånd, som du savner, NYX?

Og så liiige en sidste ting: Hvorfor skal man altid gå og være nervøs for, at AP er gået nedenom og hjem? Her i Skanderborg kommer bladet over en uge for sent. Men alt er glemt, hvis I fortsætter med samme standard som sidste nummer! Tak for snakken, jeg har det allerede bedre.

Venlig hilsen,  
Tommy The Tumling Grøn

*Hej Tumling - Det var rart at afslutte en brevkasse med begynderpils-debat med en synspunkt fra en*

*begynder (i hvert tilfælde ud i text-genren). Omend du kender mit synspunkt til sagen, fik jeg raget resten af dit brev ud af idlen...*

*Runes fremtid som "AP"-skribent er lidt taget, da han er startet på journalist-  
hejskolen i Aarhus, hvor han i øvrigt går i klasse med Jacob (Bigbys fætter) Sloth.*

*Omkring adventuretræf har vi forsøgt at arrangere noget i Klubbens regi, hvilket aldrig har haft opbakning nok. Derfor er små "private" træfs ideelle, og der er det rigtigt, at det jo betinger, at man kender værten eller endnu bedre værtinden (sådanne træf findes også, omend de ikke offentliggøres i "AP").*

*Lad os se om dine delte synspunkter med Gunness omkring begynderpils, kan få ham til at tage dig til sig hjerte og dermed invitere dig til næste træf i han regi? Mht. "AP"'s forsinkelse er det ikke blot i Skanderborg og hos Martin Houliind bladet er forsinket. Det er det - med jævne mellemrum - overalt.*

*-Mvh. NYX.*

*Fin hentydning!*

Jeg forstod meget godt hentydningen i lederen i juli/august-nummeret 1991, og min ydmyge kommentar er blot:

Hvordan kan I

nogensinde ha' troet, at jeg, Ole Wolf, nogensinde skulle kunne betragte mit medlemskab som udløbet og tro, at jeg pludselig skulle være ligeglad? Jeg, den flittigste læser af alle sidetallene? Det er jo frygteligt! Som er jo ikke er klar over, at "AP" er så suverænt, at det slår selv Kirkebladet (det er noget for immortals?).

Ak, da jeres sjæle er så håbløst fortabte, har jeg selv taget initiativet til at lede jer ud af vildfarelsen og derfor forlænget mit medlemskab...

Til lykke med 5-års jubilæet og held og lykke med medlemsjagten!

Med venlig hilsen,

Ole Wolf.

Hej Ole - Nej, det var ikke nogen hentydning til et udløbet medlemskab, der kom i lederen sidst. Din heftige aktivitet på postordrelinjen i den seneste tid gjorde blot, at dit navn var et af dem, der dukkede frem fra mine støvede celle-gemmer bag pandebrasken, da jeg en sen natte-time skrev sidste leder. At vi er bedre end "Kirkebladet" varmer mit hjerte. I hellig henseende kan jeg dog som supplement til "AP" foreslå "Vågn Op"!

-Mvh, NYX.

Som følge af læserundersøgelsens krav om anmeldelser åbner vi dørene for yderligere to i dette nummer. Læs alt om Dynamix og Accolade, når Thorbjørn samt Jonas, Madman og Guinness lætter ben...

## Heart of China, Dynamix. Fåes til PC og compatible, pris godt 600 kroner (499,- i Adventure-Klubben). Kræver EGA/VGA.

Dette er en anmeldelse af "Heart of China" og ligemeget hvad du synes, så er Dynamix altså det eneste softwarefirma, som laver disse såkaldte "interactive movies". Når du tænker på "King's Quest V" og "Space Quest IV", så er de jo bare avancerede adventure spil med flot grafik og fantastisk lyd. Det tætteste noget spilfirma nogensinde har været på at lave en film på computer var Dynamix med "David Wolf: Secret Agent".

Men et lille kik ind i fremtiden har vi det helt nye spil "Heart of China". Spillet foregår i 1920'erne, hvor du har rollen som Lucky Jake Masters, en pilot, som er blevet lidt for gode venner med flasken. Da du ikke har noget arbejde eller noget at give dig til, accepterer du at hjælpe en rigmand med at finde hans datter Kate Lomax. Armeret med en ninja flyver du til Kina for at finde Kate, og undervejs kan du så bytte om på dine to helte, så du skifter mellem at være Jake Masters og ninjaen Zhao Chi. Det gode ved dette er, at når du har befriet Kate Lomax, kan du skifte mellem at være dem alle tre. Det giver dig også mulighed for at løse de fleste puzzles, når du har tre personer at vælge imellem.

Hvor de fleste adventures kun har en måde at løse spillet på, er "Heart of China" anderledes, idet det kan løses på 3 forskellige, hvilket også giver mulighed for at løse spillet lidt hurtigere. De fleste puzzles skal også tages på forskellige måder, alt afhængig af, hvilken person man er på det tidspunkt i spillet.

Den digitaliserede grafik passer perfekt ind med selve lyden i spillet, så man får en fornemmelse af, at man selv er med i spillet. Selvfølgelig siger mange, at når der er så meget grafik og lyd, må spillet da ikke fylde særlig meget. Men her behøver man ikke at bekymre sig, for med alle de puzzles, der er i spillet, skal man nok få tiden til at gå.

Noget, der også gør spillet spændende, er de indlagte arcade-sekvenser, hvor du f.eks. kæmper med sværd på toppen af et tog eller kører rundt i en tank i 3D grafik. Arcade sekvenserne gør også spillet mere spændende, set på den måde at man ikke bare skal sidde og løse den ene puzzle efter den anden. Så foruden den superbe grafik og den seje lyd har dette spil noget for enhver smag. Så det er i hvert tilfælde noget, I skulle gå ud og ofre penge på, efter min mening.

### The Scores:

**LYD: 87%** - Lyden passer ind med grafikken, så man får en følelse af, at man spiller den rolle, man har i spillet.

**GRAFIK: 95%** - Grafikken er superbe, da alle scenerne er digitaliserede. På dette område har Dynamix virkelig gjort noget ud af det.

**PRÆSENTATION: 80%** - Det samme som Dynamix altid gør: En stor flot æske med flotte tegninger på.

**ORDFORRÅD: 78%** - Ligesom i "Rise of the Dragon" er der mange



muligheder for, hvad man kan sige til folk, og sekvenserne får da også følge af, hvad man siger til folk.

**KOMMUNIKATION: 90%** - Man bruger meget tid på at snakke med andre mennesker og hver gang man siger noget, har man flere forskellige muligheder at vælge imellem.

**SVÆRHEDSGRAD: Let** - Spillet er ikke særlig svært at løse, da man kan skifte mellem de tre personer, der er til rådighed.

**ATMOSFÆRE: 93%** - Spillet er meget sjovt med mange jokes.

**PERSONLIG MENING:** Spillet er smadder godt. Det er fyldt med flot grafik og god lyd. Der er mange gode puzzles, så man har noget at give sig til.

- Thorbjørn "Lucky Luke" Eskholm.

**Les Manley in: Search for the King. Udgiver: Accolade. Versioner: Amiga (1MB), Tandy og PC. Version testet: Amiga sæföli'!! Pris: 399,-** Har du altid drømt om at blive kontorassistent på et reklamebureau i et snusket New York-kvarter? Venter du stadig på, at Elvis atter kommer på toppen af danske hitlister? Hvis ikke, så er du ganske normal.

Skulle dette derimod have fænget din interesse, burde du måske nok tænke dig om en ekstra gang - bare se hovedpersonen. Lester P. Manley er ikke bare fan, men MEGAFAN af THE KING OF ROCK'N' ROLL (Elvis). Da hans boss udskriver en konkurrence om at genfinde Elviss drengen, ser Les sin store chance: At møde sit idel og svore præmien på 1.000.000 \$ (Det er IKKE kommaer). Lester er nok det, man må kalde en "WIMP" (Hej Rasmus). Mandslingen har høje tindinger, en NUTTET rød butterfly, pressefolder i bukserne samt en elendigere holdning end Torben Klausen. På anmelder-teamet var der en del uenighed; enkelte hævdede hårdnakket, at Les og Per Nielsen lignede hinanden, med det, syntes vi, var for ondt at skrive.

Nærmere sandheden er det nok, at Les har en vis lighed med Sierras Larry Laffer, og hele spilsystemet også bærer præg af at være mere end kraftigt inspireret af XXX's serie. Så vidt, vi ved, er "LMI - SFTK" Accolades første forsøg på det overfyldte grafikadventure-marked, og i mangel på

inspiration har de så skævet til Sierra-spillenes opbygning. Som helhed fungerer dette spil dog bedre, både på grund af kortere loade-tider og en hurtigere parser. Historien hænger godt sammen, og sammen med den morsomme undertone, der er fremherskende overalt i spillet, den nydelige grafik og den udmærkede - omend noget ensformige musik (*Oxygene/Zoolook-Jarremix, D.D. Dennis*) - er det lykkedes Accolade at gøre en god debut på markedet. Dog kunne parseren godt have været bedre, men set fra et Sierra-synspunkt er der som sagt tale om et fremskridt.

#### The Scores:

**LYD: 68%** - En hel del forskellige melodier, der i bund og grund er gode, men i længden monotone og irriterende. (*Equinoxe/Magnetic Fields-Jarremix, D.D. Dennis*)

**GRAFIK: 81%** - Flot og hurtig, men animationen er ringe. Til gengæld indeholder spillet mange flotte still-billeder (se bl.a. 5. billede på bagsiden af æsken!)

Les Manley holder sig på ingen måde tilbage i forhold til Larry.

**PRÆSENTATION: 78%** - Nydelig indpakning, der bl.a. indeholder en hintbook

(som vi naturligvis har smidt langt væk!), et reference-kort, endnu et af de evindelige kodehjul (gab!), en lidt tynd manual, der dog opvejes af en god introsekvens.

**PARSER: 52%** - Lidt bedre end Sierras, men langt under Infocom/Magnetic Scrolls-standard. Derfor denne middel karakter. Ikke specielt avanceret, men kommandoer som "Look in" og "Look under" forstås.

**ORDFORRÅD: 55%** - På bagsiden af æsken hævdes det, at spillet forstår 1.500 ord. Men spillets størrelse taget i betragtning mangler der mange navneord og især synonymmer. (*Er det dem, Coke kalder "Verber"? NYX*)

**KOMMUNIKATION: 39%** - Du kan tale med de fleste personer i spillet, og der er desuden mulighed for at "ask/tell xxx about yyy" og "ask xxx for yyy". Svarene er desværre ikke altid lige opfindsomme.

**ATMOSFÆRE: 71%** - Grafik og lyd danner et godt grundlag, men Les Manley føler man sig aldrig som. (*Hvem vil også føle sig som Per?, D.D. Dennis.*)

**SVÆRHEDSGRAD: 54%** - De fleste problemer er logiske, men til tider lidt underlige. I starten er der en særdeles ulogisk puzzle, hvor du skal tage en drøm (???) fra en vagt, der ligger og sover. Da pointuddelingen til tider er ganske underlig, skal man ikke altid lægge for meget i sin score.

**SUBJEKTIV VURDERING:** Lidt tråget, men heller ikke helt knallert. Måske til en springskalle, hvem ved? Men ladet er det i hvert tilfælde ikke! Deres Udsendte giver Les Manley tre udstødningsrør og et "pøj-pøj" på rejsen! (For de enkelte personer, der ikke forstod det her, kan vi anbefale "Århusiansk-dansk slangordbog" fra Lademann).

**OVERALL: 67.1483%** - 400 kr. ER dyrt, og spillet er for hurtigt overstået.

(Du kan faktisk stå op i styrtende regnvej 8 gange og se AGF mose rundt på banen, mens du får lungebetændelse, men ifølge (u)pålidelig kilde har Århus Stadion en overdækket afdeling (herretoiletet) - Jonas).

- Buur, Madsen + Gunness.

## TIPS & TRICKS

### LEISURE SUIT LARRY II:

\*Husk at barbere benene før du går forbi KGB-agenterne.

\*KGB-agenterne i lufthavnen kan godt lide blomster.

\*Husk at købe en faldskærm i lufthavnen.

- Thorbjørn "Lucky Luke" Eskholm.

### KING'S QUEST V:

\*Brug den magiske lampe på heksen ude i skoven.

\*Kast honningen på vejen. Kast derefter de tre kugler på honningen og du skulle automatisk blive hjulpet af en lille dværg.

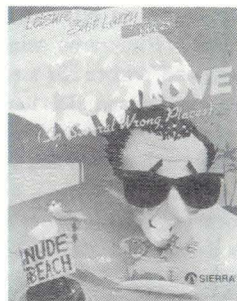
\*Ved snedronningens slot skal du give kødet til ørnen.

\*Dronningen og de tre hekse på søn kan lide musik.

\*Den afskyelige snemand skal have en tærte i hovedet.

\*Brug krystallen på de to statuer på Mordacks ø.

- Thorbjørn "Lucky Luke" Eskholm.





Ingen fanbreve i denne måned!?! Kun små omtaler af mig i sidste måneds brevkasse, og ingen parfymerede breve med frække aftaler. Det er altså ved at gå mig alvorligt på.

Red et stort ego (nærmere betegnet mig, artiklens forfatter, Rune), send et brev for fanden da. Det behøver ikke være stort, det behøver ej heller at være langt eller velskrevet. Er du et stort dumt analfabetisk svin, så er du jo et stort dumt...

Velkommen, vi dikterer os denne gang direkte ud i snavset, og lige ind i listen over alle de blandede genre rollespil, som jeg har undladt i min gennemgang af fantasy og science fiction spil.

### *Call of Cthulhu*

Består af: En Softback regelbog i A4 størrelse.

Udgiver: Chaosium Inc.

Sprog: Amerikansk

Spiller: Begynder

Sværhedsgrad: Medium

Note: Et meget rost horrorspil, som på flere punkter var banebrydende da det kom frem. Baseret på Howard Philips Lovecrafts litterære værker fra starten af dette århundrede. Syntes du at det okkulte er spændende og at det er sjovt at gyse, er Call lige noget for dig. Regelbogens form og indhold variere lidt efter hvilken udgave af spillet du køber, vælg den udgave med det højeste nummer.

### *Marvel Super Heroes (2. edition)*

Består af: Boxed set.

Udgiver: TSR.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Begynder/Øvet.

Sværhedsgrad: Medium/Svær.

Note: Ny version af et gammelt udemærket system. Spillet er fedt hvis man går op i marvel tegneserier ellers er det alt for svært at leve sig ind i. Køb det kun hvis du er en

marvelfreak og kender nogen freaks, som du kan være gamemaster for.

### *Rifts*

Består af: 256 siders softback A4 regelbog.

Udgiver: Palladium Books.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Øvet.

Sværhedsgrad: Medium/Svær.

Note: Et helt nyt sejt science fantasy spil fra skaberen af bla. Palladium Fantasy RPG Kevin Siembieda. Trolldmand, cyborger, robotter, Mutanter, folk med psioniske kræfter, rumvæsner, dæmoner, drager... Alt sammen hårdt pakket sammen i et "Kill, kill, kill spil". Spillerne bliver bare så utroligt seje allerede på Level.1 at du tror det er løgn.

### *Toon, the Cartoon Roleplaying game.*

Består af: Basic rules.

Udgiver: Steve Jackson Games.

Sprog: Amerikansk (Hollywoodisk).

Spiller: Begynder.

Sværhedsgrad: Let.

Note: Et afsindigt spil hvor du spiller en tegneseriefigur i en tegnefilm. Lav alle de sindsyge gags og drillerier, du kan komme i tanke om - husk Cartoons dør aldrig!

### *Torg, roleplaying the possibility wars.*

Består af: Boxed Set.

Udgiver: West End Games.

Sprog: Amerikansk.

Spiller: Øvet.

Sværhedsgrad: Medium/Svær.

Note: Et universalsystem i det samme univers. Jorden bliver invaderet fra syv parallele og meget anderledes dimensioner på en gang! Midt og nord Jylland bliver sammen med de britisk øer invaderet fra en borgerkrigsherget D&D-agtig fantasy verden. Et spændene koncept, og nogle helt nye former for regler på mange punkter. Du kan spille alt fra superhelt til 1800 tals bondemand.

### TIPS:

I rollespilsregler taler man tit om Patrons. Patron er et fremmedord som betyder noget i retning af velynder, beskytter eller en stor kunde. En patron er normalt en NPC'er (person kontrolleret af GM), som enten giver spillerne en opgave, eller som leder dem mod et bestemt mål. Den type patron som dette tips beskæftiger sig med, er af den sidste slags. Det er beskytter og ledertypen, ala Gandalf fra J.R.R Tolkien berømte romaner Ringens Herre.

Patronen er en god person for en GM. De kan sætte gang i handlingen ved at give en usikker gruppe et letfatteligt mål. Så, sker der intet mellem spillerne, hvis du slipper grebet bare et øjeblik, så mangler der sikkert en leder eller et mål. For at få noget drive i handlingen bruger man en patron til dette formål.

En magtfuld patron som pludseligt forsvinder (efter at spillerne har vænnet sig til ham) er også en morsom ting. De stakkels små spillere kalder bange ud i mørket på deres forvundne ven, "Hvad skal der dog blive af os uden...". Spillere er så sjove når man giver dem noget godt, og så flår det væk fra dem igen! I kill myself!

ITEM TWO: 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 brug

kendte NPC'ere i stedet). Spillere bliver lidt skræmte, forbavsede og ikke mindst opstemte når en berømt/berygnet PC'er uventet mødes! Eks. gik der i halvandet år en drabelig historie, om en tidligere PC'er trolldmand Vladimir Rustov, som havde rå banket en Warrior of Chaos helt uden brug af sin magi. Vladimir befandt sig i en improviseret arena uden nogen form for rustning, og da han blev spurgt afslog han at bruge sit sværd i kampen, hans vandrestok burde være nok! Modstanderen var ham et hoved højere, bar en Full Platemail rustning, og et godt sværd, men efter omkring et minut, var det ham som lå død på jorden. Vladimir havde slået fyren så hårdt gentagne gange, og derefter boret sin stav igennem krigerens arm og dybt ind i siden, at krigeren døde af det på stedet. Den anekdote gør en lidt bange for Vladimir, og mine fem spillere, hvoraf to havde mødt Vladimir i tidligere spil, gjorde store øjne. De var enige om, at de ikke skulle genere Vladimir på nogen måde.

ITEM TREE: Husk altid at stemning er en meget vigtigt ting. Handlingen foregår lige så meget i dine spillers hjerne som i din, og det gælder om at få dem til at acceptere og selv forbedre illusionen.

I fremtidsspillet MegaTraveller har GM Mark Seemann tit opnået nogle ret gode effekter med lys og lyd. Under en diskotekscene spillede S'Expres højlydt og lyset blinkede som på et diskotek. Bartender "HWA SKA DU HA", spiller "en øl". Bartender "HWA FOR NOET". Det var meget høj musik!

I Cyberpunk RPG gik jeg og Mark totalt over gevind som dobbelt GM's. Vi spillede under blåt neonlys, havde Cabaret Voltaire kørende monotomt i baggrunden og var alle ti både spillere og GM's klædt ud i cyberpunket tøj. Det var overdrevet fedt, men krævede også stor forberedelse!

- Rune.



## Part I - Konkurrence feberen rammer AP! Læs alt om afgørelsen!

Tjah, hvor utroligt det end lyder, så fik vi en afgørelse på den forfatterkonkurrence, som jeg startede i sidste nummer. Som I sikkert husker forlangte jeg mindst 3 indlæg, for at uddele præmien på 100 fedtede danske kroner. Og hvad lå der dagen før deadline på mit bord? Ja, du gættede rigtigt! Lige præcis 3 indlæg, der alle var glimrende fortsættelser til min første historie. Nå, men nu vil jeg ikke trække det mere i langdrag, men I må da indrømme, at det er helt utroligt, at der kom hele TRE breve frem til mig (her beder jeg læseren bemærke den ironiske undertone, jeg med vilje har forsøgt at skrive ned, selvom det er lidt svært i en artikel, hvor, som alle jo ved, det er lidt nemmere at udtrykke sarkasme og selvironi under en samtale, hvor, som alle igen jo ved, det er lidt nemmere at spore stigninger og fald i den modsatte parts tonefald, hvilket, som alle atter ved, er lidt besværligt at føre ned på papir, selvom man selvfølgelig kunne skrive artiklerne og samtidig vedlægge noder, så man kan se de stigninger og fald, som modparten udnytter, når denne - altså modparten - udtrykker vrede, sarkasme eller andre lignende følelsesudbrud, men det vil selvfølgelig også være et problem, idet ikke alle læserne kan læse noder, men det kunne man jo også løse ved for eksempel at udgive "AP" på bånd, så man kan lytte til skribenternes egne stemmer, men på den anden side ville det så blive alt for dyrt at udgive "AP", idet bånd jo, som alle helt sikker ved, er forfærdelig dyre nu om stunder, ja jeg kan især huske min barndom, hvor et bånd... nå... se, nu bliver jeg helt forvirret, og jeg har heller ikke mere luft i mine lunger, og det er jo heller ikke godt, for så dør jeg, og så kan jeg heller ikke gøre artiklen færdig, og jeg havde jo lige lovet en

afgørelse på konkurrencen, og hvis jeg er døg, kan jeg jo heller ikke gøre det, og jeg lovede jo også ikke at trække afgørelsen i langdrag, hvilket jeg vist nok lige er kommet til at gøre, punktum!).

Nå, men som I sikkert kan huske, var vores alle sammens helt Frederick ude for en mærkelig hændelse på en kro, hvor han blev suget ud i en eller anden dimension, hvor han mødte den meget onde tyrran Xyn.

Denne havde åbenbart en opgave til vor helt, og det var den, jeg bad jer forfatte. Det var meget svært at vælge en vinder, idet de alle var gode og sjove. Men en skilte sig lidt mere ud fra de andre, idet den var meget sjov, velskreven og havde en finale, der var meget uventet. Jeg vil gerne sige til lykke til... Rasmuds "The Ranger" Borgdink, der fremover skal blive kendt som årsungen med den absolut grimme håndskrift!! (*Da har aldrig set Hyttels, hva? -NYX*).

Inden jeg går igang med selve historien, vil jeg gerne sige tak til Bjarke Andersen, Ringe og vores allesammens lille skovsvin, Egern, for deres meget interessante indlæg, som indbefattede et stenkastende Gnuff-dyr, en pink lænestol med grønne antenner og selvlysende gule øjne samt en prinsesse og en drage med en ALVORLIG omgang tandpine. Jeg glæder mig til at se jeres indlæg til den nye konkurrence!!

Nå, men here goes, the pen is passed to Rasmuds "The Ranger" B.:

*"Oh shit!" mumlede Xyn, "jeg skal lige have skiftet batterierne i min lyskaster". Kort tid efter var det kraftige hvide lys der igen.*

*Frederick blinkede med øjnene og spurgte med en hæs stemme: "Hvodden kan jeg hjælpe dig, og hvorfor?"*

*"Ser du," sagde Xyn, "det er lidt kompliceret,*

og du vil garanteret ikke fatte det alligevel. Men lad mig bare fortælle dig hvorfor," grinede Xyn. "Ganske simpelt fordi jeg siger det!"

"Hva' nu hvis jeg ikke vil?" spurgte Frederick efter at have tænkt sig om et stykke tid.

"Åh, så kunne jeg finde på at lade Edwin the Jordsvin æde dig," sagde Xyn, mens et gigantisk jordsvin trådte ind i lyskeglen.

"Daws Edwin," mumlede Frederick skrækslagen.

"Daws Fedderik," svarede jordsvinet.

"Åh ja," sagde Xyn, "det glemte jeg at fortælle dig, fra nu af hedder du ikke længere Frederick, men Fedderik!"

"Oh," mumlede Frederick, som altså nu hed Fedderik. "Men hvad er det, jeg skal hjælpe dig med?"

Xyn sukede et par gange, hvorefter han sagde: "Hvis du absolut vil vide det... Jeg skal vinde en såkaldt forfatterkonkurrence, ved at fortsætte en tåbelig historie om dig," vrisse Xyn. "Jeg er altså med andre ord forfatteren, jeg har bare taget skikkelse af Xyn - for at snakke igennem ham, smart ikk'?"

"Åh, du er altså The Ranger?" spurgte Fedderik.

"Hvor fanden vidste du det fra?" sagde Xyn overrasket.

"Mjah," svarede Fedderik, "du glemmer jo, at jeg også bare er 'talerør', forstår du - egentlig er jeg Bonde-Per, da jeg jo skrev første del af historien, ikk'?"

"Hmm," mumlede Xyn, "den var værre!"

"Det kommer sandelig an på, om du husker at betale for AP," sagde Fedderik med et smil.

"Øhm, min far er medlem," stammede Xyn.

"Men det er du ikke!" smiskede Fedderik.

"J-Jeg har da skrevet et par artikler, og sår'n," rystede Xyn. "Jeg har også indsendt en tegning denne gang."

"Ha - triviallitteratur og elendige kradserier, skulle det være nok?" grinede Fedderik ondt.

"Jam-Jam-Jamen, øh, jeg er kun 17

(folkeskoleelever, vomit! BB), jeg er ikke myndig og forøvrigt stemmer jeg på Lane Mastodon til Hitlisten..." forsøgte Xyn sig.

Ja da; selvfølgelig," sagde Xyn sikkert.

"Hvordan kan jeg nu være sikker på, at du nu også spiller Lane Mastodon?" spurgte Fedderik.

"Jamen, DET gør jeg," sagde Xyn.

"Fint, så svar mig... Hvad ligner Lane Mastodon's rumskib mest af alt?"

"Hvad kan jeg vinde?" fløj det ud af munden på Xyn... "Øh, undskyld... Det ligner en elefant, en mammut," svarede Xyn.

"Udmærket," sagde Fedderik.

Xyn følte nu, at han burde give Fedderik igen af samme skuffe, så han spurgte: "Du sagde, at du var et 'talerør' også, ikk'?"

"Yep," svarede Fedderik.

"Heh-heh," mumlede Xyn og fortsatte: "Du skriver selv i starten af din historie, at Fedderik er dum som et hul, og du skrev også at hans sværd tænkte for ham... og du er jo Fedderi, ikk'? Ha Ha!"

"Hm," snerrede Fedderik.

"Og hvem er sværdet så?" grinede Xyn. "Din afdøde hund?" fortsatte Xyn, mens han rullede rundt på gulvet af grin.

"Så er det godt! Det var dråben! Forøvrigt," fortsatte Fedderik, en smule mere selvsikker, "så var du jo også jordsvinet, ikk'?"

Xyn rejste sig med en fornærmet mine: "Hm - det er meget muligt," sagde han, mens han rettede på sin kåbe. "Hvad så med om vi bare spillede skak om det i stedet; i Nyx' navn?"

"Om hvad?" spurgte Fedderik.

"Om jeg vinder konkurrencen eller ej!"

"Det ville ikke være fair, det ER jo en forfatterkonkurrence ser du, og foreløbig klarer du dig ikke særlig godt. Vi har snakket i en evighed, og du er ikke engang kommet igang med noget, der bare kunne lignede en historie!"

"Det er dig, der bliver ved med at svare mig!" vrisse Xyn.

"Fint," sagde Fedderik, "så begynd nu, fortæl



mig et eventyr, jeg abryder dig ikke."  
"Jamen, der er jo kun en halv side af de 2 A4-ark tilbage," sagde Xyn desperat.  
"Hvis du havde undlagt den sætning, ville du have haft et par linier ekstra," grinede Fedderik.

"Øh, ehm... æh," mumlede Xyn, lettere paranoid: "D-Der var engang... ehm Frodo skulle altså smide ringen i vulkanen... eh Case anbragte så dermatroderne op sin pande og kobled sig ind i Matricen... uhm hvorefter lyset fra Raislins krystalstav slukkede og dimensions portalen lukkede sig..."

"Tjah," sagde Fedderik. "Du gjorde da forsøget, men du kan nok forstå, at hvis det der blev trykt i "AP", ville vi ryge ind i adskillige copyrightsager, og dem er du jo nok klar over, at Nyx ikke er glad for."

"Jah, joh," mumlede Xyn nedtrykt.

"Se nu ikke så skuffet ud... Hvad ville du i det hele taget have brugt de 100 kr. til?" spurgte Fedderik fornøjet.

"Det ved jeg egentlig ikke... en plade eller sår'n (her kan Metallicas nyeste, The Black Album, på det kraftigste anbefales!! BB)."

"Ha! Præler du ikke af, at du har alt tilgængeligt af Jarre" spurgte Fedderik smilende.

"Joh, men selvom Jarre er bedst (efter Metallica selvfølgelig! BB), findes der jo også andet," mumlede Xyn. "Lige nu, mens jeg skriver det her, hører jeg f.eks. Mike Oldfield..."

"Meget muligt," sagde Fedderik, "meget muligt."

Men jeg er bange for, at du har lavet spildt arbejde alligevel, sagde Fedderik.

"HVAD?" spurgte Xyn, "Hvorfor?"

"Tjah, sagde Fedderik. "Du husker jo nok, at jeg skrev, at der mindst skulle være 3 indlæg før præmien ville blive udstedt."

"Hm, så skulle jeg alligevel ikke have sendt ind," sagde Xyn nedtrykt.

"Tænk nu hvis alle andre AP-medlemmer også tænker sådan..." fortsatte han hulkende."

"De har ikke engang gidet at læse min spalte," hulkede Fedderik med.

"Og hvorfor er Infocom også gået konkurs," savlede de begge...

"Jeg skal nok sende dig et brev til din brevkasse næste gang," stammede Xyn halvkvalt, mens han gik over for at slukke lyskasteren...

Vi siger mange tak (og både Claus og jeg siger: "Av min arm!") til Rasmuds. De 100,- vil snart være dig i hænde.

## Part I 1/2 - Ny konkurrence i Onkel Pers regi. Vind en skattefri 100-mand.

Som evenfor skrevet, vil jeg denne gang starte en ny konkurrence, der minder lidt om forfatterkonkurrencen, men har dog en del flip i sig. Reglerne er som følger:

1. Vælg et af de nedenstående emner og skriv MAX 2 A4 SIDER om emnet.
2. Lav det godt nok, og jeg sender dig 100 svin.
3. Alle Handelsskole elever bliver automatisk undervurderede.
4. Gymnasie elever får automatisk plusser i min bedømmelse.
5. Jeg er meget retfærdig og vil dømme meget objektivt.
6. Mindst 3 indslag, før der udbetales præmie.

Alle ved, hvordan to Tøborg ser ud, så he er et billede af Onkel Per på sommervisiti en af Danmarks 48 købstæder! (c) 1991 NYX-Foto.  
**KONKURRENCE: Gæt købstaden og vind en tur til Mallorca!**



Efter den smøre, vil du sikkert gerne have emnerne at vide, og de er som følger herunder:

1. Hvorfor? Hvorfor ikke?
  2. Øksi Gaksi Gøgle, hvorfor er Coke en øgle?
  3. En handelsskoleelevs bekendelser.
  4. Nyx! En Gud eller en ungarsk traktorfører?
  5. Flora i Irkutsk før det 17. århundrede.
  6. Gunqueq dq Odq Mhdkrdm rø fnc? Ftc æq mzumdr!
  7. Bamse, Kyllingen og den store slemme KZ officer, Hugo Skærmtrold!
  8. Et rigtig godt dansk eventyr, hvori Mogens Glistrup bør nævnes.
- Vælg et af de ovenstående emner og send dit indslag (max. 2 A4 sider) til nedenstående inden den 1. november i indeværende år. Vælger jeg dit indslag, sender jeg dig 100,- så send ind nu.

## Part II - The Gruesome Adventure Section Returns With Vengeance!

Efter dette meget lange konkurrence indlæg, vil jeg nu fortsætte i en noget meget konservativ og Adventure-agtig fashion. Siden sidst er jeg så småt begyndt at fa gang i adventurespilleriet igen. Efter en lang pause, hvor der ikke rigtigt skete noget med computeren, har jeg fundet noget af den gamle gnist igen. Nogle gamle uløste Infocom titler er fundet frem fra de støvede hylder, og har endnu engang suget mig ind i den dimension, hvor kun Infocom hersker...

### SUSPENDED:

Et Infocom adventure, der aldrig har nået samme popularitet som de andre titler, men det gør det ingenlunde til et dårligt adventure! Hvis man havde spurgt mig for bare få måneder siden, ville jeg have mærket spillet som: "For svært! Det gider jeg ikke spille!" Men i mangel af bedre har jeg givet mig tid til at sætte mig ind i eventyres og tro mig, det var det værd!

\*Library Core kan være til en stor hjælp. Fornægt den ikke.

\*Forhør dig for eksempel om Rough Object, som vil være dig til hjælp med reparationen af Iris.

\*Syredampene er ikke sundt for miljøet i Filtering Computers. For at redde dig ud, må du have hjælp udefra. Men det kræver noget lokkemad det rette sted.

\*Send en robot op til Control Area området allerede fra starten, så denne kan lave de nødvendige justeringer, når den anden rystelse indtræffer.

\*Step kan være svært at komme over, men hvis du kiler noget i problemet, skal det nok hjælpe.

\*Det er nogle gange nødvendigt for dig at se ting, som kun Iris kan se, men hendes omfangskreds er meget begrænset. En kammerat vil her være til hjælp.

\*Det kan være til stor hjælp at lade alle robotter kigge på forskellige lokationer og objekter.



Suspended fra Infocom er endnu ikke genoptrykt. Vi har CBM64-versioner. Se midtersiderne!

Jeg vil ikke afsløre mere lige nu, men giv spillet en chance!

Det var ikke ligefrem meget adventure, der var i denne udgave, men næste gang vil jeg tage en ordentlig omgang i Infocom's vidunderlige verden. NYX står klar med deadline-øksen, så jeg vil bare sige: "10-4 og Stay Frosty! Skriv snart! Hej! Farvel! Byyyeeee!"

Adressen til Onkel Per's Hytte er: Kyradsvej 196, 8700 Horsens. Tlf.: 75 60 18 68!



Fra og med dette nummer af "Adventure Posten" er det muligt for medlemmer at købe løsninger for kr. 20,- per styk. Dette er uanset den komplette løsnings sidetal og i prisen er selvfølgelig inkluderet fotokopiering, kuvert og porto.

Fremsend en check eller indsæt beløbet på giro 1 66 73 001

A Tangled Tale	Danger Mouse i.t.B.F.C. pt.1	Hitchhikers Guide to the Galaxy
Adventure Quest	Dark Lore	Hollywood Hijinx
Adventure 200	Das Drachental	Hunchback the Adventure
Adventureland	David Jones Locker	Indiana Jones Adventure
Aftershock	Deadline	Infidel
Amazon	Dennis t.t. Drinking Glass	Ingrid's Back
Apache Gold	Dodgy Geezers pt.1	Invisible Island
Arrow of Death 1	Dodgy Geezers pt.2	Jack the Ripper
Arrow of Death 2	Dracula	Jade Necklace
Arthur - Q.f.E.	Dragonworld	Jewels of Babylon
Atalan	Dungeon Adventure	Jinxter
Aztec Tomb	Dungeonmaster	Journey t.t.C.o.E.S.H.
Ballyhoo	Emerald Isle	Kayleth
Bard's Tale III	Empire of Karn	Kentilla
Barney Brown and the C.C.	Enchanter	King's Quest I
Beagle Quest	Erik the Viking	King's Quest II
Black Knight	Escape	King's Quest III
Book of the Dead	Escape from Pulsar 7	King's Quest IV
Bored of the Rings	Escape from Devils Island	Knight Orc
Borrowed Time	Eureka	Knightmare
Buckaroo Banzai	Fahrenheit 451	Knights Quest
Bugsy	Fantasia Diamond	Kobyashi Naru
Bureaucrazy	Fantastic Four	Lancelot
Case of the M-Up Shymer	Feasibility Experiment	Leather Goddesses...
Case of the Mandarin M.	Fish!	Leisure Suit Larry I
Castle Blackstar	Frankenstein	Leisure Suit Larry II
Castle Colditz	Frankie Crashed on Jupiter	Leisure Suit Larry III
Chrono Quest	Future Wars	Les Manley - I.s.f.t.K.
Circus	Ghost Town	Life Term
Claws of Despair	Giant Solap	Lifeboat
Codename: Iceman	Gnome Ranger	Loom
Colonel's Bequest	Gold Rush!	Lord of the Rings
Colossal Cave	Golden Voyage	Lords of Midnight
Colossal Adventure	Golden Baton	Lucifer's Realm
Corruption	Greedy Gulch	Lurking Horror
Cracks of Fire	Gremlins	Macbeth
Custerds Quest	Heavy on Magic	Mafia Contract
Cutthroats	Hexagonal Museum	

---

Magic Mountain	Secret Mission	The Treasure
Manhunter New York	Secret of St. Brides	The Shard of Inovar
Maniac Mansion	Shadowgate	The Institute
Maniac Mansion	Shadows of Mordor	The 'O' Zone
Masters of the Universe	Sherlock	The Colour of Magik
Matchmaker	Ship of Doom	The Count
Matt Lucas	Shrewsbury Key	The Challenge
Message from Andromeda	Snow Queen II	The Castle of t. S.L.
Mindbender	Snowball	The Castle
Mindshadow	Sorcerer of Claymorgue C.	The Cup
Mindstone	Sorcerer	The Curse
Mindwheel	Space Quest I	The Hobbit
Miser	Space Quest II	The Final Mission
Mission Impossible	Space Quest III	The Eye of Bain
Monroe Manor	Space Quest IV	The Dallas Quest
Moonmist	Spellbreaker	The Hulk
Murder Hunt	Spiderman	Time Quest
Mutant	Spy Trek Adventure	Time Traveller
Mystery Funhouse	Star Wreck	Time Machine
Neverending Story	Starcross	Time Thief
Nine Princes in Amber	Stationfall	Token of Ghall
Perseus and Andromeda	Stranded	Treasure Island
Peter Pan	Subsunk	Trinity
Pharaohs Tomb	Suspended	Twice Shy
Pictore of Innocence	Swiss Family Robinson	Twin Kingdom Valley
Pirate Adventure	Tass Times in Tone Town	Uninvited
Planet of Death	Temple of Terror	Urban Upstart
Planetfall	Ten Little Indians	Valkyrie 17
Plundered Hearts	Terrormolinos	Velnors Lair
Police Quest I	Terrors of Trantoss	Waxworks
Prehistoric Adventure	The Mission	Waxworks
Pyramid of Doom	The Secret of Monkey Island	Width & the World
Questprobe III	The Tracer Sanction	Winter Wonderland
Realm of Darkness	The Guild of Thieves	Wishbringer
Rebel Planet	The Black Cauldron	Witch Hunt
Red Hawk	The Boggit	Witness
Red Moon	The Pilgrim	Wizard of Akyrz
Return to Eden	The Quest	Wolfman
Ring of Power	The Pawn	Worm in Paradise
Robin of Sherwood	The Mutant Spiders	Zacaron Mystery
Runaway	The Mural	Zim Sala Bim
Scroll of Akbar Khan	The Quest f.t. G. Eggcup	Zodiac
Se-Kaah of Assiah	The Quest f.t. Holy Grail	Zork 1
Seabase Delta	The Wizards Scrolls	Zork 2
Seas of Blood	The Big Sleaze	Zork 3
Seastalker	The Witness	Zzzz

---