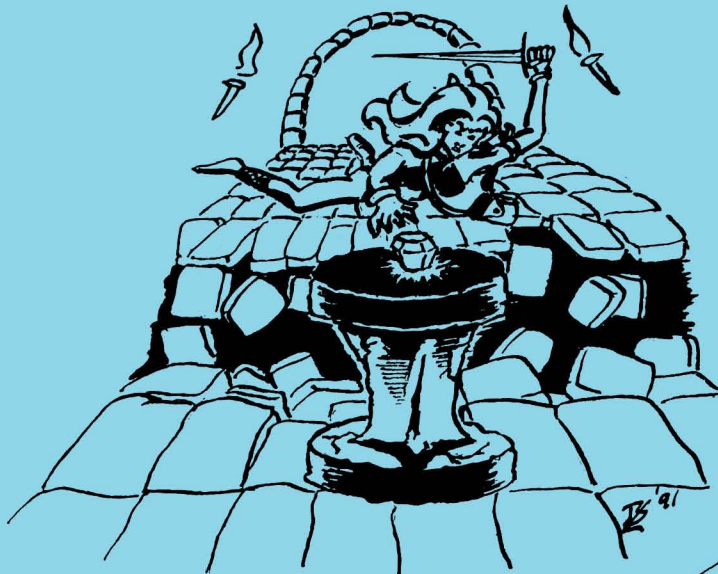




POSTEN Vol.5, #3, Dec '91 / Jan '92



2 X ADVENTUREKONKURRENCE

ÅRETS HITLISTE

NY SPALTE FRA HOOKEN!

TRYK

DISTRIBUTION
COPYRIGHT

OOK!

ET
JJÆVLEN

TE.

ISSN: 0904 - 5309

OPLAG: 200 STK.

ANSVARSHAVENDE UDGIVER

: Adventure-Klubben

CHEFREDAKTØR

: Claus Nygaard (NYX)

REDAKTION

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

REDAKTIONEL MEDARBEJDER

: D.D. Dennis

FREE-LANCE SKRIBENTER

: AAGE KROGH CHR. (HOOK)
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.

TRYK

: bakager-tryk
Tlf.: 86 96 81 29

INDHOLDSFORTEGNELSE

- 1 - FORSIDE
- 2 - KOLOFON
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE
- 4 - LEDER
- 5 - NEWS AND VARIOUS FEATURING "TDM"TM
- 6 - ODDS AND ENDS
- 8 - A-MOC'S CORNER: CONQUEST OF CAMELOT
- 10 - TIPS: FUTURE WARS
- 11 - TIPS: LES MANLEY, SORCERER
MOKEY ISLAND, UPPER GUMTREE
- 12 - KRYDSORDSOPGAVE AF DEN GAMLE
- 14 - BREVKASSEN
- 18 - TIPS: RISE OF THE DRAGON, ALTERED DESTINY
SPELLBREAKER
- 19 - TELEFONHELPLINE MED MÅNEDENS HJÆLPER!
- 20 - LØSNINGSBØRSEN!
- 22 - TIPS: ZORK I+II+III MAZES, PLANETFALL
ENCHANTER
- 24 - POSTORDRESOFT!
- 26 - STRATEGY-ZOC: THE RUSSIAN CAMPAIGN ANMELDES
- 29 - TIPS: LURKING HORROR, TRINITY
- 30 - LOOM: TEGNESERIE-ESSAY AF BRIAN LASSEN
- 32 - THE Hardcore HELPLINE
- 35 - GROW UP
- 36 - HOOKED ON ADVENTURE: MOD LØSNINGSSALG!
- 39 - SNEAKIN' PREVIEW: ALTERED DESTINY
- 40 - JULEHISTORIE AF BGERN
- 41 - LA FORCE DE FRAPPE: NY KOLONNE FRA HOOK!
- 43 - BREVKASSEN: (FORTSAT FRA SIDE 18)
- 44 - ONKEL PERS HYTTE: MED GÆSTESKRIBENT
- 45 - IN SEARCH OF THE EVIL: INFOCOM OG DJÆVLEN
- 46 - ÅRETS HITLISTE: TOP 50
- 48 - ANNONCE: "OPRØR PÅ NYX" TIL PC

Leder du efter lederen? Ikke nødvendigt. Den kommer her... Hallo og velkommen til et julenummer af "Adventure Posten", der i form af sine utallige tips skulle kunne holde dig indenfor i den kommende juleferie. Med tips til Les Manley, Sorcerer, Monkey Island, Upper Gumtree, Conquest of Camelot, Future Wars, Zork I, Zork II, Zork III, Planetfall, Enchanter, Lurking Horror, Trinity er der ikke tvivl om, at vi har taget følgerne af sidste nummers læserundersøgelse. Tips skreg pøblen, og tips fik de!

Med tricks og tip i bladet mangler vi blot strip. Vi udlodder hermed et gratis adventure, alt efter maskintype, til de læsere, der indsender et billede af dem selv kun iført underbenklæder! Come on guys - giv vores sex piger noget at savle over. **(Kan vi ikke blive enige om, at Finn ikke må deltage?, D.D. Dennis).**

Til trods for brevkassens placering som nummer 5 på listen, har vi valgt at korte den gevaldigt ned denne gang. Uvedkommende snak og snask er skåret fra brevene, der således kun indeholder informationer, som burde vedkomme alle. Og ikke oplysninger om, hvor gammel Aagaards guldfisk er og hvor mange gulerødder Grøns kaniner kan spise. Hele sidste årgang har brevkassen udgjort ca. 1/6 af bladet, hvorimod den året før kun udgjorde 1/10!

Vi har en ny krydsord af Den Gamle samt et gensyn med endnu en gammel svinger, nemlig A-MOC fra det høje nord (Jylland). Undertegnede anmelder "Russian Campaign" i Strategi-Zoc'en, der er krydret med et par fotos af selve spillepladen. Måske det kan give dig et billede af, hvad strategispil egentlig er?

Vi kårer også denne gang månedens telefonhjælper, som ikke vil lave andet end at vente på at høre netop din stemme. Find ham på side 19!

Og så har Onkel Per endnu engang forsøgt at bygge en "hytte". Resultatet blev som ses bagest i bladet. Som modstykke til Pers konkurrencer havde vi planlagt at introducere en konkurrence med titlen "Iqw Vyqjæqv qw qv iæeeqdwyø swæ Fuwæqvæ aqw yhhq suwæow qeravyvdqv æs uwaqe aqæajyvq", der dog må udgå på grund af pladsmangel. MEN vi giver et adventure, alt efter maskintype, til den første, der dekoder emnet.

Vi har endnu engang duoen "Hardcore"/"Grow Up!" i bladet, hvor flere end nogensinde før hjælpes videre i utallige adventures.

Samtidig har vi en julehistorie fra Egenet, samt et par historier fra Finn, der viser, hvordan det går folk, der køber løsninger igennem Adventure-Klubben. Alt imens sælger vi fortsat løsninger og henviser til siderne 20 og 21 for en komplet liste. Intet er ændret, og du betiller akkurat ligesom sidst. Indsæt kroner 20,- på giro 1 66 73 00 eller send os en check på kr. 20,- for hver løsning du måtte ønske.

Ud over alt det ovennævnte krydrer vi de resterende sider med lækkerier fra andre freelancere, stof, der dog ikke er indløbet i skrivende stund, og derfor ikke kommenteres her. Der imod vil jeg slutte af med en kommentar omkring de "find-folk-til-os"-ark, der er vedlagt dette nummer. **GØR OS NU DEN TJENESTE.... DET ER SGU' IKKE FOR SJOV VI DRIVER KLUBBEN HER!** - Vi ses i 1992, venner!

VAR THE DUNGEON MASTER™ PÅ MIKRO DATA '91???

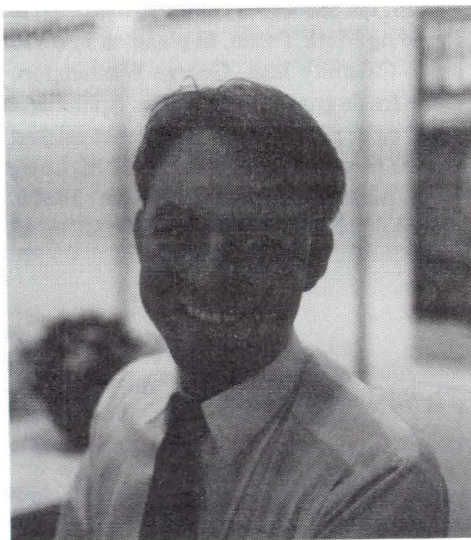
I sin Expo-artikel skreg Aage på Martensen på Bella Centret og på opfindsomme og intelligente mikrofolk. Hvad angår de intelligente typer havde Coke bundet mig en historie på ærmet om, at han skulle bestyre en DTP-stand i Bella Centret fra den 23.-27. oktober. Forgæves forsøg på at finde ham og fremkalde ham over det velfungerende informationssystem lykkedes ikke og hjemme var hans telefon var påfaldende tavs...

Tavs var jeg også, da jeg febrilsk søgte "**Det Nye COMputers**" stand i kataloget. De var ikke med på messen!!! Heller ikke på tillægslisten over nyligt ankomne stande var de at finde. Det betød altså at 150 km's rejse til ingen verdens nytte...

Så der vadede jeg rundt en halv dag og blev mast mellem svedende forretningsfolk og lårkorte kontordamer, indtil jeg næsten segnende besluttede mig for, at jeg ikke ville snyde mig selv for den sidste række af "Microsofts" stande. Og hvad skete der? Ja, du har måske allerede snydt og smugkikket på billedet nedenunder, ærede læser. I den fjerneste krog i Bella Centret, gemt bag guldkornspakker og computerblade stod han, gemt i sin hule - **Christian Martensen**. "Hvad fanden, jeg troede slet ikke, at I var på messen. I står ikke i kataloget", pustede jeg. "Det var i sidste øjeblik!", grinede **mesteren**. "I står heller ikke på tillægslisten!", skød jeg. "Det var i allersidste øjeblik!", rappede manden, der IKKE er til at stjæle en replik fra.

Jeg lavede et lyninterview af **TDM** til denne "News and Various", fik en flot kasket og skød en 36-billeders film. Af nyheder omkring "COMputer" fortalte **Martensen**, at han selv fra 1996 starter en adventure-helpline, hvor folk kan ringe direkte til hans privatnummer 9 timer hver dag. Ligeledes udkommer bladet nu i Indien og vil fremover også komme i en grønlandsk sprogversion. Derudover vil **Christian** personligt sponsere en konkurrence i næste nummer af "AP" med "**COMputer**-kasketter som dem, der blev solgt på messen. Så der er noget at glæde sig til.

Indtil da, kan du glæde dig over han så nogenlunde ordentlig ud på det 18. billede jeg tog af ham, så det er bragt til højre for din venstre hjørnehals!



Martensen i Bella-Centret. (c) 1991: NYX-Foto.

VIDSTE I....

+ at Gremlin snart (?) udsender "Utopia", en forlængelse af deres tidligere titler "Sim City" og "Populous". Spillet er et såkaldt "build'em and run'em type game", hvor det gælder om at gøre en måne-koloni til det perfekte levested ved at hæve livskvaliteten til over 90% (deraf navnet "Utopia"). Køb spillet og forær det til DIN folketingskandidat.

+ at US GOLD/SSI's afsluttende spil i "Forgotten Realms"-serien hedder "Pools of Darkness". Du kan naturligvis overføre dine karakterfigurer fra "Secret of the Silver Blades" (sidste chance!). Samme firma har også påbegyndt en ny AD&D-serie med rollespillet "Gateway to Savage Frontier". De to spil er udkommet til CBM64/128, Amiga (1MEG) og PC.

+ at Mindscape's Lord British ("Ultima"-serien) har udsendt et rablende galt adventure ved navn "Martian Dreams". (Var det ikke "Martensen Dreams"? NYX) Du er stakkels gamle Avatar, der sendes i et rumskib, med dine ledsagere Sigmund Freud og Mark Twain, til planeten Mars for blandt andre at redde Calamity Jane, George Washington, Lenin og Marie Curie fra de grønne Mars-boere. Spillet er naturligvis "mega-stort" og er på nuværende tidspunkt udgivet til IBM PC. Der kræves til gamet et hard drive, 640K Low Memory + 256K High Memory til musikken, en 10Mzh eller hurtigere processor, soundboard samt E-VGA op til 256 farver.

+ at KJC netop har startet "Warlord" game#16. AP relaterede mennesker finder du således i disse spil: Aage Krogh i #3, #8 og #11. Tino Andersen i #13, Kurt Sørensen i #11 og #13. Nikolai Laursen i #13 og undertegnede i #11, #13 og #16. Er du med i et af følgende spil, så giv os et kald på telefonen eller send en note. - NYX

+ at Oceans nye adventure-platform spil hedder "Elf" og er en blanding af RPG og arcade adventure. Du spiller elven Cornelius, som må og skal redde sin veninde Elisa fra den onde Dark Lord. Udstyret med en magisk ring og de mest elementære spells, der undervejs bør og skal forbedres, er det op til dig, om din mission vil lykkes. Er udkommet til Amiga og Atari ST.

ODDS AND ENDS

+ at DOC er meget glad for "Hooked On Adventures" topplacering som artikel-spalte i læserundersøgelsen samt "Odds And Ends" ligeså flotte placering i samme. Tak skal I ha'!

+ at "Predator II" var en OK film, men det er spillet absolut ikke! En kedelig omgang "Operation Wolf" er alt, hvad man får. - Blobber.

+ at Sierra On-Line har la ceret deres "Heart of China". Du spiller Jake "Lucky" Masters, en WWI-flyving Ace, der er blevet overtalt af en vis E.A. Lomax til at redde dennes kidnappede datter Kate fra en ond orientalsk "warlord". Spillet anvender digitaliserede billeder af virkelige skuespillere/skuespillerinder. Er udkommet til PC.

+ at Sierra On-Line er uhjælpeligt bagefter med udgivelserne til dette års julemarked. Flere af spillene når ikke at udkomme i Amiga-udgaver og de planlagte skubbes til først i 1992.

Selvom Sierra ikke selv udtrykker sig således, ser det ud som om, at de har taget munden mere end fuld ved at planlægge follow up's til "Space Quest", "King's Quest", "Larry" og "Police Quest" i et og samme år. For ikke at tale om de øvrige udgivelser DOC'en har omtalt her i "Odds and Ends". -NYX.

+ at "Terminator II" desuden er langt bedre. Plottet er måske ikke genialt, men det er effekterne fand'me!!! Hvis "The Abyss" computergrafik var noget, så bare se det her! Industrial Light & Magic + James Cameron kører bare derudaf!! Gaaar, hvor ser det hele godt ud! - Blobber fra Vordingborg Bio's cowboyrækker!

+ at øverst på jule-ønskesedlen hos NYX stadigvæk står opført "en ny vinterfrakke". Et af to! Enten samler manden på vinterfrakker, eller også er den gamle (ikke Jens-Erik!, Crap) forlængst udslidt. "Det er skidekoldt på toppen", proklamerer NYX fra et muldvarpeskud på Lolland. "NYX - et barn man ikke kan nå!" (DOC).

+ at Den Gamle håber at så mange PC-ejere som muligt straks vil se på bagsiden af denne udgave af "Adventure Posten". -NYX.

YEP - TJEK OVERSKRIFTEN IGEN GUTTER! ER DU MEDLEM ANNO 1991 SIGER DEN DIG IKKE NOGET. ER DU GAMMELOG GARVET? YYUUUPII-YEAH-OOUUH! A-MOC ER PÅ NY AT FINDE I "ADVENTURE-POSTEN"...

"CONQUEST OF CAMELOT" - the riddles - rippes til skindet!!

Så er vi på banen igen med "A-MOC's Corner" - det er efterhånden ved at være et par tusinde år siden, men jeg skulle lige ha' skiftet balsameringsen, så rynkerne kunne falde i de rigtige folder.

Nu til det væsentlige nemlig - **Conquest of Camelot.**

Først vil jeg prøve at løse op for alle gåderne i dette flotte adventure, så vi begynder med **Aphrodites questions:**

SIX - APPLE - DOVE - GREEKS - ADONIS - PERSEPHONE - ZEUS - ARES - CYPRUS - APHRODITE - WOMEN - IVORY - LIFE - THESEUS - CHARIOT - STEPMOTHER (PHAEDRA) - POSEIDON - HIPPOLYTUS.

Og vi haster videre til **Test symbols:**

She was goddess of bablos. Among her other names were "astroarche-attae". "Samayin-ishhtar".

The isralites burned... cakesin her honor. She had a great shrine a aphaca. King solomon build... honor in jerusalem.

Her priestesses... skill in astrology.

Til alt dette skal svares ASTARTE.

She was earlier... in the country of libya. According to greek... from the forehead of Zeus.

She was the patron... spinners and weavers.

The element of brimstone... with her.

The name og her major... virgin house. She was renowned for her visdom... sitting upon her shoulder.

Til alt dette skal svares ATHENE.

To the romans she was... mother of the harvest.

In greek... "kore" or "demeter".

She was a guardian... and the field.

Her major festival... april 19th.

She was renowned as "the lawgiver"... system of Rome.

Her sacred women were titled "matronae"...

Til alt dette osv, osv. CBRES.

To the egyptians... "hathor".

Another title... "giver of life".

Another title... "the one who is all".

Shi gave birth... to rulers.

The early flood of the Nile... she cried.

Her priests and servants... "Pastophori".

Til alt dette osv, osv. ISIS.

The romans knew... "aphrodite".

Mirrors are... sacred objects.

The morning star... named for her.

Her sacred days... would eat fish.

(Vel ikke Fish fra Marillion?, D.D. Dennis).

Her sacred element... copper.

One of her most... of cyprus.

Til osv, osv. VENUS.

She was known... "hestia".
 In the ancient language... "shining".
 She is the guardian... things.
 Her sacred fire was... chastiti for thirty years.
 Her heart fire is... of the east.
 She is the guardian... hearth.
Osv, osv. VESTA.

Så løsningen til **Stone riddles**:
 WATER - ICEBERG - GLOVES -
 SNAIL - CANDLE - RIDDLE - SHIP -
 HEART - KEY - NET - MIRROR -
 GOLD - ICICLES - ARROW - WINE -
 FIRE - SHADOW - WATERFALL -
 ECHO - PEARL - TIME - WIND -
 BLUE - WHEEL - SONG.

Language of the flowers:
 -When light is dim... this alone can drive you on: almond blussom, **HOPE**.
 -If a dream is... bitterness and sighs: anemone, **WITHERED HOPE**.
 -Surrounded by giants... the world was new: buttercup, **CHILDHOOD**.
 -Wise are they who seek it... claim to own it: chrysanthemum (white), **TRUTH**.
 -Know to the priest and nun... do shun: cornflower, **CELIBACY**.
 -It alleviates all pain... high of love: daffodil, **DEATH**.
 -For it's sweet sake... never passes: for get me not, **TRUE LOVE**.
 -It can be sweet... it is worse: lilly (yellow), **FALSEHOOD**.
 -In time of grief... pain of tears: poppy (red), **CONSOLATION**.
 -Oh it is splendid... itself dear: sunflower, **HAUGHTINESS**.

For at få arabiske penge skal du sælge æslet til Mohamed, som du møder lige indenfor byporten ved markedet.

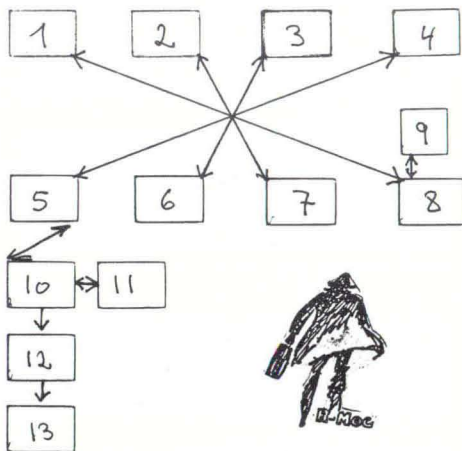
Her har du også møntenheden, for lige at få det sat på plads også:

FALSE:
 4 fals=1 dirham. 16 fals=1 dinar.

DIRHAM:
 4 dirham=1 dinar. 1 dirham=4 false.

DINAR:
 1 dinar=4 dirhams. 1 dinar=16 false.
Sådan, kan I så forstå det!!!

BAZAAR OF JERUSALEM



(For de dovne er her en oversigt over Jerusalems basar) - (c) A-MOC.

- 1 : Weapons merchant.
- 2 : Pottery, fish and grain.
- 3 : Star of Allah inn.
- 4 : Leprous beggar.
- 5 : Door of crescent and star.
- 6 : Relics and meat.
- 7 : Lamp merchant and apple seller.
- 8 : Felafels and textiles.
- 9 : Alley.
- 10 : Fatima.
- 11 : Symbol test.
- 12 : Fatimas trap.
- 13 : Hezekiahs aqueduct.

Dette er så, hvad du skal købe på markedet:

MIRROR = 2 dirham (Pottery Merchant Shop)

LAMP = 6 false (Meat Shop)

FELAFEL = 1 false (Felafel seller)

GREEN APPLES = (Seeress)

CHARCOAL = 2 false (Lamp Shop)

HERBS = 1 dirham (Lamp Shop)

RELIC = 1 dinar (Relic Shop)

GRAIN = 3 false (Grain Shop)

Det var så alt om det gådefulde "Conquest of Camelot". Hvis I har prøvet det, ved I også, hvad de forskellige ting skal bruges til.

Jeg kan godt give jer en WALK THRU-løsning, men jeg ved ikke, om det er nødvendigt. Lad mig høre noget respons, hvis det har interesse, eller også send en

errorfri disk med en frankeret svarkuvert. Så vil jeg lægge den ind på DIMMEREN øhe DUMMEREN, nej, nå I ved jo godt, hvad jeg mener ik'?

(Jo, du mener en AMIGA-diskette! og din adresse er Jørn A-MOC-Jensen, Vibevej 18, 9500 Hobro).

Det var så alt for denne gang.

- A-MOC.

Vi takker A-MOC for sin tilbagevenden og venter spændt på hans tiltag til næste nummer. Kan det efterhånden blive større og bedre?

Forresten... vil du have en komplet essay til "Conquest of Camelot" bragt i "AP" så send os en note. Kommer der ti af slagsen opfordrer vi omgående A-MOC til at svinge fingrene over tastaturet endnu engang!

TIPS & TRICKS

FUTURE WARS:

* Når du er blevet zoomet tilbage i tiden til The Swamp & The Village: Find Clearing i skoven. (Der skal være et træ i midten). Ryst træet og tag sølvmonnten, der ryger ud af Monks Habit.

* Gå ind i kroen og giv sølvmonnten til Inn Keeperen og spis maden han kommer med.

* Lyt til samtalen fra det andet bord.

* Efter at være godt forædt skal du over til slottet og vise Pendant, som du fandt ved træets fod i starten af sumpen efter at have slået sværmen af mosquitos ihjel med insektmidlet, til vagten. Han tager dig nu med ud til sin herre.

* Når du kommer ud igen, skal du negle lancen fra vagten, der nu sover på sin post.

* Gå hen til træet med sølvmonnten og brug lancen til at få Monks Habit ned med.

* Når du skal klare den mekaniske ulv, så få fat i noget vand med Bag fra starten af spillet. Men skynd dig, den er læk...

- Martin Houliind.

**VI MODTAGER STADIGVÆK DINE ADVENTURE-TIPS.
ENDDA MED STOR FORNØJELSE...!**

TIPS & TRICKS

LES MANLEY: IN SEARCH FOR THE KING:

* Stuepigen vil ikke have kølle, men uorden. (Er det ikke det samme, når det kommer fra jer tre?, D.D. Dennis) Dog ikke hvis du frabeder dig orden.

* Helmut er sikkert sur. Stik ham i hullet, så han kan få afløb for sine følelser.

* For at komme videre fra Las Vegas: Giv dem fingeren.

* Helmut er sikkert stadig sur. Stik ham i munden!

* Hvis Hendrix kan gøre det med tænderne, så kan du vel også???

- Sinding, The Hunter og Madman.

SORCERER:

* P&T har fart på i nabolaget, hvis du indsender rettidigt!

* Ender du hele tiden i "Chamber of Living Dead", så vil SUS sikkert gerne tale med dig!

* Told-gnomen er ikke forsikret mod indbrud.

* Forlystelsesparken er da meget skæg, men hellere Tivolo, tak... Og dog, vær god mod dyrene og giv dem en bold mellem øjnene.

* Holy Smoke, Robin! This looks like a maze for me!!

* Den 'carving' ser ret livagtig ud, ikke?

* Hvis du begynder at tale med dig selv i kulminen, er du ikke gal, men på vej mod slutningen!

- The Hunter.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND:

* Hvis man stuver en måges livret, får man... en trolds livret.

* En fanges største plage er rotter. Giv ham noget udstoppet til at skræmme dem væk med, og du vil få noget til gengæld.

* Hvis man vil lære at fornærme folk, bør man lære det af de gamle rotter i faget, der gerne tager en duel på landevejene.

* Er dit problem, at du er ved at drukne så tag problemet op og kig nærmere på det.

-Brian"Venom"Lassen.

UPPER GUMTREE:

* Farmer Giles elsker alle-helgensaften.

* Spær tyren inde sammen med "det lille røde gardin".

* Snup olle den første lyskilde du finder. Det kan blive en sprængende oplevelse.

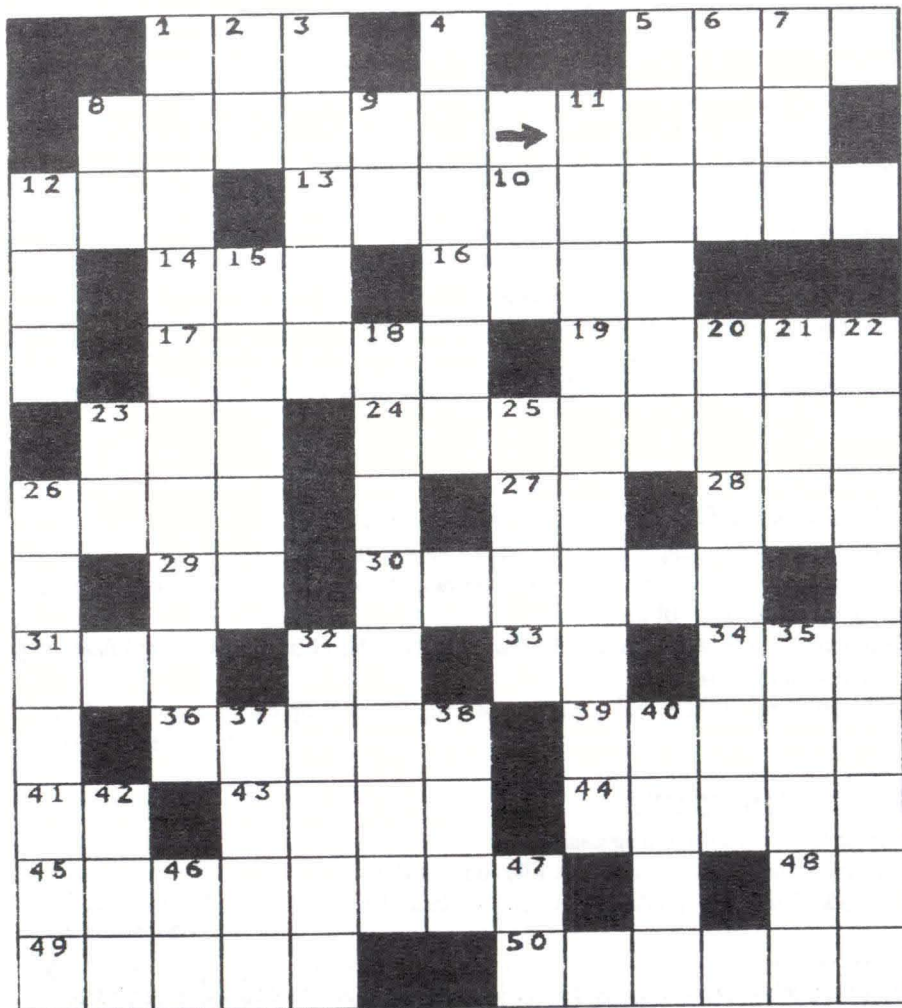
- Bløbber-Egernet.

VI MODTAGER OGSÅ GERNE DINE ADVENTURETIPS.

- NÅÅÅH, DU LØSER SLET IKKE ADVENTURES???

KRYDSORD

FOR DE KRYDSORDSGALEFREAKS HAR "DEN GAMLE" KONSTRUERET ENDNU EN "DRILLERT", DER DOG IKKE SKULLE VÆRE SÅ SVÆR SOM DE FOREGÅENDE. (Men det siger har jo hver gang....)



Denne krydsordsopgave er (c) 1991 af Sepia Software.

VANDRET:	VANDRET:	LODRET:	LODRET:
1 måleenhed	30 myt. navn	1 adventure	18 rejsende
5 vej	31 anbring	2 bindeord	20 jobbet
8 adventure	32 skibstype	3 adventure-	21 pigenavn
12 husdyr	33 tone	firma	22 alene
13 datamat	34 sænkning	4 skjuler	23 drik
14 måske	36 placerede	5 grundstof	25 møbel
16 passion	39 yngst	6 røre	26 adventure
17 ile	41 lag	7 omvendt alfa-	32 rummet
19 fungerede	43 skråninger	betisk følge	35 verdensdel
23 fugl	44 hensynsfald	8 tone	37 alderdom
24 holderen	45 bedømmer	9 sejl	38 gammel
26 højdepunkt	48 vokaler	10 gudinde	dansk form
27 lever	49 tampen	11 adventure	40 spiselig rod
28 baglæns	50 købstad	12 organ	42 fart
29 gud		15 drengenavn	46 ridder
			47 gud

Sædvanen tro skal du, når du har løst opgaven, **IKKE** sende hele siden ind. I stedet for skal du sende os en seddel med de tre kodeord, der dannes af de bogstaver i de talfelter, som herefter er nævnt:

2-18-7-38-36-14 / 17-45-29-43-31 / 26-2-9-41-48-32

Denne gang fik vi korrekte løsninger fra 7 medlemmer, hvilket er en del mindre end sidst. Således gjorde jeg også "Den Gamle" opmærksom på sværhedsgraden af krydsorden, og denne skulle som sagt være lettere!!

VINDERNE BLEV:

Vindere skulle det således også blive til denne gang, og op af hatten røg til CBM64 og altså originalen af **TIME AND MAGIK, LEVEL 9 - Henrik Egern Jensen**. Ud over "Den Gamles" præmie trak vi lod blandt de øvrige og fik her **Lasse B. Andersen**, som til sin Amiga får **THE GUILD OF THIEVES, MAGNETIC SCROLLS**. De rigtige kodeord var i øvrigt: **WITNESS, TASTE, ØREFLIP, OLGA** og **YNDIG**.

PRÆMIEN TIL DENNE UDGAVE AF KRYDSORDS-LEGEN:

For CBM64-ejere udlodder "Den Gamle" endnu en godbid fra Level 9 - Trilogien **JEWELS OF DARKNESS**, der indeholder: "Colossal Adventure", "Adventure Quest" og "Dungeon Adventure".

Hvis du **IKKE** har en CBM64, men vil gætte med alligevel, så skriv på sedlen, hvilken computer du har. Så sørger vi for en passende præmie!!

- Den Gamle.

DEBATTEN RULLER IGEN - DERTIL HAR VI OGSÅ BRUG FOR DINE INDLÆG. SKRIV BLOT SÅ D.D. DENNIS OG NYX KAN FÅ NOGET AT GRUBLE OVER, NÅR DER IKKE ER JULEKALENDER I FJERNEREN...

Nul dårlig kritik!

Hej Claus - Jeg vil i dette brev prøve at undgå at komme med direkte dårlig kritik og holde mig fra mine kritiske synspunkter.

-Hilsen, Martin Houliand.

PS 1: Omkring den Gammles krydsord (som jeg for alt i verden ikke håber ender foreløbigt) kan jeg kun sige, at jeg synes du (Claus) bør trykke hele løsningen, så os almindeligt dødelige kan se, hvor vi skulle have brugt de små grå lidt mere. Og så selvfølgelig; de er meget svære, dermed ikke sagt at de er dårlige og ulogiske, som visse adventures er det. Visse adventures er også meget svære (Infocom og Magnetic Scrolls) som leder mig ind på....

PS 2: Begynder-adventures. Ja, hvorfor ikke blande sig i den omtale som nogle adventures har fået og andre ikke har fået. Personligt startede

jeg med Maniac Mansion og Zak McKracken. Disse ikon-styrede adventures viste sig at være meget nemme om end nogle ikke vil kalde dem adventures. Herefter fulgte lego-spillene (læs: de første fra Sierra On-Line) Larry I og Space Quest I+II. Jeg mener bare, at skal man vælge et adventure, som er ikon-styret og ikke så svært som Deja Vu, bør det være Maniac Mansion. Og HVIS det helt klart skal være et begynder-TEXT-adventure, bør det bestemt ikke være INFOCOM eller MAGNETIC SCROLLS, man skal gå i gang med. Jeg er selv kørt fast i utallige Infocom-spil.

PS 3: Angående din "Compilation 1-6", Claus, kan jeg se, at det var kvalitets-stof, der blev leveret den gang. Det jeg vil frem med, og også fedter lidt for, er, at jeg utroligt meget gerne vil have fat i "Compilation

7-12". (Jeg kunne selvfølgelig bruge min rabat-kupon, men hvis jeg kunne få den gratis...)

PS 4: Artiklen som Jacob Guinness havde skrevet om Blobber og The Hunter var udmærket. (Hvorfors kunne han ikke skrive om sig selv, som Henrik Jensen gjorde?)

PS 5: Tegneserie-essays er en dårlig ide. Dermed ikke sagt at Brian Lassens om Loom er dårligt tegnet, men jeg synes, det er synd, at der skal gå 2 måneder mellem hvert afsnit, der er på 3 sider. 18 sider på et år. Ikke særligt meget, men nok? Måske! Om 3 år, når Brians essay er færdig, kan jeg godt bidrage med en ny essay om Zak.. også på tegneseriemåner, hvis det kunne have interesse?

Hej Martin - Pga pladsmangel (for lidt medlemmer) bringer vi IKKE krydsordsskemaet en gang til. Set i stedet

kode-bogstaverne ind og se om det ikke hjælper dig til at få gjort den færdig!

Begynderadventures: Jeg vil hermed give debatten en ny dimension. DEN debat er uvedkommendel Da INGEN køber spil originalt er det totalt ligegyldigt om man er i stand til at løse ALLE de spil man kopierer sig till Derfor: "Fis i en horn-lygte" og tag en ny diskette med 3 adventures op af boxen...

"Compilation 7-12"?? Stik mig en check på 8.000 dask og jeg skal straks lave dig 500 eksemplarer. (De findes ikke!)

Gunness havde skrevet om sig selv. Han er faktisk både Blobber og The Hunter.

Ud fra din essay-betragtning er ALLE essays (også i tekstform) en dårlig ide. MEN hvorfor så selv tilbyde at tegne Zak? (Og om 3 år eksisterer "AP" slet ikke).

-Mvh, NYX.

Glem IKKE Hardcore!
Hej AP - Bortset fra den manglende Hardcore Helpline og Grow Up var sidste nummer godt. Men de 2 må heller ikke udgå efter min mening,

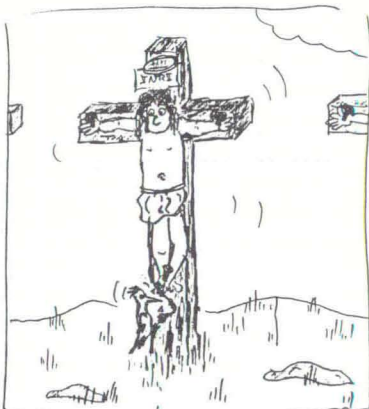
da det er bladets vigtigste spalter. Derud over vil jeg bare lige gøre opmærksom på, at jeg ligger inde med løsninger til KINGS QUEST V, CRUISE FOR A CORPSE, SPACE QUEST IV, ALTERED DESTINY, RISE OF THE DRAGON, WONDERLAND, SORCERERS GET ALL THE GIRLS OG B.A.T.

Hvis der er nogle, der sidder fast, er de stadig velkomne til at ringe mellem 17-21, men jeg garanterer IKKE for, at jeg er hjemme. Nummeret er under medlemslinjen i Vol.4, #5 marts 91.

-Mvh, Jes Tjagvad.

Hej Jes! - Som det også fremgik af læserundersøgelsen, er HH+GU ikke at undvære i AP. Det skal IKKE ske fremover. Mht. medlemslinjen, der kørte for nogle numre siden, opfordres interesserede til at sende et vellignende foto ind af dem selv, sammen med en præsentation af de adventures, de kan hjælpe folk med. I så fald samler vi dem på en side, som et alternativ til telefonhelplinen.

-Mvh, NYX.



STOP for løsninger!

Greetings Nyx - Glædelig jul allesammen (også til jer, der måtte være medlem af Jehovas Videner..) Selvfølgelig først og fremmest den sædvanlige ros for et godt nummer, forside, logo osv. Men også en gang kritik! Allerførst læserundersøgelsen. Så vidt jeg kan forstå, har du NYX tænkt dig at tage hensyn til den i en sådan grad, at 3-4 artikler kun bør komme lejlighedsvis, fordi de blev stemt i bund af de 67 medlemmer, der deltog. Det kan du vel ikke mene alvorligt? Jeg kan ærligt talt ikke se den store statiske værdi af en sådan undersøgelse, når kun 67 ud af 200-250 (151, Red.) medlemmer sender ind. Og når listen samtidig er præget af jokes som kolofonen på en 16. plads samt deci-

deret modstridende oplysninger, med hvilke jeg mener RPG-Runes placering på 20-listen i forhold til de 65%, der mener, at hans spalte er interessant, synes jeg, du reagerer en "smule" overdrevet ved at tage så drastiske konsekvenser. Samtidig vil jeg dog også sige, at jeg synes, at det er for dårligt, at kun 67 medlemmer sender ind. Mit næste kritikpunkt er "løsningsbørsen". Den er jeg kraftigt imod af flere grunde. De væsentligste er:

1) Folk kan købe AP-løsninger og sælge dem videre med fortjeneste.

(Tak fordi du har ondt af os, NYX). (Folk kan læse adventures og sælge løsningerne, D.D. Dennis).

2) Hvad skal tlf. helplinerne lave fremover?

(Det samme som de altid har lavet, NYX)

3) I sidste instans. Hvad skal der skrives om i AP? *(Se læserundersøgelsen i vol.5, #2, NYX)*

DROP det løsningspjt! Lad dog folk selv prøvel *(Det gør vi også! Der er jo ingen købetvang!, NYX).*

Og til det efterhånden tilbagevendende spørgsmål om min musiksmag. Tommy "Tumling" har

ganske ret, når han skriver, at så længe folk bliver ved med at provokere, tillader jeg mig at svare igen. Så skulle det forhåbentligt være afklaret.

Til sidst - mange tak for præmierne til BondePer og Den Gamle, selvom det lige skal siges, at det var min far, der løste krydsordsopgaven. Alt for denne gang... see ya...
-Rasmus Ranger Bolding.

Hej Rasmus - Du har fået lidt kommentarer undervejs, for at udspecificere svarene til dine 3 punkter.

Til dine kommentarer omkring løsningsalget vil jeg derfor kun takke dig for ordet "Løsningsbørsen". Det vil vi straks tage i brug som ny overskrift.

Din hypotese om læserundersøgelsens statistiske værdi, holder desværre ikke stik. Jeg vil ikke her gennemgå hverken læren om konfidensintervaller ved valgprognoser eller de mindre komplicerede teorier fremsat af Laplace, Pearson eller Kerrich. En læserundersøgelse med en svarprocent på 45 er næppe set i nogen Observa, AIM eller Vilstrup-analyse.

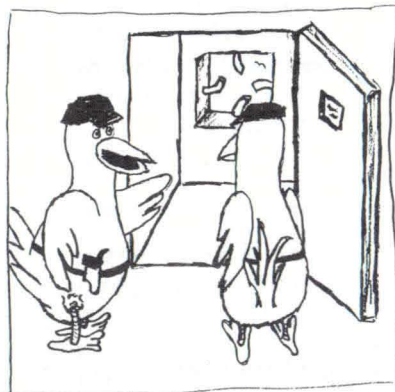
Med hensyn til de 65%, du refererer som "interessante i Rune's spalte", udtrykte jeg mig ubehøligt i artiklen. Der er 65% af medlemmerne, der interesserer sig for RPG-stof.

Det er ikke ensbetydende med, at de overhovedet læser Runes Corner! - Men lad os nu ikke hænge Rune ud som en dårlig skribent. Så tager han blot hævn, når han en gang kommer færdiguddannet ud fra journalist-skolen. Og omkring hans, Pers og min spalte var kommentaren således:

"Vi pisker altså ikke nogle til at skrive, men lader døren stå åben, hvis de absolut har noget på hjerte", citat slut.

Denne gang skal det så vise sig, at både Per og jeg har noget på hjerte.

-Mvh, NYX.



"Fuglen er fløjet"
(c) 1991 Ole Wolf.

Tak til Hüttel!

Hej AP! - Da jeg desværre glippede sidste deadline, kommer her en tak for sidst til Hüttel i de nordjydske alper for et hyggeligt sommertræf (in the middle of nowhere). Igen var det torden-skjolds soldater, der var mødt op for at støtte dette gode initiativ.

Madman havde slået hul på sparegrisen, og for mønterne havde han investeret i 20 ildelugtende tyrkisk-amerikanske "Kameler". Så i de timer, "the gang from Randers" var hos Hüttel, havde Madman konstant ild i munden - (godt gået knægt). Alt i alt en smadder hyggelig dag.

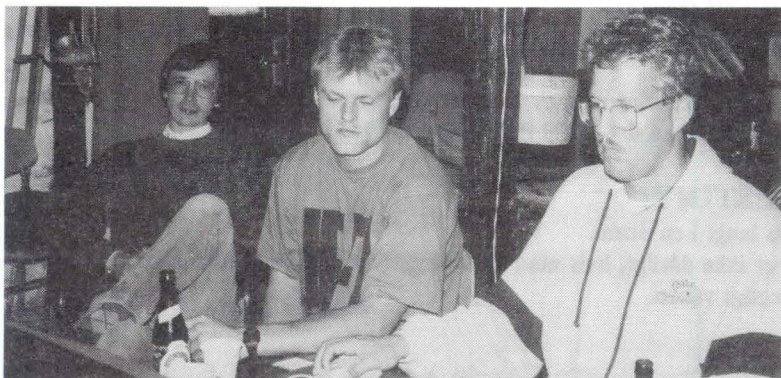
udkom lidt sendt Mr. NYX, så igen må man desværre konstatere, at det var en tynd omgang mht. CBM64 stof. Men når man ser læserundersøgelsen, så tyder noget på, at fordelingen af stof i "AP", nøje er i overensstemmelse med undersøgelsen. 67 medlemmer skrev ind - der må være ca 80-90 andre, der sidder og blæser balloner. Og hvis det er jer, der sidder med interesse i 64 stof - så let røven og fat pennen. Efterhånden er der kun Guinness, der kæmper videre med gode 64'er indlæg - fortsæt med det Guinness. Desværre lider "Olden Goldies" en krank skæb-

denne gang, og go'jul til alle AP'ere.

-Jesper "Garlic" Kallesø.

Hej Garlic! - Ja, jeg mindes stadig den dejlige uge hos Hüttel, akkurat som du gør. Synd var det, at "Randers-GÅnget" kun kunne være der om onsdagen. Jeg har i øvrigt hørt, at Madman er blevet ansat på Sprog af A/S Storebæltsforbindelsen. Han skal sidde i den forreste boreluge og puste Kamel-røg ind i borehullet for af den vej at skabe et modtryk til vandmasserne.

Desværre må vi - som sagt - langsomt favorisere Amiga+PC-ejerne. Jeg er imidlertid glad over, at



"The Gang from Randers" er fra venstre: Kurt Sørensen, Claus Chr. Beyer og Jesper "Garlic" Kallesø.

(c) 1991 NYX-foto

God idé med at kunne købe løsninger gennem "AP", så er man da fri for at renskrive sine egne løsninger.

Selvom sidste nummer

ne - men der sidder åbentbart nogle "Hill Billy's" (amk. slang for farmere), der har glemt, hvorfor de meldte sig ind i "Adventure-Klubben". Nok for

der overhovedet er 64-ejere, der stadig vil være "Posten". Også selvom det må synes som penge ud i det blå! MEN, hån-

den på hjertet - skifter du ikke computer i fremtiden? Indtil da slå op på "Hardcore"-siderne, hvor jeg forsøger at hjælpe dig!

Tak for sidst, hils Claus og Kurt, når du ser dem.

-Mvh, NYX.

Fælles spalte, måske?

Glædelig jul og godt nytår "AP" - Hvad med at lave en spalte, hvor en 64'ejers, en Amiga-ejers og en PC-ejers diskuterer, analyserer og omtaler adventures, strategispil og rollespil kort?

Eventuelt med et overall-pointsystem angivet ved stjerner, computere, troldmandshatte eller lignende.

-Ønskes I alle af Egern.

PS. Vi ses i 1992.

PPS. Til nye udfordringer!

Hej Egern - Jo, det ser ud til at være en god idé. Den vil dog kræve noget koordineringsarbejde de tre skribenter imellem. Dog får de jo lidt svært ved at omtale samme adventure alle tre, da 64'eren her vil være bag-

ud. Jeg går ud fra, at du er frisk på at styre 64'er-stoffet i en sådan spalte, hvorfor jeg hermed opfordrer interesserede PC og Amiga-ejende (hej Blobber) medlemmer til at ringe dig op på dit helpline-nummer for at få en yderligere snak om en sådan spaltens udformning og indhold.

Hvis du, kære medlem, er interesseret i at skrive en 3-i-1-spalte sammen med Egern, så giv ham et ring på 98 33 57 63 og få en snak om tingene.

-Mvh, NYX.

TIPS & TRICKS

RISE OF THE DRAGON:

- * Hvis Karyn skal befries, så gælder det om at bevare jordforbindelsen. Måske i kosteskabet.
- * Forbryderne kan forsinkes med en rask lille miljøkatastrofe.
- * Politikerne er korrupte, men det er vel ikke noget nyt?

- Jes Tjagvad.

ALTERED DESTINY:

- * Man kan komme langt i en drøm.
- * Lidt Hoppe gift er ikke dårligt, hvis man vil svømme en tur i Pool of Light.
- * Et spejl er et mægtigt våben.

- Jes Tjagvad.

SPELLBREAKER:

- * Hvis Grouperen ikke kan holde sig væk, så er det nok fordi, den er sulten.
- * Kan du ikke få fat i dens Cube? Diamonds last forever, but spells don't!
- * Ogrens høfeber kan sagtens blive værre!
- * Cube'n under ægget fjernes lettest, når Mor ikke er hjemme.
- * Hvis du spiser dyr, hvad spiser grøn-øjede Rocks så?
- * Hvis du ikke forklæder dig, kan det gå GRUE-ligt galt!

- Jacob "Blobber" Guinness.

TELEFONHELPLINE

De af vores læsere, der er udstyret med et gyldigt medlemskort, har ret til at benytte den gratis telefonhelpline. Besætningen er fra 1-12-91 til 20-12-91 OG IGEN fra 3-1-92 til 31-1-92 således:

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

Jacob "The Hunter" Gunness hjælper i samtlige adv. til CBM64 + 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. Dog IKKE Sierra!

ONSDAG 17:30-20:00 - 98 33 57 63

Henrik "Egern" Jensen hjælper alle!!

TORSDAG 15:00-18:00 - 98 98 81 12

Kristian "Warlock" Hyttel klarer CBM64/128!

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

Jonas Buur Sinding er atter på banen.

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

Henrik "Egern" Jensen - nu en del Sierra!

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

Mark "Junior" Sederquist hilser på stønneren!

LØRDAG 13:00-15:00 - 65 97 20 28

Steffen Sørensen. Vores mand ved Amigaen.

SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12

Kristian "Warlock" Hyttel holder søndagsskole.



BEMÆRK! Hvis et medlem ringer uden for telefонтiden 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.

LØSNINGSBOKSEN - MED 1 FOR EN TUVVÆR - 5 FOR EN HUND

På denne og næste side er en oversigt over de løsninger, du kan købe gennem Adventure-Klubben. Fremsend det fulde beløb i check eller indsat det på giro 1 66 73 00. Prisen inkluderer selvfølgelig fotokopiering, kuvert og porto.

A Tangled Tale
 Adventure Quest
 Adventure 200
 Adventureland
 Amazon
 Apache Gold
 Arrow of Death 1
 Arrow of Death 2
 Arthur - Q.f.E.
 Atalan
 Aztec Tomb
 Ballyhoo
 Bard's Tale III
 Barney Brown and the C.C.
 Beetle Quest
 Black Knight
 Book of the Dead
 Border Zone
 Bored of the Rings
 Borrowed Time
 Buckaroo Banzai
 Bugsy
 Bureaucrazy
 Case of the M-Up Shymer
 Case of the Mandarin M.
 Castle Blackstar
 Castle Colditz
 Chrono Quest
 Circus
 Claws of Despair
 Codename: Iceman
 Colonel's Bequest
 Colossal Cave
 Colossal Adventure
 Conquest of Camelot
 Corruption
 Cracks of Fire
 Custerds Quest
 Cutthroats
 Danger Mouse i.t.B.F.C. pt.1

Dark Lore
 Das Drachental
 David Jones Locker
 Deadline
 Dennis t.t. Drinking Glass
 Dodgy Geezers pt.1
 Dodgy Geezers pt.2
 Dracula
 Dragonworld
 Dungeon Adventure
 Dungeonmaster
 Emerald Isle
 Empire of Karn
 Enchanter
 Erik the Viking
 Escape
 Escape from Pulsar 7
 Escape from Devils Island
 Eureka
 Fahrenheit 451
 Fantasia Diamond
 Fantastic Four
 Feasibility Experiment
 Fish!
 Frankenstein
 Frankie Crashed on Jupiter
 Future Wars
 Ghost Town
 Giant Solap
 Gnome Ranger
 Gold Rush!
 Golden Voyage
 Golden Baton
 Greedy Gulch
 Gremlins
 Heavy on Magic
 Hero's Quest II
 Hexagonal Museum
 Hitchhikers Guide to the
 Galaxy

Hollywood Hijinx
 Hunchback the Adventure
 Indiana Jones Adventure
 Infidel
 Ingrid's Back
 Invincible Island
 Jack the Ripper
 Jade Necklace
 Jewels of Babylon
 Jinxter
 Journey t.t.C.o.E.S.H.
 Kayleth
 Kentilla
 King's Quest I
 King's Quest II
 King's Quest III
 King's Quest IV
 King's Quest V
 Knight Orc
 Nightmare
 Knights Quest
 Kobayashi Naru
 Lancelot
 Leather Goddesses...
 Leisure Suit Larry I
 Leisure Suit Larry II
 Leisure Suit Larry III
 Les Manley - I.s.f.t.K.
 Life Term
 Lifeboat
 Loom
 Lord of the Rings
 Lords of Midnight
 Lucifer's Realm
 Lurking Horror
 Macbeth
 Mafia Contract
 Magic Mountain
 Manhunter New York
 Maniac Mansion

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

*Bliv adventurekonger for en stund - køb komplette løsninger gennem "Adventure-Klubben"
Den sikre vej til bemsættelse!*

ZORK I+II+III MAZES:

Part I: The underground maze:

- * Fra Trolls Room er det bare tre gange mod Vesterhavet og så lige Op af vejen der, hvor der ligger en nøgle, som du selvfølgelig tager sammen med Bag.
- * Er du herefter nysgerrig og piller for meget rundt - ja, så er det også din egen skyld!
- * Hvad er mere logisk end vejen tilbage? North, west, south, east, south og så lige en tur Op af vejen igen!

Part II: Det evindelige problem med banken:

- * Med udgangspunkt ved entrance er det jo logisk, at man kommer til "East Teller's Room" ved at kombinere det med North.
- * Som rummet siger går man east for at komme til "Safety Depository". Herfra finder du let Chairman'en. Da han bor på Mallorca, går du blot i den retning og tager portrættet.
- * Nu bliver det svært: Gå hjem til Danmark igen - så du lyset? Gå derind! - Gå gennem south wall - igen ind i lyset - tag "Bills".
- * Gå igennem north wall og smid pengene og portrættet. Gå to gange mod solen og du ser nu herlighederne igen. Tag dem og gå ind i lyset og stik så af mod Mallorca.

Part III: Puslespil med Margrethe II (The Royal puzzle):

- * Her er virkelig tale om MAZEN! Den gennemførte maze, der ender med ikke at være en maze, men en opgave lige til "Illustreret videnskab". Jeg har tegnet mazen herunder og forklarer dig nu, hvordan den løses.

OPEN	SAND			SAND	
SAND		MARBLE		W-LADDER	
E - LADDER			BOOK SAND	SAND	
		SAND			

OPEN er den lokation du entrer mazen fra. Puzzle entrance. Her skal du også ud igen! SAND er de lokationer, hvor væggene er lavet af Sandstone og derfor kan flyttes.

MARBLE er en væg lavet af marmor.

BOOK er mazens formål. Hent den og returner til OPEN og kravl op ("af stigen").

W-LADDER markerer at væggen her har en stige på sin vestlige side.

E-LADDER markerer at væggen her har en stige på østsiden. Da du ikke umiddelbart kan hoppe op gennem hullet i loftet i lokationen markeret OPEN, skal du altså have en væg skubbet hen ved siden af den OPEN-lokationen, så du kan kravle op af dens stige. Problemet er blot at væggen ikke må stå i OPEN lokationen og E-LADDER-væggen derfor er ubrugelig. Du skal nu forsøge at hente bogen og derefter flytte væggene således, at W-LADDER-væggen kommer til at stå i lokationen øst for OPEN. Så hjælper jeg dig heller ikke mere - MEN HUSK, du må IKKE trække nogle vægge, så kommer W-LADDER væggen helt ud til f.eks. øst-siden af mazen, får du den IKKE ind igen!

Og så skal det bemærkes, at du kan gå i alle kompassets retninger. MEN væggene kan kun skubbes N/S/E/W.

(Tips: Læg f.eks. terninger ved alle SAND-væggene og 25ører ved W+E-LADDER-væggene. Så er det langt nemmere at skubbe rundt!)

Næste gang vil jeg præsentere dig for een af de utallige kombinationsmuligheder. Indtil da, fornøj dig med dette flotte adventure fra Infocom. (Eller forbered dig i det mindste her på papiret. Faktisk er det ikke ret svært, når mazen er kortlagt. Forestil dig at du fik bind for øjnene og din kammerat skulle fortælle dig, hvor og hvordan du kunne gå. Så var der for alvor noget ved det!).

-NYX.

PLANETFALL:

* Jeg antager, at du er kommet til basen. Problemet med stigen er noget langtrukket. Dermed er det sagt. Og nøglen til problemet findes faktisk nemmest ved at lade "Metal Bar" bruge sine magnetiske evner, der rækker langt dybere end selv den langtrukne stige. Og fordelene ved "Metal Bar" er, at den virker selv i jordskælvsområder!

* Floyd er en farverig person. Ikke kun Pink, men også i andre nuancer. Det samme er tilfældet med flashlight på første sal, hvis farve skal tages bogstaveligt. Så vil alt straks Flaske sig.

* Af værktøj er Bedistor og Pliers brugbare, også selvom problemet er lidt Firkantet. Ja, faktisk Cube-formet!

-NYX.

ENCHANTER:

* Her er der ikke blot tale om frøer, men også ægte Turtles. Den er hammer-go', hvis du leder Turtles til hammer-room. Du kan nemlig ikke selv komme ind og hente Scroll'en der.

* En nærmere undersøgelse af Galleriets portrætter er ikke en dårlig ide.

* Den bevogtede dør er ikke noget spejlvendt problem. Du skal dog møde en "Adventurer" blandt spejle og få ham til at åbne døren.

- Bent Gedeberg og Søn.

INFOCOM :

	CBM64	AMIGA	IBM(1)
DEADLINE (3)		199,-	199,-
ENCHANTER (3)		199,-	199,-
HITCHHIKERS GUIDE (3)		199,-	199,-
Infidel		279,-	
LEATHER GODDESSES (4)			199,-
PLANETFALL (3)		199,-	199,-
SORCERER (3)		199,-	199,-
Starcross	159,-		
Suspended	159,-		
WISHBRINGER (5)		199,-	309,-
ZORK I (3)		299,-	199,-
ZORK II (3)	159,-	199,-	199,-
ZORK III (3)		199,-	199,-

CBM64-pakke: STARCROSS, SUSPENDED, ZORK II: 348,-

- (1) IBM PC-titler fåes kun til 5 1/4" Budgetudgaver dog 3 1/2"
 (2) Kan IKKE køre på CBM64, KUN CBM128 80 tegn.
 (3) Budgetudgave fra Virgin Mastertronic (IBM/AMIGA)
 (4) - - - - - (Kun til IBM)
 (5) - - - - - (- - Amiga)

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"	
SIERRA ON-LINE :				
HEART OF CHINA (1)	419,-	499,-	499,-	
KINGS QUEST V (1)	499,-	499,-	499,-	NYHED!
LEISURE SUIT LARRY V (1)	499,-	499,-	499,-	NYHED!
SPACE QUEST IV (1)	479,-	479,-	479,-	NYHED!
ELECTRONIC ARTS :				
CASTLES (1)	349,-	349,-	349,-	NYHED!
LORD OF THE RINGS	399,-	429,-	429,-	NYHED!
LORD OF THE RINGS II		449,-	449,-	NYHED!
WARLORDS (1)	379,-	389,-	389,-	
ORIGIN :				
TANGLED TALES		319,-	319,-	
Ultima 5	279,-			
Ultima 6 (1)	379,-	419,-	419,-	NYHED!
ULTIMA 7		479,-	479,-	NYHED!
LUCASFILM GAMES :				
Indy III	209,-	209,-	209,-	
Secret of Monkey Island (1)	369,-	399,-	399,-	
SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (1)	379,-	399,-	399,-	NYHED!
Zak McKraken	219,-	219,-	219,-	

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"	
RAINBIRD :				
MAGNETIC SCROLLS SUPER PACK (On Wonderland-system: Guild/Fish!/Corruption)	449,-	449,-	449,-	
MIDWINTER	349,-			
MIDWINTER II	399,-			NYHED!
WONDERLAND (1)	409,-	409,-	409,-	
DIVERSE :				
ALCATRAZ	319,-			
Aquaventura	319,-			
BIRDS OF PREY (1)	399,-			
Cadaver	348,-	399,-	399,-	
Captive	379,-	399,-	399,-	
Champions of Krynn (1)	399,-			
CONQUEST OF LONGBOW		499,-	499,-	
Cruise for a Corpse	399,-	399,-	399,-	
DEMONIAK	379,-			NYHED!
ELVIRA M.O.T.D.	479,-	499,-	499,-	
ELVIRA II (1)	479,-	499,-	499,-	NYHED!
Eye of the Beholder (1)	379,-	409,-	409,-	
GODFATHER (1)	359,-			NYHED!
Knights of the Sky (1)	479,-	479,-	479,-	
Operation Stealth	329,-			
OPRØR PÅ NYX (DANSK ADVENTURE)		149,-	149,-	NYHED!
Pools of Darkness (1)	379,-			
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,-	
Shard of Spring (SSI)		199,-	199,-	
SILENT SERVICE II	439,-	509,-	509,-	
THE MISSION (1)	130,-			
WINGS (1)	209,-			

(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 vekselsfor.

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).

THE RUSSIAN CAMPAIGN, (c) AVALONHILL 1976. Strategi-spil i brætform. For 2 spillere. Pris ca Kr. 240,- i Fantask A/S.

Trods det svigende nederlag i "læserundersøgelsen" i sidste nummer, hvor min rubrik fik en sørgelig 17. plads, har jeg tigget og bedt D.D. Dennis, Coke og Aage om at få lov til at fortsætte. Og mens du desperat tager dig til hovedet og skriger: "Aaarghh", beder jeg dig køligt om at ryste den konservativisme af dig, siger "go for it" og anbefaler på det varmeste, at du prøver et strategi-spil. (Og nej, du slipper altså ikke - jeg har netop bestilt "Outdoor Survival" og "Playboy™ Game" - reviews vil følge efter jull!).

Da jeg for 5 numre siden omtalte lidt af taktikken i "The Russian Campaign" (herefter TRC), opfordrede jeg samtidig de spillende læsere, der havde netop det spil, til at skrive ind til mig, så vi kunne få en debat i gang. Desværre (læs: som sædvanlig) skete der ikke en fis, hvorfor det derefter blev tolket derhen, at ingen havde spillet. Så hvad er mere nærliggende end at anmelde det?

Med "TRC" er vi tilbage i 1941, hvor WWII's dilettant nummer ét Adolf Hitler den 22. juni sender mere end 3 millioner elitestyrker mod Sovjetunionen. På en spilleplade på 55x70cm står styrkerne opmarcheret til kamp. De russiske fra Baltikum i vest til Sortehavet i øst. I Finland, Polen, Ungarn og Rumænien er tyskerne klar til at foretage verdens hidtil største knibtangsmånevne og gennem Leningrad, Minsk og Kiev bevæge sig sikkert frem

og indtage Moskva. Alt sammen over 25 turns (omgange i spillet) strækkende sig frem til juni 1945.

Selve opsætningen af styrker foregår - i grundversionen - efter eget valg af hver spiller på hver side af de førnævnte landes grænser. Der er på forhånd angivet, hvilke tropper, der skal stå i hvert lands militærdistrikter, men indenfor de rammer er man frit stillet med hensyn til placering. Det giver hvert spil nye dimensioner og muliggør såvel en korrekt gengivelse af "Operation Barbarossa's" virkelige forløb som afprøvelse af egne strategier.

Når hver spiller har placeret sine tropper, starter tyskerne deres første angreb. Hver turn i spillet køres af to omgange (impulser), og efter at tyskerne har gennemgået sin turn, er det russernes tur.

En impulse foregår på den måde, at man først vælger nogle tropper ud, og rykker dem frem mod fjenden, indtil de kommer til et felt umiddelbart ved siden af en eller flere af hans enheder. Når det sker SKAL tropperne stoppe deres fremmarch, og man kan så vælge andre tropper, der kan rykke frem efter samme mønster. I strategi-spil taler man oftest om ZOC's (Zone of control) og det er sådan, at alle tropper har kontrol over de Zoner, der ligger omkring dem. Derfor kan man hverken hoppe over modstanderen eller spadserere umiddelbart forbi hans tropper. For at det skal lykkes, skal der være 2 felter til hans nærmeste troppesamling!

Nok om det tekniske. Det finder du lyn hurtigt ud af, når du køber spillet. For at afveksle spillet og gøre det så realistisk som muligt, er hvert felt på spillepladen en bestemt terræn-type. Her skelner man mellem bjerge, skove, sumpområder, floder, byer og åbent terræn. Ligeledes skifter vejret alt afhængig af årstid (og vejrgenerator: terningslag), som igen får terrænet til at ændre sig.



Billede 1: Udsnit af spillepladen til "The Russian Campaign". (c) 1991, NYX-Foto.

F.eks. er det, som betegnes svamp om sommeren, åbent terræn om vinteren pga. sne og frost. Endnu et realistisk aspekt, som gør at tropperne ikke rykker ens hele spillet igennem, og man derefter får lettere ved at abstrahere fra, at det er spil og ikke virkelighed.

Efter fremrykningen planlægger tyskerne luftangreb og mobiliserer dele af sine styrker via jernbanettet. Derefter vælges det, om nogle enheder skal gå i land fra havet, og når det er gjort udføres kampe

de steder på brættet, hvor tyske og russiske enheder står ved siden af hinanden. På billede 1 er en situation først i spillet, hvor de tyske enheder netop har overstået første impuls i turn 2 (juli 1941) og står overfor at skulle afgøre de opståede kampe.

Billede 2 viser det skema, hvorefter kampene afgøres! I dette - som i de fleste kampspil - har hver enhed sin egen

styrke, kamp-modifier, der afgør, hvor meget modstanderen dels skal angribe med og dels slå med terningen for at vinde.

Med udgangspunkt i billede 1 kan vi afgøre det tyske angreb længst til højre. Angrebet består af 3 enheder med en samlet angrebsstyrke på 15 point (3+4+7).

Forsvareren har 5 point (3+2) og forsvarer sig fra byen Brest, der dog ikke er stor nok til at beskytte yderligere, hvorfor

angrebet afgøres med brøken 15/5, der reduceres til 3/1 og angriberen slår med en terning for at se udfaldet af kampen. Rulle, rulle, vende, slå... En 5'er!!

Kigger vi så på "The Combat Result Table" på billede 2, ser vi at et 3-1 angreb resulterer i "D1" ved en 5'er. "D1" er en forkortelse for "Defender loses 1 unit. The remaining retreats", hvilket er ensbetydende med at den russiske spiller fjerner en af sine enheder fra byen, hvorefter den tyske spiller må flytte den tilbageblevne russiske enhed to hexes væk fra byen.

Havde angrebet været mere problematisk,

som tilfældet er det med det næste angreb mellem de to skov-hexagoner, hvor russerne har 5 (3+2) og tyskerne har 9 (5+4), kunne tyskerne lave back-up med Stuka-fly. Stuka's letter fra Hovedkvarterene og kan flyve i alt 8 hexagoner. Da det tyske HQ befinder sig i Warsaw i Polen (5 hexagoner syd for angrebszonen) vælger tyskerne altså at lade en fly-eskadille hjælpe dem i angrebet. 9/5, der betød et 1/1-angreb (fordi der kun gæe en 5'er på en 9-gang) styrkes nu med +3 fra Stuka-flyene og vender angrebet til et samlet 4-1! Vi slår en 2'er med terningen, som efter billede 2 resulterer i "EX", hvilket står for "Exchange". Hver spiller mister en af deres enheder og tyskerne (angriberen) flytter de tilbageblevne russiske enheder 1 eller 2 hexes tilbage. Her fjerner russerne selvfølgelig 2-5 enheden og tyskerne 4-4'eren.

COMBAT RESULTS TABLE									
Combat Odds (Attacker's Strength to Defender's Strength)									
	1-5	1-3	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	5-1	7-1
	1-6	1-4	1-2	1-1	2-1	3-1	4-1	6-1	9-1
1	AE	AE	AE	A1	A1	AR	C	EX	DR
2	AE	AE	A1	A1	AR	C	EX	DR	D1
3	AE	A1	AR	AR	C	EX	DR	D1	DE
4	A1	AR	AR	C	EX	DR	D1	DE	DE
5	AR	AR	C	EX	DR	D1	DE	DE	DS
6	AR	C	EX	DR	D1	DE	DS	DS	DS

Billede 2: Skema, hvorefter kampene afgøres ved terningsslag. (c) 1991, NYX-Foto.

Havde tyskerne ikke valgt at benytte Stuka-muligheden havde 1-1 angrebet ved en 2'er resulteret i "A1", hvilket havde betydet at en af de angribende enheder var fjernet og de resterende skulle trække sig 1 eller 2 hexagoner tilbage.

Og sådan er der utallige kombinations-

muligheder i spillet. Enheder kan sættes i land fra havet og køre med jernbane som alternativ til almindelig movement på land. På billede 1 ses det tydeligt, hvordan jernbanen bl.a. går ud fra Warsaw og breder sig over hele Rusland.

Lad mig slutte af med lidt scores udarbejdet i fællesskab af Tino og jeg.

THE SCORES:

Generel udformning: 85% - Spillet er professionelt udført, farvelagt og har let overskuelige enheder.

Sværhedsgrad: 70% - I sig selv er princippet let nok, men der er så mange facetter i spillet, der kan være svært at huske. "Avalon Hill" rater det selv 4 på en skala op til 10.

Atmosfære: 85% - Det vekslende terræn, de skiftende vejrforhold og mulighederne for airdrops med Paratroopers, trækning af forsyningslinjer, bevægelse til vands og med jernbane, angreb med fly osv. er med til at gøre spillet MEGET realistisk!

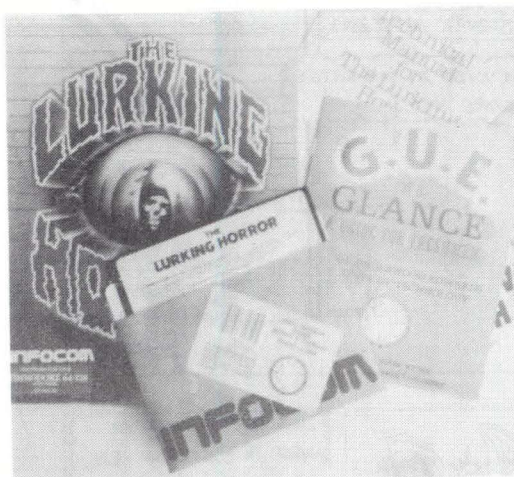
Fængslende: 90% - Som med de fleste strategispil lever man sig ind i rollen som krigsherre og slipper ikke terningen før, modstanderen (forhåbentlig) er i knæ!

Valuta for pengene: 90% - Hvert spil varer mange timer (læs: eftermiddage) og afvekslingen gør det alle pengene værd!

Personlig Subjektiv Vurdering: 88% - Det er svært at sætte en finger på "TRC", overhovedet, hvorfor vi også har valgt at lade scoren være nær det ideelle. Denne skal helt klart ses i sammenhæng med sværhedsgraden, prisen og spillets atmosfære.

ABSOLUT EN JULEGAVEIDE??

- NYX.



LURKING HORROR:

- * Stenen har kun et formål, men skal bruges flere gange. Kast den på alle de creatures du møder.
- * Hackeren er ikke kineser, men sulten. Han er også en sand mester indenfor nøgler, så spørg ham ud.
- * Bank ikke hovedet imod døren i Chemistry building i fortvivlelse over, at master key ikke passer.
- * Benene - dine egne - kan du tage på nakken. Ikke dem i køkkenet.
- * Crowbar er ikke blot 1 vigtigt element i spillet. 5 gange, Kaj!
- * Du er ikke en Rod, hvis du binder kæden fast. Heller ikke, hvis du låser den

med padlock. Heller ikke, hvis du hooker den til Aage (hook). Og køør så opad med liften.

- * Tålmodighed betaler sig, når du bruger forkliften. Den er trods alt hurtigere end Palle.
- * Rotterne klarer du stort set som i Guild of Thieves. (M.S. har stjålet godt her!) Du skal blot være opmærksom på, at der er rotter såvel i øst som i vest!
- * En hånd med på vejen får du helt auto-Magisk, hvis du behandler den så nænsomt som vat. Og så skal hydrax ringen i øvrigt placeres på den rette hånd!
- * Når power line skal deles i 2 er det ikke 5 gange, Kaj; men 3 gange økse, Kaj!

-NYX.

TRINITY:

- * Starter tips til dette adventure var måske en ide? Okay! Når du har fat i paraplyen ruller bolden først for alvor (eller er det omvendt?).
- * I stedet for at stjele fra damen skulle du måske spendere lidt lommepege. Ikke noget særligt... blot lidt krummer. For hende vil det være rubiner værd!
- * Roadrunneren er ikke så slem, som først antaget. Vent blot til tiden er inde, så mødes I igen.
- * Perambulatoren (hej Finn) skal du skubbe et par gange mod solen og een gang mod Mallorca, inden du entrer den og åbner paraplyen.
- * Paraplyen skal også åbnes senere og her gives væk. (*Var det ikke starter-tips, du skulle læve?, D.D. Dennis*). Oops og undskyld!
- * Lad os så stoppe starter-tipsene med beskrivelsen af et lille papirklip, der har form som en båd.... Nej, det er alligevel kun for piger.

-NYX.

ORG. IDE:
LUCAS GAMES

TEKST:
LUCAS GAMES

OVERSÆTTELSE:
BRIAN LARSEN

TEGNINGER:
BRIAN LARSEN



DETE ER DEMON-DRENGENS VÆRK DREB
DEN MENS DU STAEDIG KAN, ATROPOS!



VIDUNDERLIGT. ALLE ER FLØJET VÆK! INGEN FORKLARINGER. INGEN
FRAVELLER. HVORFOR FORLADER DE ALTID MIG TILBAGE?

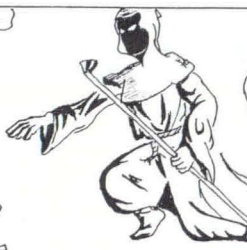


BOBBIN GODT DU STADIG ER HER.

DU VED UDEMÆRKET GODT DET ER MIDT. JEG SÅ DIG UDSPIØNERE OG.

JEG HÅBEDE SVANEN MÅSKE VILLE KOMME TIL DIN UND-
SÆTNING. MEN JEG REGNEDE IKKE MED AT HUN VILLE VEVE SÅ BØR EN SKADE!

FKA ELVERNE. DE VILLE HAVET LAVET DIG TIL EN SVANE LIGESOM DE PROVERE MED MIG. DET SER UD TIL AT EN SVANEUNGE VAR ALT DE KUNNE UDRETTE MED MIG.

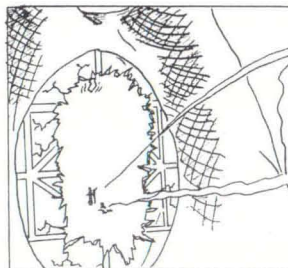


MODER HETCHEL? ER DET DIG?

HVAD ER DER SKET HER HETCHEL? HELE BYEN ER FLØJET VÆK!

REDDE MIG? FRA HVAD?

MEN HVORFOR VIL ELVERNE AF MED MIG? JEG HAR IKKE BRUDT NOGEN BEGELER.



DE FRYGTER DIG BOBBIN. MEN HVORFOR SKULLE NOGEN VÆRE BANGE FOR MIG?

LIGE SIDEN DU KOM IND I VORES VERDEN, HAR ELVERNE SET KAOS SPREDE SIG I VORES MØNSTER. DE MENTE - HÅBEDE - AT DEN FØDSEL VAR ÅRSAGEN TIL DETTE KAOS, OG AT DER IGEN VILLE VÆRE ORDEN, HVIS DU FORSVANDT. MEN NU ER ELVERNE FORSVUNDET, OG DU ER HER STADIG! DETTE KAN KUN BETYDE EN TING. SNART VIL ALT KOMME TIL ENDE... OG MED ALT DER ER VÆVET IND I MØNSTRETS TRÆDE, EN TREDIE SKYGGE ER NÆR!

ER DER NOGEN MÅDE AT STOPPE DET PÅ?

STOPPE KAOS? ELVERNE TROEDE DE KUNNE. NU VED DE BEDRE. DET BØR DU OGSÅ.

HVIS VI IKKE KAN STOPPE DET HVAD KAN VI SÅ GØRE?

VI KAN SLUTTE OS TIL DET. ELLER ... FLYGT! SVANEN HAR REDDET RESTEN AF LAVET FRA DEN MØRKE TID, DER KOMMER. VEJEN FORAN OS ER ÅBEN, VI MÅ FINDE UD AF HVORHEN FLOKKEN ER FLØJET OG SLUTTE OS TIL DEM, HVIS VI KAN! DU HAR ALLEREDE FUNDET ELVERNES HÅNDEN. GODT. DU MÅ ALDRIG LADE DEN VÆRE AF RØRKEVIDE! DU VEL IKKE VÆRE I STAND TIL AT VÆRE MEGET I STARTEN, TRØR JEG. MEN SOM DU BLIVER BEGRE VIL DEN ÅBENBARE SIG FOR DIG. SÅ LÆNGE AT HÅNDTÆNEN FORBLIVER I DINE HENDER, VED JEG DU ER BESKILTET. HVIS DU MISTER DEN VIL JEG PROVE AT KOMME DIG TIL UNDSÆTNING. FOR UD DENNE ØV-VEV-BÅRN. DEN ER FOR LILLE FOR DIG. NU. DEN SKABNE ER HINSDRES HAVET!

MODER HETCHEL: HVOR SKAL DU HEN?



JEG MÅ FØLGE SVANERNE!

LIDT SENERE I HETCHELS HYTTE.

JEG VILLE ØNSKE JEG VIDSTE, HVORFOR ALLE KALDER MIG "VEV-DRENG".

MEN DET BEDSTE STED AF BEGYNDE MÅ VÆRE HOS HETCHEL. DET KAN VÆRE HUN HAR LAGT ET SPØR.

MÅSKE KAN HETCHELS VEVERBØG VÆRE TIL HJÆLP! UPS!



HA! GRYDEN HAR OGSÅ ET MØNSTER OG NÅR JEG PRØVER DET PÅ LAG-ENERNE SKIFTER DE FÆRVER.



THE HARDWARE HELPLINE

Velkommen til endnu en hjælpelinje, hvor nødstedte spillere guides vel igennem alverdens problemer. Mine co-piloter til dette nummer har været Jes Tjagvad, Lars Rasmussen, Jørn Hansen og Jacob Gunness. Uden dem, sad en del af jer stadig fast!

CASTLE OF TERROR:

Martin Houllind: Hvordan kommer jeg ind i Temple?

-Han svarer selv: Problemet omkring entringen af slottet er klaret. Det viste sig, at man skulle tage det nederste trin fra en stige og stoppe det ind i hjulet, der hævede og sænkede jerngitteret.

CORRUPTION:

Henrik "UFO" Nielsen har problemer, som vi godt nok har svaret på for år tilbage. I kølvandet på genudgivelsen af denne Magnetic Scrolls perle tåler de en genopfriskning. Hvad skal jeg gøre med safe? Jeg har læst et sted, at man skal lytte godt til det.

Hvordan undslipper man hospitalet? Jeg synes ikke rigtigt, at man kan nå noget, før sygeplejersken kommer og jager en tilbage i sengen.

Hvad skal man gøre med white powder? Skal man putte det i WC'et eller hvad?

-Hospitalet først: Når du er blevet kørt ned og er kommet på hospitalet, vågner du op i Ward Room. Vent indtil sygeplejersken forlader rummet og stå så op af sengen. Tag dit tøj i locker og put det ned i pillowcasen sammen med stetoskopet. Tag forbindingen på hovedet og læg dig i den tomme seng. Lader du noten

ligge fremme, tror lægerne, at du skal opereres. I ambulancen skifter du til dit almindelige tøj og tager stetoskopet på, så du ser ud som en læge. Timing er nøgleordet, men saver du før du går igang, skal det nok lykkes uden for store problemer.

Kokainen fra WC'et skal du tage op og lægge tilbage i cisternen. Så får du 10 point.

Så vidt jeg husker, skal du ikke åbne safe, men blot tage kassettebåndet fra kontoret. Gunness bekræfter min teori, og beder dig ringe til ham, hvis det ikke holder stik.

ELVIRA, M.o.t.D.:

Kjeld Højmark-Jensen. Hvordan afskaffer man grimrianen med stenen nede i krypten? Hvilket våben er det rigtige mod ham? Hvordan forsvarer man sig mod "The Torturer"? Hvordan kommer man ind i den "hemmelige gang"? (Jeg har Elvira's ring, lampe og Glowing Pride).

-Flere har hjulpet mig her, og der er tilsyneladende flere løsninger på problemet. **Vi lader Lars Rasmussens røst lyse først:** The Torturer lader dig i fred, hvis du tager skelettet under flisen og bærer det ned i en tom sarkofag i crypten hos "Grimrianen med stenen".

Jes Tjagvad er næste i talerrækken: Det rigtige våben er sværdet, som man finder nede i kirkekrypten. Man skal bruge Elviras ring og prayerbook. I labyrinten vælges sværdet, således at det står først i inventory. Man skal bruge skelettet fra torturkammeret for at kom-

me ind i den hemmelige gang. I labyrinten er der et kammer med en tom kiste. Skelettet puttes deri, og man lukker igen. Derefter kan man åbne den anden og dykke ned.

Endvidere er der on-line Elvira hjælp på Jørn Hansens Adventure-BBS, der kører

man/ons/fre kl: 22:00-23:50.

Nummeret er 75127884.

GUNSLINGER:

Jesper "Garlic" Kallesø er også fastsiddende her: Jeg er gået i stå for minen. Jeg har dynamit, men kan ikke finde den/de rigtige kommandoer for at sprænge indgangen til minen.

-Puha, Jesper. Jeg har mit kort over spillet, men skrev aldrig noget ned, da jeg fandt spillet gnidningsløst. På kortet kan jeg se, at du rigtigt nok skal kunne komme "down cliff" fra "mine entrance", men jeg erindrer også, at der er en gang ned gennem "old Spanish well". Kan den ikke bruges? Mht. valget af kommando: er der ikke en "fuse" til dynamitten? Prøv Guinness telefonlinje, hvis dette ikke har hjulet nævneværdigt!

HEROES OF KARN:

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

-Guinness hjælper sig selv med flg: Det med piraten er en længere historie. Sørg for at finde Khadim og et passende våben.

HITCHHIKERS GUIDE TO THE GALAXY:

Martin Houllind fortæller og spørger: På pubben i starten af Douglas Adams

roman får Ford Perfect fat i nogle peanuts, som han deler med Arthur efter at Jorden er blevet udryddet. Er det samme tilfælde i spillet fra Infocom? Skal man have fat i peanuts'ne og i givet tilfælde, hvordan? Ude foran ens hus møder man en hund. Hvad skal man med den? Efter at Jorden er blevet sprunget i luften, befinder man sig i mørke. Hvad er meningen med det, og hvad skal man der?

-Peanuts'ne skal du ikke give til Arthur. I stedet skal du købe en sandwich i pub'en og give den til hunden. Puzzlen omkring mørket LUGTER af, at du har givet op for let.

Kapitel 5 i bogen vil fortælle dig, hvilken af dine sanser, du skal bruge i mørket.

MAGICIAN'S BALL:

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

-Her har Guinness endnu engang løst sit eget problem. Alligevel bringer vi svaret i bladet, da andre kan sidde fast samme sted! - Få Caro til at tage den ene Hoop og Azul til at tage den anden. Få dem begge tilbage til starten og få også "Giant Tree" derhen. Med træets hjælp kan du nu dræbe troldmanden.

MUTANT:

Her har Guinness problemer: Øst for Boars er et træ med nogle Oval Nests, der "hummer". Hvad er betydningen af dem? Skal Oily rag bruges til noget? Please, I'm all lost!!

-Så vidt jeg erindrer, skal du ikke bruge oily bag til noget. Jeg kan imidlertid ikke finde mit kort over spillet, så træet med Oval Nests, kan jeg ikke huske, hvor er. Dog har jeg skrevet

følgende ned. Up, get vine, get nest, examine nest, down, west og throw nest. Der er vist et vildsvin i den lokation. Så mon ikke du er i stand til at klare problemet nu, hvor du har fået kommandoerne?

SEX VIXENS III:

Jes Tjagvad har nu siddet fast længe uden at få hjælp af nogle af jer. Så hvad var mere naturligt end at hjælpe sig selv? Jeg har fundet "The Big Thruster", men kan ikke komme ind i rumskibet. Hvad gør jeg?

-Og han svarer selv: Man finder en flaske med en scroll. Når denne er læst, kan man gå syd på den skærm, hvor man ser rumskibet.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND:

Brian "Venom" Lassen kan andet end tegne essays. Han kan også sidde fast i et adventure. Spørgsmålene lyder: Jeg mangler kun at finde skatten, som den sidste prøve til pirat. Jeg har købt et kort af en skummel fyr med en papageje på skulderen, men det viser sig mere at være en dans end et skattekort og kan ikke bruges med min skovl.

Hvordan befrier jeg manden i fængslet? Hvordan åbner man safe hos købmanden. Det hjælper ikke at hive i håndtaget?

-I skoven skal du gå i de retninger, som dansetrinene foreskriver. Så kommer du frem til skatten!

Før du kan befri manden i fængslet, skal du have løst alle 3 prøver. Derefter er mændene væk fra kroen, og du kan nu fylde grug fra køkkenet i et krus, og videre over i et andet krus, når det "smelter", osv. indtil du er fremme ved fængs-

let. Så vil du også kunne "smelte" manden fri!

Safe åbner du ligesom købmanden gør det. Hos købmanden beder du om et lån, hvorefter du smugkikker koden over skulderen på ham. Senere vender du tilbage og åbner skabet selv.

SAVAGE EMPIRE:

Kjeld Højmark-Jensen: Jeg har løst alle de indledende opgaver, på når en: Hvordan kommer man op til gorillaen nordvest for Barako stammen og redder pigen?

-Jes Tjagvad hjælper med dette svar: Der findes en underjordisk gang op til gorillaen. Den er bag vandfaldet. Man sprænger stenen over vandfaldet løs, og indgangen skulle være fri. Brug en granat.

THE SORCERER OF CLAY-MORGUE CASTLE:

Jesper "Garlic" Kallesø har krav på hjælp med dette problem: Når jeg dykker ned på bunden i starten af spillet, dør jeg hver gang, jeg undersøger den. Skal man mellemlande et sted for at trække vejret igen?

-Jeg er glad for, at du overhovedet går den vej ned i stedet for at bruge spell'en. For den skal du nemlig bruge senere.

I første omgang skal du ikke helt ned til bunden af voldgraven, men nøjes med at dykke til lokationen efter Towel og der svømme øst. Så er du inde i køkkenet! Måske du har glemt at holde vejret? Take Breath? Senere skal du, fra køkkenet, dykke helt ned til bunden og cast'e en spell.

Således dette nummers hardcore. Jeg takker ALLE, der hjalp til!

-NYX.

SOM ALTID ER DER NOGLE "NØDDER" VI IKKE HAR KUNNET KNÆKKE - ENDNU... SIDDER DU MED SVARET PÅ ET AF DE NEDENSTÅENDE SPØRGSMÅL, SÅ GØR OS OG DE FASTSIDDENDE DEN TJENESTE AT SKRIVE IND!

THE MARS SAGA:

Jesper "Garlic" Kallesø - Har nogen prøvet dette spil? Jeg har til opgave at aflevere en diskette - men selvom jeg befinder mig i byen, hvor jeg har fået oplyst, hvor gutten, som skal have disketten, befinder sig, kan jeg ikke finde ham - hvor er han?

Og hvordan hacker man sig ind på de forskellige computerterminaler?

Jeg ved, at A-MOC har spillet dette spil. Mon ikke han tillader, at du ringer til ham, så du er fri for at vente til næste nummer af "AP" udkommer. Hans telefonnummer er at finde under hans corner.

CASTLE OF TERROR:

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

FEDERATION/QUANN

TULLA:

Jacob Gunness: Jeg sidder fast i slutningen af spillet. Jeg er kommet ned på planeten og hen til det falske rumskib, hvor jeg har fundet et par handsker. Her kan jeg ikke komme videre. Er der noget at lave i hytten med el-kablerne?

GOBLIN TOWERS:

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

INFINITE INFERNO:

Egernet sidder fast: Hvordan overlever man flyveturen i begyndelsen, når piloten springer ud? Døren sidder fast!

KNIGHTS OF LEGEND:

Kjeld Højmark sidder stadigvæk fast. Hvem træder til og hjælper ham?: Af de 24 opgaver man skal udføre, mangler jeg opgave 5 og opgave 20. Hvem skal man tilbyde sin hjælp? (Og hvem kan tilbyde mig sin hjælp?).

OPERATION STEALTH:

Henrik "UFO" Nielsen spørger: Jeg kan ikke komme forbi den 2. maze. Er der et venligt menneske, som er kommet forbi mazerne, som kunne låne mig en savegame file fra umiddelbart efter mazerne? Mit telefonnummer er 53 60 48 19.

ST. JIVES:

Gunness fortsætter: Hvordan kommer jeg over til Island? Det må være båden, men jeg kan ikke sejle i den, selv om jeg er ombord.

TENTAMEN SUICIDIUM.

Overskriften er latin og betyder selvmordsforsøg. Støder man i sine omgivelser på dette fænomen, må man ikke bare lukke øjnene og tage det som en tom trussel, men betragte det som et desperat råb til omverdenen om hjælp. "Hvad hulen har det med "AP" at gøre?", spørger I. Jo, "LØSNINGSBØRSEN"!!

Jeg er dybt rystet og chokeret. Selv i min vildeste fantasi har jeg ikke forestillet mig, at jeg skulle komme til at opleve dette. Naturligvis vil NYX sige, at det skyldes resultatet af læserundersøgelsen. Som I ved, har jeg tidligere rettet kritik imod denne. En kritik som jeg kan gentage. Med en svarprocent på ca 20-30% kan der ikke laves nogen holdbar statistik. Det gør det ikke bedre, at spørgeskemaets spørgsmål er forkert konstruerede. Lad mig give jer et eksempel fra den nye læserundersøgelse. Runes RPG-stof falder i god jord hos 65% af medlemmerne, men hans spalte "Runes RPG-Corner" ligger på en anden sidste plads i "AP-Rubrikkernes Top 20". Resultatet af dette bliver, at Runes spalte kun fremover kommer lejlighedsvis i "AP", til trods for at ca. 2/3 af medlemmerne er interesseret i denne. Dette kan kun skyldes "bizarre medlemmer", eller at skemaets spørgsmål er forkert formulerede og konstruerede. Vælg selv!

Ovenstående var et seriøst sidespring. Men for at vende tilbage til "løsningsbørsen" bakker jeg Egerens synspunkter om denne 100% op. Tror du virkelig NYX, at jeg havde gidet at bruge så meget tid og energi på mine artikler om

de tre Magnetic Scrolls-spil, hvis jeg vidste, at medlemmerne bare kunne købe løsningerne til disse hos "AP"?

Eller tror du, at der havde været ret mange, der havde gidet at læse artiklerne? "The answer is blowing in the wind!!"

En historie fra det virkelige liv: Barske Brian fra Holme-Olstrup køber 25 løsninger hos "AP". Naturligvis 25 løsninger til de sværeste adventures. Han går ned på den lokale burger-bar og praler overfor kammeraterne. Se, pludselig er Brian blevet en helvedes dygtig adventureknækker. Selvfølgelig fortæller han ikke, at han bare har siddet og tastet komplette løsninger. Snu som Brian er, ønsker han at få de 500 kroner, han har givet for løsningerne, hjem igen. Han fotokopierer løsningerne og sælger dem i skolegården for 15 kroner stykket (eller for 20 kroner for den sags skyld). Desuden indrykker han en annonce i "Den Blå Avis" med adventure-løsninger til salg. Se, nu er Barske Brian sandelig også blevet en helvedes god forretningsmand. Han fortsætter naturligvis med køb af nye løsninger hos "AP". Gesjæften går jo strygende! Brian må nødvendigvis være medlem af Adventure Klubben, men hans kammerater kan absolut ikke se denne nødvendighed for sig selv. Denne lille historie skal illustrere, hvad "løsningsbørsen" bl.a. kan resultere i!

Nu vil du NYX ganske givet igen fremture med, at denne skyldes læsernes afgørelse. Her vil jeg gerne vide, hvor mange medlemmer, der var for/imod salg af løsninger.

Bestyrelsen har altid keret om at bevare-/opretholde klubånden og den familiære tone. "Løsningsbørsen" kan sgu da kun være med til at fjerne medlemmerne endnu mere fra hinanden. Kan bestyrelsen og de medlemmer, der har stemt for den, ikke se, at en løsningsbørs river gulvtæppet væk under os faste skribenter og tlf. medhjælpere. Og hvad med "Hardcore Helpline"?

Jeg ringer næste gang til Jacob for at få hans syn på den kommende agurkesæson på Bogø. Dernæst til Egern for at få oplyst den nuværende bestand af egerner i Rold Skov. Alt imens spekulerer jeg som en gal over, hvad jeg skal skrive om i de kommende "Hooked On Adventures". HEUREKA!

En om "Opbevaring af fugtige lodsedler" - en anden om "Undersøgelse af cykelpumpers gurglelyde på Lolland". (Fascinating topics, indeed! - Crap). Jeg vil lade fremtiden vise, om det i det hele taget er umagen værd for mig og IKKE

MINDST for jer, at jeg fortsætter med at skrive spalten.

Jeg har p.t. læst ca. 100 adventures og havde egentlig tænkt mig som provokation at købe 50 komplette løsninger hos "AP". Men NEJ!!! Der vil ikke blive købt så meget som en løsning af mig. (*Nårh, det er vi kede af, NYX*). Hellere vil jeg totalt opgive at læse et bestemt adventure (hvis jeg da ikke kan få hjælp af ægte adventure-freaks) end at søge denne udvej. At "løsningsbørsen" muligvis kan være med til at rette op på klubbens økonomi, er jeg ikke blind overfor. Men jeg mener nu, at "Det er en kortvarig frist at tisse i bukserne for at holde varmen!", (jvf. eksemplet med Brian). Der må åbenbart ikke længere være forskel på os adventure-freaks!? (Sic!).

Jeg er udmærket klar over, at tonen i denne "Hooked" er mere eller mindre kompromisløs, men lad være med at tage det personligt op. Det gælder også dig NYX. Jeg ønsker såmænd bare at give udtryk for min uforbeholdne mening om sagen, da jeg ikke kun er ked af det, men bundulykkelig. Jeg håber, at jeg med mit indlæg denne gang, er i stand til at skabe debat om fænomenet. Min ufravillige holdning skal lyde: "FJERN løsningsbørsen øjeblikkeligt og glem alt om, at den har eksisteret!".

Lad mig slutte af med en historie fra det VIRKELIG virkelige liv: En af Rasmus klassekammerater kom sammen med en af sine gamle venner på besøg hos os. Han var dårligt nok kommet indenfor døren, før han så Den Gamles spil "Oprør på Nyx" (Yep, DOC. Vi kan godt tale om et oprør fra din side!, Crap). Han fortalte mig, at hans datalærer havde anvendt eventyret (originalen naturligvis) i undervisningen. Klassen inklusiv læreren fik ikke læst spillet. Fyren lånte det med hjem, men kunne ikke læse det. Jeg fortalte ham om Den Gamle, viste et billede af ham og blærede mig med min fulde løsning. Men hvad hvis en fra klassen havde købt løsningen fra "AP"? Her ved jeg godt, at "Oprør på Nyx" (endnu) ikke findes i "løsningsbørsen", men historien bliver ikke dårligere, end hvis læreren havde valgt et Infocom spil - VEL??

"Det sku'vær'så godt, men så'r det faktisk skidt" (citater fra Kjeld Abells skuespil "Melodien, der blev væk").

Hope to see you, Yours disappointed.

-DOC.

Til trods for, at dette ikke er et indlæg til brevkassen, er dine synspunkter af en sådan karakter, at jeg ikke kan undlade

at kommentere dem. Jeg vil starte, hvor jeg også har svaret Rasmus i brevkassen, nemlig omkring den debat I sikkert har haft derhjemme omkring læserundersøgelsens "statistiske værdi" (som I kalder det). Jeg har netop i aften i hhv. TV-Avisen og TV-Aktuelt "45 minutter" (13.11.1991) set først et indslag og siden et program, baseret på en Observa-undersøgelse af befolkningens holdning til politikerne. Denne stikprøve - approksimative test, hvor der selvfølgelig beregner sandsynligheder og kritiske områder - var baseret på 1.000 tilfældigt udvalgte indbyggere i Danmark, hvilket er mindre end 1/6 promille af befolkningstallet. Og på det grundlag udsender analyseinstitutter dagligt brugbare statistikker til firmaer og medier. Teknisk kunne jeg komme med utallige eksempler, men vil bede dig anskaffe bogen "Teoretisk Statistik For Økonomer" af Erling B. Andersen (Red.) fra Akademisk Forlag. Så kan vi videre diskutere såvel opbygningen af spørgeskemaer som tolkningen af samme.

Endvidere påstår du, at spørgsmålene i dette var "forkert formulerede og konstruerede", citat slut. Hvis du med konstruerede mener, at det direkte var udført med den hensigt at mistolke svarene, kan vi ikke diskutere yderligere. Så er du derude, hvor jeg ikke vil hente dig hjem igen. Og hvis du med dit Rune-eksempel prøver at underbygge den hypotese, må jeg igen sige, at vi bad folk om at angive, hvorvidt de havde interesse i genrene "Adventures", "RPG" og "PBM". Her svarede 65%, at de havde meget/delvist interesse i RPG. (Min kommentar i artiklen var herefter misvisende).

Vi bag således også om en bedømmelse af samtlige rubrikker i "AP", hvorunder RPG-corneret blev stemt ned på en 19.

plads ud af 20 mulige. Det er ikke et udtryk for "bizzare medlemmer", ej hellere ulogisk. For at eksemplificere, som du gør det, kan jeg spørge folk, om de kan lide at komme til Mallorca. Hvis 65% svarer ja, er det ikke ensbetydende med, at 65% vil flyve med SAS!! Målopfyldelse er forskellig, hvorfor det heller ikke er sikkert, at jeg som adventurespiller bryder mig om dine "Hooked on Adventures"?

Dit Brian eksempel og historien fra skolen får os ikke til at ændre holdning i sagen omkring salg af løsninger. Du må ikke være så blåøjet, at du tror, at "AP" er de eneste, der sælger løsninger til spil. Den effort, du lagde i dine Magnetic Scrolls-artikler, beder du mig vurdere, ud fra den betragtning, at vi nu sælger løsningerne. MEN, Finn - allerede da du skrev artiklerne havde Magnetic Scrolls selv udgivet Hint-bøger med komplette løsninger til disse spil. Og sådanne har altid været tilgængelige for enhver om vi så taler Level 9, Infocom eller Sierra!

At Brian fotokopierer løsninger og sælger dem videre, er ikke noget jeg skal blande mig i. Som italienerne siger "Skal man ikke gøre sig til dommer over andre", og dels ud fra den betragtning kan jeg ikke se, hvorfor de mange medlemmer, der har købt løsninger hos os, skal hænges ud som pralende, storsnuede og profithungrene burger-bar kunder!

Løsningsbørsen ER kommet for at blive. Jeg kan så kun beklage, at du ikke køber de planlagte 50 løsninger af os. Hvis der er så stor efterspørgsel, kan du, Rasmus og Søren hurtigt tjene pengene hjem igen og samtidig udkonkurrere "AP"'s løsningsbørs. Får den dig til at droppe "Hooked" kan jeg kun acceptere det!

-Mvh,NYX.

SOM NOGET GANSKE NYT, OG SOM ET ALTERNATIV TIL DE ORDINÆRE ANMELDELSER, HVOR VI KRÆVER AT SPILLENE SKAL VÆRE LØST, INTRODUCERER GUNNESS EN PREVIEW SPALTE, HVOR HAN LØBENDE VIL KOMMENTERE NYE UDGIVELSER...

ALTERED DESTINY - Accolade 1991 - Version testet: Amiga 1MB - Pris: 29.99 Pund.

Ovenpå det ganske udmærkede "Les Manley" - testet sidste gang - er "Altered Destiny" en stor skuffelse. Selve styresystemet er nogenlunde det samme, men det er handlingen absolut ikke.

Spillet begynder med, at hovedpersonen, P.J., får forbyttet sit fjernsyn med en barbar, der render rundt med et sværd på ryggen i en storby anno 1991.

P.J. lader sig dog ikke gå på af dette, men tager barbarens TV med hjem i stedet. Da han tænder det, bliver han pludselig zappet ud mellem stjernerne, hvor han møder JonQuah, et underligt væsen, der mest af alt ligner en skyformation. Missionen er at stoppe en eller anden ond person ved at finde en juvel.

Et øjeblik står P.J. på en ø, der svæver oppe i luften. Man aner ikke, hvor man er, hvad man skal starte med eller noget som helst. Man kan gå lidt rundt og bl.a. møde en smed, der drypper syre ud af hånden, en mystisk person ved navn Vindah, der laver Frags til The Order. Frags? The Order? "Hvad er det?", spørger man sig selv.

P.J. kommer senere ned fra øen og blandt andet ud i en skov. Her møder han nogle Quirls, Zutterbys og Pomenta Flowers, der er en hel del af Flubox'ens føde.

Det er for mig en gåde, hvorfor Accolade dog har spildt så meget tid med at sidde og udtænke meningsløse navne til meningsløse dyr og ikke har brugt mere tid på indholdet. Det virker ikke som om, der er meget

sammenhæng i spillet. De forskellige lokationer er nærmest placeret efter tilfældighedsprincippet, og der er alt for mange underlige navne og alt for få hints til, hvad man i det hele taget skal.

Lyden er kedelig, grafikken er da ganske pæn, men mangler en fast stil (hvilket måske skyldes, at Accolade har haft 8 (!) forskellige personer til at lave baggrundsgrafik), P.J. er alt for lille, og for mange af dyrene ligner gnidrede pixel-misfostre frem for "Zutterbys" og "Fluboxes".

Det værste er dog hastigheden. Spillet fylder 6 disketter og er usandsynligt langsomt. Loadesystemet er underligt - drevet loader 10 sekunder, står derefter stille i 30, hvorefter det loader lidt igen. Den sædvanlige styring af karakteren med mus i stedet for piletasterne kan IKKE anbefales - spillet bruger op til 20 sekunder på at beregne, hvordan den skal bevæge P.J. over til det sted, man har klikket på!

Det skal lige nævnes, at jeg ikke har løst spillet, men jeg mener, at jeg har fået et udmærket indblik i spillets mangel på fortræffelighed.

"Altered Destiny" er kun for folk med hang til rodede plots og folk, der synes, at "Quest For Glory II" var et af de hurtigste adventures, der nogensinde er lavet. Kan ikke anbefales.

Quick-rating: 38%

- Jacob "The Hunter/Blobber" Guinness
(i samråd med Jonas og Madman)

EN BONDEDRENGS JULEOPLEVELSER - Fra Egern til dig!

Det var juleaftensdag, og der var ikke den meter-tykke sne ude på landet, som der plejede at være. Ude på landet var det i stedet bidende koldt og temperaturen var under frysepunktet. Et enligt bondehus lå sammensunket i frostvejret og sendte en pulserende hvid røg op i den krystalblå himmel.

Inde i huset med de små duggede ruder sad en lille lyshåret dreng med fingrene på det lysegrå tastatur. Drengen havde i flere år spinket og sparet for at få råd til en hjemmecomputer. Sammen med computeren havde han købt et adventurespil ved navn "The Hunt for the Last Cookie". Spillet var fyldt med fantasi og puzzles, nisser og trolde, alfer og feer. Drengen spillede tit dette spil, fordi han prøvede at glemme sin hverdag.

Sandheden var nemlig den, at hans mor havde været indlagt på sygehuset, i ca. 2 måneder, for nyresten og var først ventet hjem i dag, juleaftensdag. Derfor var huset ikke pyntet, småkagerne var ikke blevet bagt og juletræet var ikke blevet fæddet. I dette øjeblik sad drengen som sædvanligt foran skærmen med de blinkende bogstaver, mens han ventede på, at hans far kom hjem med hans mor fra sygehuset.

I spillet stod han oppe på kanten af den hellige kagedåse og manglede nu bare den sidste kommando, for at have løst spillet. "What Now?", blinkede de grønne bogstaver på den sorte skærm. Drengen prøvede forgæves at få låget af dåsen, da en lille nisse dukkede op. "Kan jeg hjæl-

pe?", spurgte den med sin spinkle stemme. "Øh, hvad...", tænkte drengen og så sig forvirret om i værelset. "Kan jeg hjælpe?", spurgte stemmen igen. Drengen kiggede nu ind på skærmen og opdagede en lille rød skikkelse ovenpå monitoren. "Hvem er du?", spurgte den måbende dreng. "Jeg er en nisse", sagde den, "og mit navn er Tankeflugt!". "Hvad vil du mig?", gispede drengen. "Jeg vil redde din verden fra fantasiens totale overmagt. Det kan kun lykkes, hvis vi får sat skik på dette hus i en fart.", sagde den røde nisse og sprang ned på bordet. "Tag du dig blot et bad og lad mig om resten.." Drengen greb sin morgenkåbe og gik ind i badeværelset; han var nemlig vant til at gøre, hvad der blev sagt.

Tiden fløj hurtigt, og.....

"Neej, hvad er her dog sket?", led det ude fra entreen. Den lyshårede purk hørte stemmer ude i entreen og skyndte sig, iført sin badekåbe, at gå der ud.

Ude i gangen stod hans forældre blandt kravlenisser, juledekorationer, grankviste... "Hvor har du været dygtig", sagde den hvidkindede moder. "MMmm", i-stemte faderen. "Jamen!...", måbede drengen og åbnede døren ind til stuen for at sætte sig ned, men hvilket syn. Inde i stuen stod det smukkeste grantræ og strålede som tusind bjergkrystaller. Drengen og hans forældre var målløse.

Og hvis man hørte godt efter, kunne man høre en sagte latter fra et lilla kræmmerhus, som hang på et af træets grene....

- Glædelig jul til alle læsere fra Egern.

Hookens nye Adventurekolonne af den go'e gamle slags!

Det var en kold og klam nat på Europaberget, og vinden hylede i Profetens skæg, dybt inde i Kommissionshulen i Bryssel. En stank af Rådenskab stod fra den grønne slimsø i hjørnet, som Profeten kaldte sin "grønne slimsø". I et hjørne i læ for vinden lå en ungmø bundet til et leje af silkepuder og sildeben. Hun bad for sit liv og ikke mindre for sit legeme. Profeten var, naturligvis, nådesløs. Han ville ikke høre mere vrøvl. Han havde jo givet hende et ultimatum. Hun kunne holde kæft eller bare gå. Og nu var det oven i købet hans nummer, der var oppe på den store lystavle, de kalder livet. Tiden var moden, den skulle plukkes.



Den RIGTIGE profet er vendt tilbage!
(c) 1988 - Peter Christian Normann.

Og hvad med pøblen? Det talte for sig selv, at ugeringerne nu havde nået verdens navle. Profeten var, i modsætning til mange, klar over, at adventuregenren blev sjoflet af den profithungrende softwarekapital, arkadeimperialisternes højborgere, actiontyranniets slipsebagmænd. Dette bundt hæmmede kostskoledrenge, der med Hans "du er min" Engell i spidsen og Karsten "sex på arbejdspladsen gavner firmaet" Madsen førte verden mod den laveste fællesnævner: pixelrutinen i Amiga 2700x adresse \$68000. "Grafik!" udbrød han. Og der blev grafik, og han fortrød straks sit udbrud og råbte "FEJ USANDHED!". Og der blev tekst. Og verden blev med eet værd at leve i med alle sine ungmøer og alle sine uløste interaktive romaner. Profeten så sit længe glemte kald, sparkede Risk spillepladen med tilhørende blå or røde LEGO klodser ud i slimsøen. Han løsnede ungmøen og tog hende - - - (i sine arme, syge svin). Og han drog ud i verden for at forkynde, at adventurespillet var født på ny. Og verden ligeså.

Jaja, så kører vi igen. Gamle fans og andre geniale folk med sans for det syge er forhåbentlig stadig med. Dette er IKKE en "sjov" historie om livet i og omkring en adventurefreak. Dette er min NYE kolonne, ikke en CF kolonne (sieg...), men en sand ægte og uforfalsket ADVENTUREKOLONNE. Jeg er nemlig af den opfattelse, at der må gribes ind, hvis adventuregenren skal overleve.

Dig, der læser dette, du er (hypotetisk og generelt måske) den eneste overlevende ADVENTUREFREAK. Du er altså et genialt menneske, der ved, at det eneste sande her i tilværelsen er den interaktive fiktion. Og Penthouse International, naturligvis. At Infocom er spredt for vinden må nu stå alle klart. Nu skal arven løftes. Derfor SKAL du læse videre, okay?

Nu er det mig jo meget imod at snigløbe "den 5. Kolonne" og andre ganske udmærkede (Premium Klup, det er en udmærket klup) strategitiltag. Imidlertid ser jeg mig nødsaget til at skifte spor, idet jeg har modtaget en adventuretransfusion. Ikke dermed sagt at dagbogen fra Warlord game#6 aldrig får en ende. Og hvis du gerne vil vide det, Steen K. Johansen, så VINDER jeg game#6, okay? I øvrigt er jeg enig med dig i, at strategi og RPG hører med i bladet som sidestykker til den rene adventureform. Jeg nærer stadig stor interesse for strategispillenes verden og skal med glæde udslette enhver, der blot tænker på at møde mig i et hvilket som helst strategibrædspil, skak undtaget. Jeg er da også frisk på at besvare spørgsmål om Warlord fra interesserede. Men faktisk så savnede jeg livet som adventurekolonneskribent, og da så Infocom's perle, "A Mind Forever Voyaging", dukkede frem af støvet fra min nylige kreditorflugt, ja så var jeg solgt. Billigt.

Herefter er "Strategy-ZOC" enekompetent på strategiområdet. Og for nu at bide i det sure æble, så skylder jeg vel mine trofaste læsere (ja, begge to) en uforbeholden undskyldning over de mange retningskift og uopfyldte løfter

fra min side. Jeg stoler på, at Sir Casper og andre lige så kompetente strategister vil opfylde flere af disse. Men hvis I vil åbne jeres hearts and minds, så vil jeg nu se at komme i gang med at afstikke rammerne for denne nye kolonne.

"Jamen", kunne Tobias Pedant finde på at invende, "der er jo allerede Reviews-kolonnen, Hooked on Adventure og, og, ogøøøøh..". Ja, og "Onkel Pers Navle" og "Runes RPG Corner", begge to værdifulde indlæg for Posten, synes jeg. Men der må da være plads til en tredje adventurekolonne, idet adventures jo interesserer 84% af medlemmerne. Med læserundersøgelsen i hånd kan vi derfor begive os mod fremtiden.

Som ovenfor antydnet finder jeg, at det er problematisk, at der i dag bliver lavet så få reelle adventures. Jeg er egentlig ikke helt klar over hvorfor, da det i hvert tilfælde ikke er talent- og fantasifulde adventureforfattere, der mangler. Her i klubben har vi vel de første 200 af slagsen? Skulle jeg gætte, er jeg tilbøjelig til at lægge skylden på glamour softwarebranchen, det nye glamour-COMputer og andre, der, når de stikker hånden i inderlommen, gør det for det første for at mærke på tegnedrenge (der er tyk af personens egne visitkort) og for det andet for at forhindre den automatiske heilrefleks.

Det er desuden ganske ligemeget, hvem der har skylden. Mens vi sidder og græder snot over alle de spil, vi har løst, og hvor spændende de dog var, så yder vi jo ikke disse geniale interaktive romaner og noveller retfærdighed. De er jo skrevet for at viderebringe oplevelser og inspiration. Og denne inspiration bør vi

udnytte. Jeg tror fuldt og fast, at mange af "Adventure Postens" medlemmer sidder, som undertegnede, med en drøm om selv at skrive et adventure lige så genialt som Zork trilogien, Dragonworld eller Zzzzz. Og gør netop du måske ikke det?



Har profeten ret i, at det er adventures som disse, du drømmer om at skrive?
(c) 1991 - NYX-Foto.

Så har du sikkert en ikke tilfredsstillet lyst til at komme igang med 90'ernes nye adventures. Ellers så skriv for fanden ind og fortæl, hvad der SÅ er galt. Der er naturligvis også Suz i Ekstra Bladet, men det er en anden historie.

Moralen er følgende: Du kan også skrive et adventure. Og du kan ligeledes være med til at skabe den nye intellektuelle adventureverden. Kravene er blot fantasi og beslutsomhed og adventurehunger.

Følg med i næste nummer af "Adventure Posten". Her i "La Force de Frappe" vil jeg søge at provokere Coke til at offentliggøre sin adventure creator til Amigaen og smigre Jens-Erik til at gøre ligeså med sin til PC'eren. Der er brug for et let tilgængeligt og ressourcefyldt creatorprogram, når premtidens historie skal skrives. Og der er brug for masser af nye, friske, anarkistiske 90'er-adventures. Om du vil læse romanerne eller skrive dem - eller gøre begge dele - we want YOU for "Adventure-Klubben".

-Hoox.

BEVINDKASSEN

Fortsat fra side 18....

...og tilbage til Troels...
Herr Redaktør - Godt at se, at man ikke er den eneste, der savner Hooks Warlord dagbog. Jeg, der hver anden måned styrter ned på Danasvejs filialbibliotek for at læse "AP" gratis, hvis jeg da ikke glemmer det, ser

frem til netop dette, nærmest som en slags kosttilskud eller alkohol. Det, der er så godt, er, at Hook sætter os ind i noget, vi andre umuligt kan følge med i til daglig, hvor vi kun kan drømme om at udfylde (ganske nøjagtigt)

turnsheets uden streger i 7-tallerne - ups, over i kajevandet, vente fem minutter - for slet ikke at nævne at gå at brokke sig hele dagen, hvis posten er forsinket. Så mere Warlord - I'm Hooked.

-Nikolaj, The Smølf.

ONKEL PERS HYTTE

Velkommen til denne super-korte udgave af "Onkel Pers Hytte", hvor gæsteskribenten denne gang er le redacteur dé chef!

Afgørelsen på konkurrencen fra sidst, må desværre udgå, da bondebarberen nærmest druknede i indlæg. Og selvom han fik udskudt deadline med 9 dage, klarede han desværre IKKE at sende sit stof ind - overhovedet.

Vi minder dig derfor om, at du stadig kan nå at vinde 100,- kroner ved at skrive et indlæg til Per på maksimum 2 A4-sider. De øvrige betingelser samt konkurrencens emner, finder du i sidste volume af "Adventure Posten". Og indtil Per får fundet sig selv og kommer på ret køl igen, kan vi kun med spørgende mine se på billedet til højre!



HJÆP VINKER ONKEL TIL!

Vinker Per farvel til "Adventure Posten"
(c) 1991 - NYX-Foto.

NÆSTE NUMMER AF ADVENTURE-POSTEN

Glæd dig til februar 1992, hvor vi bl.a. bringer følgende....

- * Kristian "Warlock" Hyttel skriver om sig selv, sin familie og livet som telefonhjælper.
- * Den Gamle leverer foruden en ny krydsordsopgave også en fyldig artikel om styresystemet til "Oprør på Nyx", Big-AGT.
- * TDM™ sponsorerer COMputer-kasketter til endnu en stor konkurrence i AP.
- * Nye Re-og-Pre-views, tips, tricks, Hardcore og Grow up!
- * Udover det har vi selvfølgelig Hooked, Hook, Strategy og Per (måske)?



Sådan ser præmierne ud, når TDM™ er sponsor! (c) 1991 - NYX-Foto.

IN SEARCH OF THE EVIL

I FORBINDELSE MED VIRGIN MASTERTRONIC'S BUDGETUDGAVER AF INFOCOM-SPIL, ER DET MÅSKE PÅ SIN PLADS AT ADVARE POTENTIELLE KØBERE....

For år tilbage, i starten af firserne, da Infocom først udgav spil som Zork I og Enchanter blev de mødt med glæde af adventurespillere og vrede af religiøse grupper i USA, der opfattede firmaets spil som den direkte årsag til djævledyrkelse og andet i samme genre. Det første brev de modtog var fra en dame i Californien: **"I had no idea when I bought Zork I that it was dealing with demonistic realms... I was appalled that my ten year old son was being influenced in this way... What kind of perversions are you trying to promote in youngsters?"**. I øvrigt ønskede hun omgående pengene retur. Derefter begyndte lavinen at rulle i takt med at Infocom i de kommende år fyldte flere helsiders annoncer i amerikanske computerblade. Deres annonce for Enchanter-trilogien, der havde et billede af en troldmand, der kiggede ned i en buldrende gryde, hvor lilla røg stod op af fik horder af religiøse fanatikere til åbenlyst at erklære, at Infocom var selveste Satan. Det gik så vidt at Infocom blev kontaktet af en postmand, der nægtede at omdele magasinet "Boy's Life" så længe det indeholdt reklamer for deres adventures.

Programmørerne Marc Blank, Dave Lebling og Steve Meretzky, der programmerede Enchanter, Sorcerer og Spellbreaker indeholdt i trilogien, måtte således se til, mens de vrede horder fortsatte, deres bombardement af Infocom.

En læser havde revet Enchanter-reklamen ud af et blad og sendt den til ind med påtegningen: **"No thanks! The world has got enough evil in it! We don't need made up evil from fools like you!"**. Endvidere hævdede han at vendinger som **"Magic and Spell"**, **"Circle of Enchanters"**, og **"Powers and Sorcerer"** var skabt af djævlens selv. En læser fra det meget religiøse New Jersey skrev følgende: **"I was looking through a mag. I saw your ad. I hope you are with plain tricks and not magic. Just what Infocom means I don't know - I hope the U.S. gets back to the faith of our fathers. Amen"**. Sammen med brevet lå en mangfoldighed af brochurer og artikler påskrevet ting som: **"Never take the no 666 it is the number of the antichrist - it leads to everlasting fire"**. Man kan så undre sig over, hvorfor brevskriveren ikke slår sig ned indenfor den alternative energi-branche. "The everlasting fire" må da kunne udnyttes rationelt?

Om det var en følge af denne hetz mod Infocom at de tre forfattere senere slog sig i andre adventure genrer, skal jeg ikke kunne sige. I hvert tilfælde kendes Meretzky vel bedst for Hitchhikers Guide to the Galaxie, Planetfall og Leather Goddesses of Phobos for at nævne de største succeser. Dave Lebling var senere at finde i krimi-genren med Suspect, men turde dog senere at forsøge sig med regulær uhygge i Lurking Horror.

Umiddelbart er det således en god idé at være på vagt overfor mærke kræfter allerede fra det øjeblik, man åbner sin spilpakke. Infocom er således ikke til at spøge med.....

-Geoff Rens, compiled by NYX.

Årest placering

*	Placering i sidste nummer					
*	*	Højeste placering i '91				
*	*	*	Laveste placering i '91			
*	*	*	*	Stemmer i alt		
*	*	*	*	*	Gange på listen i '91	
*	*	*	*	*	*	*
(1)	(1)	(1)	(1)	(60)	(5)	SCAPEGHOST
(2)	(2)	(2)	(10)	(59)	(5)	ZAK MCKRAKEN
(3)	(3)	(3)	(9)	(55)	(3)	LANE MASTODON VS BLUBBERMEN
(4)	(4)	(2)	(7)	(52)	(4)	GUILD OF THIEVES
(5)	(6)	(2)	(6)	(47)	(5)	FUTURE WARS
(6)	(7)	(4)	(7)	(46)	(5)	INDIANA JONES ADVENTURE
(7)	(4)	(2)	(7)	(43)	(5)	KING'S QUEST V
(8)	(9)	(5)	(9)	(32)	(5)	KING'S QUEST IV
(9)	(7)	(7)	(8)	(29)	(4)	CONQUEST OF CAMELOT
(9)	(-)	(9)	(9)	(29)	(1)	SECRET OF MONKEY ISLAND
(11)	(-)	(-)	(-)	(28)	(-)	PLANETFALL
(12)	(-)	(-)	(-)	(25)	(-)	ZORK I
(13)	(-)	(-)	(-)	(24)	(-)	LEISURE SUIT LARRY III
(13)	(-)	(-)	(-)	(24)	(-)	POLICE QUEST II
(15)	(-)	(6)	(10)	(23)	(3)	HERO'S QUEST I
(16)	(-)	(10)	(10)	(21)	(1)	CODEMANE: ICEMAN
(16)	(-)	(-)	(-)	(21)	(-)	JINXTER
(18)	(-)	(-)	(-)	(19)	(-)	FISH!
(19)	(-)	(7)	(7)	(17)	(-)	LEATHER GODESSES OF PHOBOS
(20)	(-)	(-)	(-)	(15)	(-)	VALHALLA
(21)	(-)	(5)	(5)	(14)	(1)	ENCHANTER
(22)	(-)	(-)	(-)	(13)	(-)	POLICE QUEST I
(22)	(-)	(-)	(-)	(13)	(-)	LOOM
(24)	(-)	(-)	(-)	(11)	(-)	LURKING HORROR
(25)	(-)	(10)	(10)	(10)	(1)	GOLD RUSH!
(25)	(-)	(4)	(9)	(10)	(2)	CORRUPTION
(27)	(-)	(-)	(-)	(9)	(-)	DRAGON WARS
(28)	(-)	(-)	(-)	(8)	(-)	OPERATION STEALTH
(29)	(-)	(-)	(-)	(7)	(-)	WISHBRINGER
(29)	(-)	(-)	(-)	(7)	(-)	SORCERER
(29)	(-)	(-)	(-)	(7)	(-)	WONDERLAND
(32)	(-)	(-)	(-)	(6)	(-)	SHERLOCK: THE RIDDLE...
(32)	(-)	(-)	(-)	(6)	(-)	SUSPECT

(34)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	BARD'S TALE II
(34)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	BORDER ZONE
(34)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	SPELLBREAKER
(34)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	PERSONAL NIGHTMARE
(34)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	BUGSY
(34)	(-)	(10)	(10)	(5)	(1)	TEMPLE OF TERROR
(34)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	CURSE OF THE AZURE BONDS
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	ZORK III
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	TREASURE ISLAND
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	THE MISSION
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	BARD'S TALE III
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	ZORK ZERO
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	NEUROMANCER
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	BALLYHOO
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	HOLLYWOOD HIJINX
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	VALKYRIE 17
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	CHAMPIONS OF KRYNN

(c) Adventure-Klubben. Må kun gengives med kildeangivelse.

Årets Hit-liste mine damer og fjolser! Af i alt 85 forskellige titler valgte vi at bringe de 50 bedst placerede. Og her imellem er den største begivenhed SCAPEGHOST, der nu har vundet 2 års hitliste og har befundet sig på førstepladsen i 24 måneder! En ganske flot præstation, som næppe nogensinde vil blive overgået af andre end SCAPEGHOST selv.

Dernæst siger toppen, at INFOCOM blev bedst placeret, med ikke færre end 16 adventures på listen. Dernæst kom SIERRA ON-LINE med 9 titler, og efterfølgende MAGNETIC SCROLLS med 5 samt LUCASFILM GAMES med 4 adventures på listen.

Utroligt var det at se, at folk stadigvæk spiller VALKYRIE 17, TEMPLE OF TERROR, BUGSY, VALHALLA og at de overhovedet spiller (læs: ser) LANE MASTODON VS. BLUBBERMEN.

Af titler, der ikke formåede at komme på listen, omend de fik op til 3 stemmer var SPACE QUEST-serien, resten af KING'S QUEST-serien, resten af LEISURE SUIT LARRY-serien og resten af ZORK-serien inklusiv BEYOND ZORK.

Ser vi på de ti bedst placerede på listen, kommer resultatet ikke som nogen egentlig overraskelse, da 9 af disse adventures stort set har holdt sig på listen hele året igennem.

Kig selv listen igennem og dan dig et indtryk af, hvordan din adventuresmag er i forhold til pøblens, samt hvilke adventures, du skal ønske dig til at varme årets juletræs fod.

Vi nulstiller nu alle parametre og beder samtlige medlemmer sende en seddel ind til os, hvorpå de har angivet deres personlige top-5. Vi skal have tippene senest den 10. januar 1992, hvis de skal tælle med til dette års første hitliste

Dette nummer slutter vi af med at trække lod om 3 måneders medlemsskab oveni hatten til de, der stemte på dette års sidste hitliste. Og roder vi godt rundt i bunken og trækker engang, får vi et bud fra CARSTEN CHRISTENSEN i HORSSENS, hvis top 5 så således ud:

LEISURE SUIT LARRY III, CODENAME: ICEMAN, POLICE QUEST II, KING'S QUEST IV og THE SECRET OF MONKEY ISLAND.

-NYX.

Først kom "Katastrofe På Titan" - med kommandør Kim Starbuck på vej mod ydre galakser i sin rumkrydser "Starfucker I".

Dernæst udvikledes rumkrydseren "Starfucker II", hvor Kim Starbuck denne gang skulle redde medlemmer af et ekspeditionshold på fremmede planeter i eventyret "Oprør på Nyx".

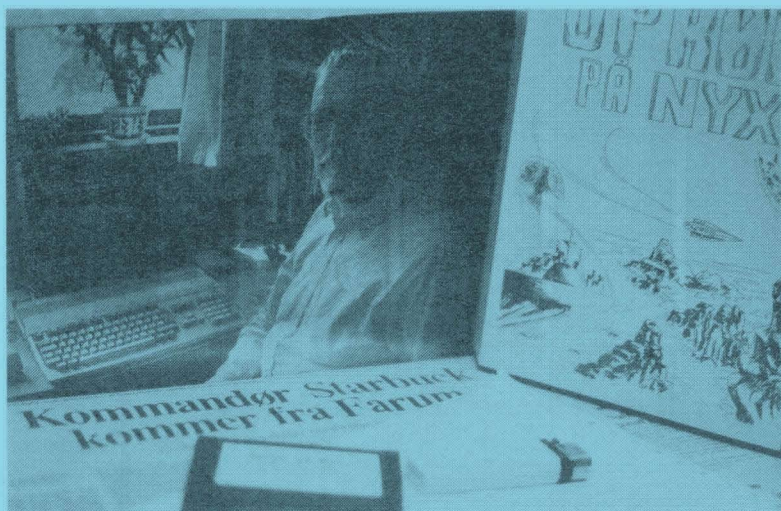
TO SPIL, SOM KUN NÅEDE INFOCOMS BEDSTE TIL SKULDRENE
- udviklet til Commodore 64/128.

OG NU KOMMER.....

Spillet, som absolut når Infocoms bedste, til mere end skuldrene. PC-udgaven af "Oprør På Nyx", der er programmeret på BIG-AGT version 1.3, et Turbo Pascal-baseret generationsværktøj.

Nu har PC-ejere således mulighed for at opleve det spil, der i sin tid fyldte det samme som 9 CBM64-eventyr, i en endnu bedre udgave.

Faktisk er der ikke grundlag for at sammenligne dette spils styresystem med det Infocom brugte - deres var simpelthen dårligere!



STIKKER VI DIG BLÅR I ØJNENE?

Prøv selv at se - vi mener det ikke! Bestil spillet på en af følgende måder:

Indbetal kroner 149,- på giro 190 23 93, SEPIA, Ellegårdspark 6, 3520 Farum.

Ring til Jens-Erik hos SEPIA på telefon 42 95 46 97 eller

indbetal kroner 149,- på giro 1 66 73 00, når du alligevel skal bestille software igennem vores postordresalg.