

ADVENTURE

POSTEN Vol.5, #4. Februar/Marts 1992



*KUN I "AP":
Hook klæder
spanske Tryne
af på skærmen!*



ISSN: 0904 - 5309

OPLAG: 160 STK.

ANSVARSHAVENDE UDGIVER

: Adventure-Klubben

CHEFREDAKTØR

: Claus Nygaard (NYX)

REDAKTIONSADRESSE

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

FREE-LANCE SKRIBENTER

: Aage Krogh Christoffersen (Hook)
Peter Christian Normann (Mr. Coke)
Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)
Per Nielsen (Bondebarber)

TELEFONHJÆLPERE

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

DISTRIBUTION

: Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

COPYRIGHT

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

TRYK

: bakager-tryk
Tlf.: 86 96 81 29

INDHOLDSFORTEGNELSE

- 1 - FORSIDE: ERLING LAKSAFOSS (HOS OS IGEN!!)
- 2 - KOLOFON
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE
- 4 - LEDEREN
- 5 - RED HOT NEWS (PÅ TYSK)
- 6 - ONKEL PERS HYTTE
- 9 - TELEFONHELPLINE MED MÅNEDENS TELEHJÆLPER!
- 10 - OFF HOOKED, FINNS FARVEL!
- 12 - BREVKASSEN MED MENINGER OG DEBAT
- 17 - HYTTEL OM HYTTEL. TELEFONHJÆLPERENS SANDE JEG!
- 18 - HOOKED ON ADVENTURE MED ANMELDELSE AF "KQ 5"
- 20 - TIPS TIL "SPACE QUEST III"
- 21 - KRYDSORDSOPGAVE FRA DEN GAMLE
- 22 - TEGNESERIE ESSAY AF BRIAN LASSEN, 3. DEL.
- 24 - ANNONCE, POSTORDRESALG GENNEM "AP"!
- 26 - GUNNESS ANMELDER "SHOGUN"
- 28 - STRATEGY-ZOC. NYX TESTER "HITLER'S WAR"
- 31 - KONKURRENCE OG VINDERE FRA SIDST
- 32 - GROW UP'EN
- 33 - "KING OF SOLUTIONS". KØB DEN FØR DIN NABO!!!
- 34 - LA FORCE DE FRAPPE. AAGE TJEKKER TRINE!
- 44 - DEN GAMLE SKRIVER OM "BIG-AGT" TIL PC!
- 46 - TIPS TIL "SECRET OF MONKEY ISLAND" + "ZORK III"
- 47 - HIT-LISTEN, ÅRETS FØRSTE TREND-MAKER
- 48 - ANNONCE. SEPIA SOFTWARE SÆLGER "OPRØR PÅ NYX"!

Inden du for alvor går i gang med "AP" hilser bestyrelsen dig velkommen til 1992, hvor du denne gang kan glæde dig over det mest indholdsrige nummer af "Adventure Posten", du længe har set, samt hurtigt og forholdsvist nemt kan udnævne dig selv til "KING OF SOLUTIONS". (Se hvordan inde i bladet!)

Happy '92, happy adventuring!

Godt nytår venner! - 1992, et år, hvor unioner brydes ned i øst, mens sortklædte herrer hvileløst vandrer i Profetens kølvand i Bryssel og forsøger at danne unioner i vest. Unioner er netop, hvad vi sammen skal danne i det kommende år. Det bliver det år, hvor adventurespillene får sin anden ungdom og "Adventure-Klubben" blomster atter vil stå i flor. For hjælpen indtil nu takker vi de mange, der benyttede det "Find-nye-medlemmer" skema, der var inkluderet sidst. For de af jer, der endnu har et liggende - fyld det ud og send det ind. Du har intet at tabe, alt at vinde!

Som en ekstra service for de af jer, der endnu mangler at vinde over markedets 50 bedste eventyr, har vi samlet løsningerne til disse i en bog med titlen "King of Solutions". Og dem leverer vi portofrit til dig for 7½ løsnings pris. Så hedder det Sierra, LucasFilm, Accolade, Delphin, Infocom, Magnetic Scrolls - you name it - så er de der alle sammen. Se annoncen andetsteds i bladet og benyt dig af det medsendte girokort inden udgangen af februar måned. Kun så længe leverer vi til den billige introduktionspris!

HUSK!! Du kan selvfølgelig bruge rabatkuponer til "King of Solutions"-bogen også. Så udfylder du hele medlemshverve-skemaer, er prisen kun 28,- kroner for bogen. Det er 55 ører per løsning!

Lad mig gå over til indholdet i dette nummer. Først og fremmest er Aage "Hook" på banen med ikke færre end 14 sider adventure stof. Nyheder, "Hooked on adventure" samt anden del af "La Force de Frappe". Finn er "Off Hooked" i "Hooked" og har hermed skrevet sin sidste artikel om 64'er adventures. Som nævnt ovenfor er Aage hoppet på "Hooked" sammen med Coke, der fremover igen vil være at finde i AP.

Vi har et interview med Tino Andersen fra CANT-GAMES, der netop er ved at lægge sidste hånd på et nyt dansk PBM-spil. Hovedtrækkene er 100% computer-moderation, fyldige printouts og stor interaktion spillerne imellem. Tjek interviewet ud og kontakt Tino allerede i dag for at sikre dig en plads i spillet! **(Udgår desværre pga. pladsmangel. Tjek næste nummer og kontakt Tino på 53 88 00 27, hvis du vil vide mere om "Civil War").**

Den lovede artikel af Hüttel om sig selv er også inkluderet i dette nummer, sammen med en eksklusiv fotoreportage af skyggesiden af telefonhjelperens liv! Undertegnede anmelder "Hitler's War" fra Avalon Hill, der nok er et af højdepunkterne på Strategi-scenen, hvad angår playabilitet. "Den Gamle" har kreeret endnu en krydsord samt en artikel om "Big AGT" - systemet, der skabte "Oprør på Nyx" til PC! (PC bagsiden af dette nummer). Sidst men ikke mindst har vi "Onkel Pers Hytte", hvor det slås fast, at det ikke var "AP" bondebarbereren vinkede farvel til i sidste nummer!

Ligeledes har vi konkurrencer, konkurrence-afgørelser fra sidst med glade vindere, tips og tricks med en gennemgang af "The Royal Puzzle" i "Zork III".

Med det ønsker jeg dig en god rejse gennem februar/marts volumen af "AP" og håber at vi i 1992 sammen kan genetablere det velkendte adventure-sug i maven, når de sværeste puzzles pilles fra hinanden. Vi anbefaler du starter med "King of Solutions".

Finn er her desværre ikke med i skribenternes række længere. Vi vil gerne udtrykke vores dybeste sorg over, at dette pragteksemplar af en skribent ikke længere ser sig i stand til at delagtigere os i sin kompetence. Finn var for os manden, der kunne eksperimentere med sproget. Med saglig hånd kombinerede han faktisk viden og sproglig sanselighed, som med akkuratesse var krydret med en kunstners blik for det skønlitterære, det fiktive. Som læser sad man ofte forundret tilbage over denne skriftlige mystik og dybde. Som en ægte idealist valgte han at forene sig med sit kald. Var det ikke han, der med nuancerigdom og historisk relevans kunne afsløre, at der engang var et firma, hvis navn havde været... Infocom? "Infocom I love you - I love you madly" led hans blottede og tårefyldte, desperate kærlighedskvæd til firmaet, der - ligesom han selv - led en idealists død og blev båret væk af tidens vind. O' Finn, her i fortvivlelsens stund er vi tyngt af savnet af hvad der for os var skribenternes Elvis.

... Platon citerede sin læremester, Sokrates, at "det eneste, jeg ved, er, at jeg intet ved". Sokrates var på sin tid manden der havde indsigt, der ikke var fattelig for andre. Han stillede sig altid kritisk overfor andres kunstige viden - og måtte bøde for det med livet. TENTAMEN SUICIDII var endnu et strå på Finns litterære græsmark. Sokrates drak skarntydesaft. Finn, skål du gamle ven - we love you madly...

* Anyway, et forrygende spil er på vej. Computerspillenes "Die Hard II" drøner frem på skærmen og tonser ud af Speakeren med mach 100. Musen rykker og adrenalinet pumper som skærmen eksploderer i en orgasme. Med andre ord: Sierra! Ja, råbte hun pulsende, og fuldt gang i den. Som bekendt, kan missen ni gange. Sierra indbyder igen til et fast greb om fornøjelsespinden, som man rykker i mens man spiller. Ind i revnen, ud af revnen, here we go! Bitklatter sprøjtes ind i dyret, og man må anstrenge højre arm hvis diskettedrevet skal hvine af glæde. Accelerer, ind-ud, gang i gaden med Sierra og Det "Nye" COMPUTER og få fedtet rotten. 9 seje titler fra Sierra er ude i en tjekket computerspilsforretning nær dig. De udgør: "Conquests of the Longbow" seriens jomfru, "Space Quest IV", "Eco Quest", "Rise of the Dragon", "Heart of China", "Leisure Suit Larry V", "Police Quest III", "Kings Quest V" (se Hooked) og "Willy Beamish".

* Steve Meretzky don't brake for nobody. Infocom eller ej - den gamle nar tog fusen på os (og Finn) med tre seje titler, udgivet af Legend. "Sorcerers Get All the Girls", "Spellcasting 101" og "Spellcasting 201". Yo, Steve, My Man, What's Happening? Are we partying, or what? Get the Low Down on What's Up! Køb.

* Samme firma, Legend, står også for udgivelsen af "Time Quest" - et spil, der sender den hjælpeløse sprite gennem historiens spektre, fra Caligula til tredivernes glade Tyskland.

* Revolution er en ny stjerne på softwarehusenes EF-banner. Manden bag Revolution er hverken John Lennon eller Fidel Castro, men ingen ringere end - manden, der skrev "Ship of Doom", "Espionage Island", "Planet of Death" og "Inca Curse". Yep, de "gode" gamle Artic adventures.

* I en tid, hvor John Lennon ikke længere er i stand til at viderebringe Churchills "V"-tegn har foreningen for fred besluttet at genudgive plakaten fra deres hidtil mest successive fredsmarch. Plakaten bragtes i sin tid under titlen: "ÅRETS FREDSPIGE" og billedet er ingen ringere end Coke Normann på en pløjemark syd for Thy. Fås på det nærmeste galleri!

* Okay, nyhedssektionen kommer på en kold tyrker til næste nummer. Odds ends og Red Hot News lever. Keep cool, dudes, til masser af Ninja Turtle News i næste nummer af den genfødte Adventure Post.

Indtil da, højeste gear, fuld fart frem og kanon hammer. Dyrk anlægget, flå lidt i spaden og dyb dynamo. Flænsere kommer til staden og så er det bare helt vildt. Grib Det Nye med nøgne Trine og Feen Christian The "Dungeon Master" og rå maskine. Hook & Coke smider mikrofonerne og RAPPER videre indtil næste nummer.

-CokeNormann,HookChristoffersen.

ONKEL PERS HUTTE

Sidst tog Onkel Per fejl af deadline og datoen for "The annual 'ippie and 'eadbangers ball" i Horsens, hvorfor hans artikel ikke nåede frem. Nu er den her i ekstra tippet nytårsudgave...

PART I - Onkel Per skifter lokaler, samt årets KonkurrenceFLOP!!!

JAJ! Nøgleordet i min indledning skal være FLOP! Jeg vil da ikke sige, at jeg er fuldstændig skuffet eller knust eller såret eller... Men da kun 2 personer har skrevet ind, må jeg efterhånden begynde at tage det personligt! De to personer er de 2 tabere fra sidste måned, der begge har bevist, at de har det vi, på "AP"s redaktion, kalder konkurrence-ÅND, eller klub-ÅND, eller adventure-ÅND om man vil. (Hvad med dårlig-ÅND?, D.D. Dennis). Bare fordi de ikke vandt,

holdt det dem ikke fra at skrive ind igen! Rasmuds sendte ikke ind den her måned, da han nyder sine 100 KRONER, SOM DU KAN VINDE VED AT DELTAGE. (Hvad skal jeg med Rasmuds penge?, D.D. Dennis). Det er en skuffet onkel, der taler! Stol trygt på det!

KONKURRENCEN LØBER TIL NÆSTE MÅNED! TAG DIG SAMMEN OG DELTAG!

Så månedens æresmedlemmer i AP bliver hermed: Bjarke Andersen og Egern.

Tak for jeres støtte til min brevkasse! Det var så den første lille opsang! Jeg måtte til min store skuffelse blade gennem forrige nummer af "AP" og læse om læserundersøgelsen. Den største skuffelse var jo nok, at "Onkel Pers Hytte" befandt sig på en unævnelig og skuffende og DÅRLIG plads. Den næststørste skuffelse var, at de, efter min mening, mest adventurerelaterede spalter lå på næsten lige så dårlige pladser. Den tredjestørste skuffelse var, at Sierra nu åbenbart har overgået Infocom i popularitet!

Jeg tager det fra en ende:

1. "Onkel Pers Hytte" lå rigtig skidt. Måske er det min personlighed, der er noget galt med. Sorry folks! I am what I am and that ain't much, you know! (Yep, D.D. Dennis). Denne mulighed betragter jeg dog som lille (Neeej, NYX) idet jeg snakker med en del ret flinke mennesker i telefonen! Tak skal I have!

2. "Onkel Pers Hytte" er kedelig. Jeg synes det ikke selv, men måske er læserne af en anden mening? Jeg har en meget eksklusiv (og lille) fanskare, de er alle mere eller mindre af den gamle adventureskole, hvilket vil sige, at de spiller INFOCOM og IKKE SIERRA! Ligemeget med det, men jeg synes selv, at jeg har bestræbt mig på at hive "AP"s læsere op af den traumatiske sump, som mange sidder fast i. Gang på gang har jeg appelleret til jeres sunde fornuft og/eller dårlige samvittighed, men næsten intet er sket indtil videre. Så hvis årsag 2 er skylden til at "Onkel Pers Hytte" ligger så dårligt placeret, så er det ikke MIN skyld, men DIG, der har stemt den ned SAMTIDIG med, at du har undladet at give din mening til kende. Skåret ud i

pap, så vil det sige, at "Onkel Pers Hytte" ikke vil forandre sig, med mindre DU reagerer, ved at fatte pennen, og sende din kritik.

En lille talemåde I kan skrive jer bag ørerne: "Ingen reaktion, ingen forandring!"

3. Adventurespillet er dødt! Læserundersøgelsen taget i betragtning, så er adventuret, som vi kender det, en saga blot. Folk gider åbenbart ikke spille rigtige adventures mere, men hey, hvem gider da blive udfordret med Infocoms geniale puzzles, blændende plots og beskrivelser, som Tolkien ville tage hatten af for? Folk kan jo bare spille Sierra!



Onkel Per er i desperation gået over til Sierra og har nu slidt de første 6-7 joystickke i stykker!

(c) 1991
NYX-Foto.

Ganz personligt har jeg intet imod Sierra... som underholdning. Min favorit er "Police Quest II", som jeg fandt ganske fascinerende og meget morsom, men nogen udfordring er det ikke... og det gælder alle Sierras spil, efter min mening. Den største udfordring, jeg kan komme i tanke om, er at holde styr på de mange disketter! Dette er min uforbeholdne mening om Sierra.

Dette er de tre årsager, jeg, i skrivende stund, kan komme på. Jeg håber, og tror,

at årsag 2 er grunden til, at "Onkel Pers Hytte" ligger skidt? Skriv ind med din mening! Hvis DU føler dig stødt over ovenstående, kan jeg kun sige: **GODT!** Hvis DU synes, jeg er dum i nakken og burde melde mig ud af klubben eller tage et års kursus i selvmedlidenhed, så synes jeg, du skal skrive det til mig, for ellers bliver "Onkel Pers Hytte" den samme som altid. Jeg synes min forklaring står

for sig selv, så reager nu bare på den!
Ja, efter den omgang trænger jeg vist selv til at køle lidt ned, så jeg vil meddele alle jer, der skal skrive til mig (ja, det **VAR** en opfordring), at jeg er flyttet siden sidst, så min nye adresse er:
"ONKEL PERS HYTTE"
SOLSIKKEVEJ 58
8700 HORSENS
TLF.: 75 64 61 82

PART II - Er du Sierra-fan, bør du hurtigt lukke øjnene!

THE GOLDEN FLEECE: På opfordring af flere læsere (**Fin cliché, Per. Den virker hver gang, NYX**) skal jeg nu prøve på at løfte sløret for nogle af de **meget svære** puzzles i dette adventure. For dig, der ikke kender adventuret, er det det første adventure af Jim McBrayne, der bl.a. står bag sidste års DM adventure, The Mission. Dette og andre, han har lavet, kan du få gennem "AP".

Trust me, you won't regret it!

* Et godt tip, når du spiller Golden Fleece og andre af Jim McBraynes adventures: Læs **altid** beskrivelserne grundigt. Mange af dine problemer kan løses, hvis du tænker lidt ulogisk, for det gør Jim.

* Start med at gå NW fra Top of Stairs.

* 2-tallet over den underlige bygning skal tages ganske alvorligt, ellers kommer du ikke ind.

* For at komme ud fra samme bygning gælder det om at skabe ligevægt med musikken.

* I samme bygning er stueetagen også kælder, men det kommer lidt an på, hvor du står.

* **CHANGING Room** skal tages **MBGET** bogstaveligt, men det har ikke noget med tøj at gøre.

* Heksen er slet ikke så slem endda, hvis du da bare taler lidt med hende på hendes eget sprog.

* Og så kan hun også fortælle dig, hvordan den næste dør skal åbnes.

* Cube og Pyramid er meget specielle, og hvis du har spillet Starcross, ved du, hvad jeg mener.

* Sidder du stadig fast i dette eventyr, kan du ringe på ovenstående telefonnummer!

Endnu engang blev adventuresektionen ikke særlig lang, men mit sidetal er desværre ved at være overskredet. Men send dit bud på et bedre "AP" og en bedre "Onkel Pers Hytte"!

- Onkel Per.

"KING OF SOLUTIONS" - OGSÅ FOR HAJER!

TELEFONHELPLINE

De af vores læsere, der er udstyret med et gyldigt medlemskort, har ret til at benytte den gratis telefonhelpline særligt udvalgte stiller til rådighed. Besætningen er fra 1-10-91 til 30-11-91 således ud:

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

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

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

Jonas Buur Sinding kører en Sierra/LucasFilm/Delphin helpline.

ONSDAG 15:00-17:30 - 64 41 52 96

Kristian "Madman" Madsen kører en allround-linje. Minus Sierra!

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

Henrik "Egern" Jensen, en rutineret hjælper, hjælper også alle!!

TORS DAG 15:00-18:00 - 98 98 81 12

Kristian "Warlock" Hyttel klarer CBM64/128 puzzles!

TORS DAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42

Jonas Buur Sinding fortsætter tirsdags-linjen.

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

Henrik "Egern" Jensen følger op fra onsdag.

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

Mark "Junior" Sederquist. Sierra-hjælp i top!

LØRDAG 13:00-15:00 - 65 97 20 28

Steffen Sørensen. Ved ALT om Amigaspil.

SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12

Kristian "Warlock" Hyttel kører middagsgudstjeneste.



Minidokumentation om telefonhelpline, 3M - Madsen Madsen Hyttel og Sinding

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.

Finn Bolding tager konsekvensen af uroen omkring hans person, 64'eren og løsningsbørsen... Læs hans egen beretning om, hvorfor "Hooked on Adventure" for hans vedkommende blev til "Off Hooked".

Yep, dette bliver min sidste "Hooked", hvilket absolut ikke kun skyldes oprettelsen af "løsningsbørsen". Alle og enhver ved, at der går lang tid imellem nye udgivelser af CBM64-adventures (hvis der i det hele taget kommer nogle!), og sidde at skrive om ældre spil orker jeg simpelthen ikke. Interessen hos de fleste medlemmer herfor kan unægteligt ligge på et meget lille sted. Jeg er løbet tør for nyt stof og har set kendsgerningerne i øjnene. At jeg ganske givet anskaffer mig en Amiga i nær fremtid ændrer ikke på sagen. Jeg har p.t. alt for lidt kendskab til Amiga-adventures, til trods for at "The Hunter" har vist mig en hel del af dem. Jeg ved, at der findes folk i klubben, som er langt bedre kvalificerede end jeg til at skrive om disse, så min opfordring skal lyde: "Overtag spalten 'Hooked on Adventure'!"

I sin tid var det jo meningen, at Coke og jeg skulle deles om spalten. Men der kom jo ikke særlig mange artikler til denne fra hans hånd.

Jeg har været særdeles glad for at skrive "Hooked", og min interesse for at spille adventures er absolut ikke gået fløjten. Selvfølgelig fortsætter jeg som medlem af klubben og vender tilbage til de betalendes række, for mit frimlemsskab ryger naturligvis sig en tur. "Det er bar' dejligt".

Jeg vil dog fremover blande mig i løbende debatter og komme med indlæg/artikler, når jeg har noget på hjertet. I slipper sgu ikke for mig! Som sagt, jeg kan ikke længere hænge på en spalte, der alligevel mere eller mindre betragtes som spild af spalteplads. Derfor håber jeg, at Aage er i stand til at "frappere" medlemmerne godt og grundigt med sin nyoprettede spalte. Held og lykke, gamle ven!

Nu over til NYX. Jeg er muligvis for vant til at forholde mig kritisk overfor det trykte ord. Det kom som et chok for mig, at de 67 medlemmer faktisk udgør 44-45% af klubben. Havde det ikke været bedre fra din side at opgive svarprocenten på læserundersøgelsen? Så kunne der jo have været en lille statistisk sandsynlighed for, at jeg var i stand til at udregne klubbens reelle medlemstal. Din deciderede fejlkommentar til "Runes Corner" kan jeg først forholde mig til efter at have fået den oplyst - IKK'??

(Nej, alle kan se den modstridende tolkning - især du burde, Finn, med din viden om læserundersøgelser, NYX).

Du har bestemt ikke nødet at dunke Rasmus og jeg oven i hovedet med statistiske termer. Jeg valgte denne gang at undlade disse, for da jeg brugte nogle af dem i min kritik af den forrige

læserundersøgelse, blev de bare latterliggjort. Der lå bestemt ikke noget odiøst fra min side i anvendelse af ordet "konstruerede". Ordet hænger sammen med begrebet "kategorisering" (f.eks. åbne/halvåbne/lukkede spørgsmål). Her kan jeg anbefale dig at anskaffe bogen "Introduktion til sociologisk metode" af Karl W. Redder, Karen Siune og Ole Tongsgaard (Aarhus Universitet) og læse kapitel 2, "Dataindsamling ved hjælp af spørgeskemaer". Så kan vi videre diskutere, hvis ellers nogen af os gider! **(Jeg gider ikke, ligesom dit kapitel 2 ikke har min interesse. Bogreolen bugner af hele bøger om emnet, hvor Blunch, Ib-bærdreng Andersen og Heine Andersen vel må siges at være Guruer, NYX).**

"Barske Brian" var et eksempel og IKKE en generalisering! Så at jeg skulle have hængt alle løsningskøbere ud som profithungrende må stå for din egen regning. Apropos løsninger, så lad mig minde dig om dit svar desangående til Henrik Buus Thomsen (AP, Vol.2, #7). Jeg citerer: "... men hvordan kan du tro, at folk vil betale 10,- kroner for et stykke papir, når de kan få deres problem løst ved at skrive til The Hardcore Helpline eller ringe til telefonhelplinen, der kører HVER DAG!... ville det ikke bare være bedre end en fuld step-by-step-løsning, der blot skulle bruges til at ødelægge et adventure med?", (SIC!!!). Ja, NYX, der sejles pludselig bidevind. Man har et standpunkt, indtil man tager et radikalt nyt. Et af dine favoritudtryk, "det bliver ikke i min tid" kan du vist nok lægge på hylden. (AS/AD-forholdet har nu skruet prisen op på 20,- kroner, så alene af den grund er det utopi ikke

at sælge, når efterspørgslen er høj! Ja, siden etableringen af klubben i '86 har jeg skiftet mening mange gange. 1: Kun kryptiske tips. 2: Okay, tips men ikke noget, der ligner løsninger. 3: Nå, men så essay-løsninger uden angivelse af kommandoer. 4: Lad gå, en enkelt essay med direkte kommandoer! 5: Nuvel, så sælger vi løsninger, MEN de må aldrig trykkes i bladet, ALDRIG!! 6: Gæt selv, Finnermand..., NYX).

Du svarer Rasmus, at telefonhjelperne skal lave det samme, som de altid har lavet. Med andre ord ikke ret meget! Du ved jo udmærket godt, at deres telefoner ikke gløder. Det er da også nemmere og billigere at købe en komplet løsning til 20 kroner end at ringe silde og sent til helplinen! (Yep, derfor lancerer vi nu en hel bog "King of Solutions", hvor prisen per løsning kun er 2,95 kroner! Din snak om 1.000 kroner for 50 løsninger gav mig ideen, så når du køber et eksemplar, skal jeg gerne signere det!, NYX).

Lad mig til sidst slå fast med syvtommer søm, at jeg IKKE bærer nag, hverken til dig, NYX, eller noget andet medlem. "DON'T PANIC - I'M STILL WITH YOU".

- Med venlig hilsen, DOC.

(Det samme til dig, Finn! Og lad os fremover følge den rene adventure-stof-linje. Det er trods alt vores alle sammens hobby, selvom vi til dagligt må arbejde med "lukkede spørgsmål og statistiske termer". Tak for den tid du har skrevet "Hooked on Adventure").

- NYX.



Attention Please!

Undertegnede mangler en PC-spiller til at starte spalten, hvori alle slags adventures vil blive testet, spillet og løst. Evt. under navnet "Rodebunken" eller "Forgotten Games".

Forslag modtages gerne.
- Egern, Tlf. 98 33 57 63

For de af jer, der ikke ved, hvad Egern taler om, skal vi henlede opmærksomheden på sidste udgave af brevkassen, hvor Egern omtaler spalten yderligere. Se endvidere brevet fra Mette "Mus" i denne udgave af brevkassen.

For dårligt!

Til AP (NYX?) - Som fortsættelse på dit svar angående læserundersøgelsen og løsningsbørsen i sidste nummer, vil jeg gerne have lov til at forsvare mig selv imod dine voldsomme og selvfølgelig totalt urimelige påstande ("Styrt NYX, The Ranger for President!"). Lad os starte med læserundersøgelsen, og hør nu

efter NYX! Jeg mener IKKE, at din undersøgelse er ubrugelig. Jeg mener bare ikke, at der er nogen grund til at lave bladet fuldstændigt om på grund af den, hvilket det dog ej heller lader til, at du har gjort.

Med hensyn til medlems-tallet ville det da være for meget at spørge, om det var muligt at få oplyst dette i starten af hvert nummer? Jeg kunne ikke rigtigt vide, hvor mange medlemmer vi egentlig var. VEL?

Angående alle dine fine "konfidensintervaller ved valgprognoser" (lyder bedst, hvis man læser!), så er der vel en forskel på at lave en undersøgelse over 10.000 personer og en over 151? Måske ikke i teorien, men fa...me i praksis! Det jeg egentlig ville frem til var, at jeg syntes, det var dårligt at kun 67 medlemmer sendte spørgeskemaet retur. Løsningsbørsen: Jeg kan selvfølgelig godt se de gode (økonomiske) sider ved den, men også nogle af de dårlige, hvilke jeg gjorde opmærksom på. Indrømmet! Du skriver i

dit svar til min far, at vi skulle have diskuteret læserundersøgelsen for dernæst at have skrevet brevene. Det har vi ikke! Det sjove er, at vi er nået frem til stort set de samme kritikpunkter af både undersøgelsen og løsningsbørsen uden at have gennemdiskuteret dem noget særligt på forhånd. Du skrev i lederen, at alle overflødige kommentarer var fjernet fra brevkassen, men alligevel var der en total intetsigende artikel om (?) TDMartensen samt en sæsonaktuel, afskyelig sødsukkerhistorie af Egern. Ingen af disse artikler fandt jeg specielt relevante, og de strider jo imod dit attitude i lederen.

Du har nu igennem et godt stykke tid nedracket Infocom-perlen "Lane Mastodon", selvom onde rygter siger, at du aldrig har spillet spillet. Uha, NYX, det kræver en (sø)forklaring.

For at du ikke skal gå grædende i seng, synes jeg, at din anmeldelse af "Russian Campaign" var ganske god. Også ros til "The Hunter" for hans

"Preview" og "Hook", som altid er hamrende morsom at læse. Til sidst, jeg er en af dem, der støtter ZOC-spalten!

- Greetings, Rasmus

"The Ranger" Bolding.

Tak for dit lange, men fine brev. Jeg skal gøre det kort, for ikke at modstride min sidste leder!

Jo, der er en forskel på at lave en undersøgelse med 151 og 10.000 personer. Der er selvfølgelig størst sikkerhed ved de 10.000 - og så tager undersøgelsen over 66 gange så lang tid.

Medlemstallet oplyses ikke direkte, men i kolofonen ser du oplagstallet for hvert nummer - SMART IKKE? Moralen på dit indlæg: Det var underligt at skælde 67 personer ud på den måde! Endvidere mener jeg ikke at TDM og Egern skal skældes ud hellere for deres optræden i "AP". Egerns historie var god og TDM er altid god for en historie. Mere opassende så jeg "Hooked on Adventure"!

Til sidst din even til at læse mellem linjerne:

Jeg skrev ikke sidst "at I skulle have diskuteret læserundersøgelsen for dernæst at have skrevet brevene". Jeg skrev ikke sidst "at artikler der ikke var relevante ville blive fjernet fra bladet". Jeg har ikke gennem et godt stykke tid "rakket ned på Lane Mastodon".

Og rigtigt, jeg har ikke spillet "Lane" - hvad Gunnes (hvorfor er hans tunge ond?) har ret I - men andre Infocomics, hvilket er grobund for mine kommentarer. Ja, jeg mener at Infocomics er "famøst pjankeri".

Flot gået Egern!

Godt nytår AP, eller rettere sagt, klubmedlemmer - Tak for et godt julenummer og især til Egern for julehistorien. Redactoren kunne vel have julelt lidt mere og fået bundet netop dette volume ind i rødt karton! Egern kommer desuden, med sit forslag til triple-spalten, ind i et centralt emne. "Adventure-Klubben" har jo netop kunnet huse alle spillere, uanset computermærke og type. Derfor har jeg følt mig

velkommen på trods af, at jeg "kun" har en PC'er.

Efter min mening er det centrale i adventures stemningen og opgaverne, og dermed er kvaliteten af lyd og billede mindre væsentligt. Så en triplespalte er efter min mening ikke nødvendig. Til gengæld bør der ved enhver anmeldelse stå opført, hvilke maskintyper det pågældende spil findes til og eventuelt memorykrav, skærmtype og lignende.

Vi har fået en ny spalte i "Posten", løsningsbørsen. Men kan det virkelig være meningen, at der skal gå to sider af hvert nummer til noget så overflødig? Vi er vel netop i klub for at kunne hjælpe hinanden videre. Bring en komplet liste en gang om året og så lav en (kvart) spalte med tillæg. Eventuelt interesserede i utide kan vel rekvirere en fotokopi for en femmer. Jeg personligt vil holde mig til telefonhjælpere.

- Kærlig hilsen, Mette
"Mus" Risum Pedersen.

Godt nytår, Mette! - Jo, jeg kunne godt have valgt rødt omslag, men det var kun 2 numre siden vi havde

haft det! (Jeg skal nok hjælpe ham med planlægningen i år, D.D. Dennis).

Lad os afvente Egerens forsøg på at starte "triplespalten". Indtil videre vil jeg forsøge at få alternative maskinspecifikationer presset ind i anmeldelserne så vidt muligt.

"Løsningsbørsen" vil ikke være fast i bladet! Sidst kom Per og Hüttel akkurat for sent til deadline, hvorfor jeg i 11. time (10 minutter før postafgang) måtte inkludere siderne for at få et antal deleligt med 4!

At du holder dig til telefonhjælperne, er jeg glad for - og dog, er "King of Solutions" ikke et MUST?

"AP" i Sydafrika:

Hej Claus - Da jeg for tiden er udenlands-kunde, kan I så ikke sende "Posten" til nedenstående adresse, skrev adventureknuseren fra Vestervig og fortsatte: Hvis nogle tilfældigvis skulle komme forbi Sydafrika, så kan man stadig købe originale Infocom adventures her.

-Klaus Jensen.

En hilsen skal gå herfra til Klaus i sit sydlige exil. Med den adresse slår han Thomas Højlt, der i to halvårsperioder har fået "AP" leveret i Nicaragua. Sjovt var det at se, at Klaus havde indleveret brevet express i Pietermaritzburg (correct me, if I'm wrong) den 26.11.91 klokken 15. Derfra tog det knap en måned for det Sydafrikanske postvæsen at transportere brevet til Pretoria, hvor det var den 21.12.91 klokken 10. Turen til København tog 7 dage og i Maribo blev jeg banket op af express-budet klokken 7:45 den 31.12.91! Så hvem vil herefter klage over ineffektivitet hos P&T?

Skal vi tegne?

Note til redaktøren - Jeg kunne snart godt tænke mig en afvikling på tegnekonkurrencen, som blev iværksat for snart et års tid siden. Er det for meget at forlange?

Omkring problematikken med Guinness navne, kan jeg kun beklage. Det var ironisk ment.

Det samme var spøgen med min Zak-løsning, men jeg mener dog ikke, at essayløsninger bør skrottes. Jeg mener bare, at det er dumt at spille så meget plads på en tegneserie, der i tekstform vil kunne fylde det halve. Dette var ikke ment som nogen kritik til Brian, som jeg mener tegner storartet, hvis man ser bort fra forsiden til sidste nummer. Men det har sikkert ikke været hans skyld. En sidste ting: Jeg synes at A-MOC skal have lov til at levere essayløsningen til "Conquest of Camelot".

- Martin Houliand.

PS: Jeg ved godt, at det er dumt at komme med hele løsningen til SQ3, men hvad med en Walk-Through her - en Walk-Through der! Hvad kan der ske ved det?

Hej Martin - En afvikling konkurrencen er ikke for meget at forlange. Vi støver din tegning af og kigger på sagen i et kommende nummer!

Forside-eksperimentet sidst var mit og det slog fuldt ud fejl. Noget af det grimme-ste, der er set siden "In Bed With Madonna".

Hvis du vil igennem SQ3 og alle andre Sierra-perler, så er "King of Solutions" akkurat noget for dig!

3M sælger ud:

Telefonhjælper søger sponsorer til 3 kartenfulde "Kamel"-cigabøjer. Ring til 3M på helpline-nummeret 64 41 52 96, hvis du er interesseret i originale CBM64 adventures i alt fra Infocom til Mastertronic. Prisen er acceptabel, og I taler om den.

Når du så har købt spillene og blot mangler at løse dem, tilbyder vi "King of Solutions" til netop din bogreol!

- 3M i samråd med NYX.

Hvor er hjælpen?

Hej igen og et forsinket godt nytår - Jeg har desværre haft ret travlt de sidste par måneder, så jeg har ikke haft så meget tid til adventure-spilleriet. Derfor irriterer det mig også, at jeg, når jeg endelig har tid, ikke kan få fat på hverken Jonas eller Mark. Jeg ringer 6 gange inden for deres telefontid, men ingen af gangene bliver den taget. Så siger jeg til mig selv: "Mig selv!: siger jeg. Har de to

gutter overhovedet helpline mere?" Jeg ved godt, at der står, at de ikke er bundet til at være disponible, men hvis det er sådan, at de aldrig er hjemme indenfor telefонтiden, kan de jo ligeså godt holde op med at køre helpline. Eller hva? Men sådan er det jo.

Så kunne jeg godt tænke mig at spørge amigaejerne, om der er en af jer, der har "Rise of the Dragon". Hvis ja, så kunne jeg godt tænke mig at få at vide, om det er ligeså dårligt på amigaen som "Det Nye COMputer" skriver? Hvis det er så dårligt, er der en kanonstor forskel på amiga-versionen og PC-versionen, for den er ret god. Hvis det ikke er, er det, som jeg altid har sagt: "«Det nye COMputer» kan tillade sig at være sløse og kedelige, da de er det eneste danske computerblad, der kan købes i kiosker!" (Måske ikke det eneste, men næsten). Hvad i alverden vil de gøre den dag, de får konkurrence? Ikke en eneste side med adventures! Det fan' me uhyg'ligt du! Der kommer engang imellem en lille løsning ind til bladet, som de deler op, så der

går tre måneder, inden man har hele løsningen. Det er no'et tifsuck! Det er da godt, at vi har "AP".

Angående disse hersens løsninger. Er 20 kr. ikke lidt rigeligt per løsning? Ville det ikke være mere rimeligt med et fast beløb for porto og ekspedition plus prisen for løsningen, som så kunne være lidt lavere? Jeg mener bare, at hvis man skal købe to løsninger, så bliver det fyrrer kroner, ikke sandt? (Jo, D.D. Dennis) Hvis man køber tre løsninger, bliver det tres kroner. (Jeg kan også regne. Jeg har en lommeregner ved siden af mig, ha!).

Hvis nu vi siger, at porto og alt det der udgør et beløb af 10 kroner. Så kunne man jo sige, at løsningerne kostede 10 kroner stykket. På den måde ville 3 løsninger koste fyrre kroner. Det er EN HEL løsning mere end det nuværende system. (Ja, vi sælger kun hele løsninger, D.D. Dennis). Prøv lige at se, om ikke det kan lade sig gøre. På forhånd tak. Nå, men jeg må hellere få skrevet min engelske, tyske, italienske og danske stile til i morgen. Goodnight, Vissengebirge

wherever you are!

- Med venlig hilsen,
Simon "Midnight
Maniac" Aagaard.

Hej SMMA - Du river fat i noget centralt omkring telefonhjælperne. Sædvanligvis har de ikke ret meget at lave, når de kører helpline, så jeg forstår godt, at de nogle gange smutter hjemmefra også i telefонтiden.

Jeg har forsøgt at få en kommentar fra Jonas og Mark - men gæt selv - de var ikke hjemme. Nu skal det her til også siges, at jeg ringer i sidste øjeblik før vi lukker redaktionen for indgående stof til dette nummer, og ingen af dem har telefонтid i dag. Det har imidlertid Guinness, så ham vil jeg lige kontakte mht. "Rise of the Dragon" til amigaen. Men lad dette brev være en opfordring til telefonhjælperne om at kontakte mig, når dette nummer udkommer, hvis de vil ændre tid eller helt holde op med at køre helpline.

Kl. 16:53, mandag den 20. januar ringer Guinness telefon.....Der er mindsandten optaget?

Så snupper jeg dit forhold til vores "Løsningsbørs" imens.

Jo, 20 kroner er måske i overkanten. Dog må du tænke på, at de første 4 kroner går til toldvæsenet. De næste 4.75 går til postvæsenet. Dernæst går der 2 kroner per kopieret ark til biblioteksvæsenet og endelig 50 øre til kontorforsyningen, der leverer kuverterne. Så en løsning på 2 sider koster 13.25 og resten går til "AP". De 6.75 er med til at forsøge vores regn-skabsmæssige over-skud og deraf betaler vi godt halvdelen i skat, så når du køber f.eks. "Leisure Suit Larry III" er der omkring 3.75 kroner til klubben. For dem skal jeg cykle 1½ km for at få kopieret løsningen, så for at give mig en anstændig timeløn, skal du købe 23 løsninger! Vi har dog taget et godt initiativ med produktionen af "King of Solutions", der indeholder løsningen til markedets 50 populæreste adventures for meget få penge - okay?

Jeg prøver Guinness

igen, der nu tager røret og kommenterer: "Her er ikke noget med grafik-mænd, der går rundt. Det er stillbilleder, som faktisk er virkelig flotte. Spillet er langsomt, hvis du ikke har harddisk, men ellers udmærket. Jeg mener også at COMputer var for hård og burde havde givet en særskilt karakter for harddiskversionen. Måske har de ikke harddisk?".

Musikalske Ranger

Højtærede chefredaktør - Jeg har for kort tid siden været udsat for Rasmus Boldings musikalske evner på Amigaen, idet han brugte 9 timer (i træk!) på at lave 52 sekunders elendig hip-hop inspireret remix af Maniac Mansion-melodien. Dette ynkelige, forkvaklede forsøg på musik påstår han nu er bedre end Jannie, pt. 2, som han hørte ved samme lejlighed. Og her er det så, at jeg spørger Dem som totalt uvildig dommer: KAN DETTE HAVE DIN RIGTIGHED?

- Guinness

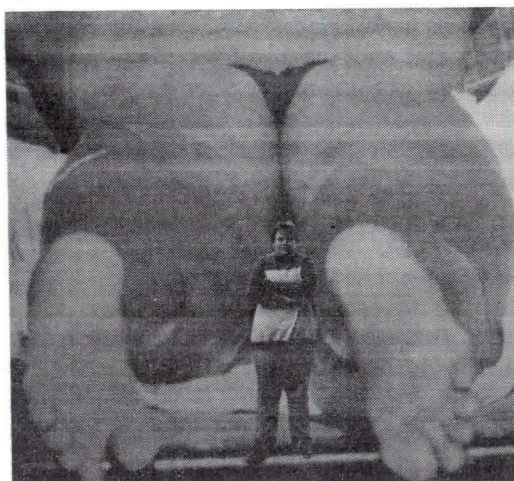
"Aldrig i livet!", NYX.

Hver torsdag og søndag sidder Kristian Hyttel foran telefonen i Tårs og tager spillere med gennem "de svære puzzles verden". Læs her beretningen om: Warlock. Af ham selv, om sig selv!

Det var en kold, mørk og stormfuld nat. Ifølge vores tidsregning var det den 12. marts 1974. Denne skæbnesvangre nat så jeg for første gang denne gudsforladte verden, som nogle ynder at kalde jorden. De første 12-13 år af mit liv forløb uden de største begivenheder. Men da en af mine venner anskaffede sig en Commodore 64 og en stak spil (som han nok ikke betalte fuld pris for), begyndte vi at spille i den helt store stil. Et af spillene, "HULK", kunne han ikke rigtigt finde ud af, men det kunne..... taa daaaa. Ja, rigtigt gættet, det kunne jeg.

Så efter et enkelt år eller to anskaffede jeg mig en Commodore 128, og da jeg jo så pænt havde klaret "HULK", tænkte jeg, at jeg ville prøve flere spil af samme slags. Jeg smækkede så mine magiske fingre på et par textadventures, som i løbet af et par måneder også blev løst. På et tidspunkt startede jeg på "Bard's Tale I". Her stødte jeg på et enkelt problem hen imod slutningen af spillet, og ved et tilfælde kom jeg i kontakt med "AP". Her fik NYX solgt et abonnement til mig under påskud af, at der sikkert var nogle i klubben, der kunne hjælpe. Da jeg så havde ringet rundt til samtlige telefonhjælpere, fandt jeg ud af, at der faktisk ikke var nogle, der kunne hjælpe mig. Den eneste løsning på det problem var jo, at jeg selv blev "helpliner". Og nu gik det faktisk slag i slag. Jeg begyndte at spille PBM og D&D.

I PBM spillet "Den Engelske Borgerkrig" fra CANT-GAMES er jeg lige i øjeblikket i gang med en djævelsk snedig plan, som burde resultere i det totale herredømme.



(Hvem er "enden nær" i PBM spillet fra CANT-GAMES? Håttel eller modstanderne? (c) 1991, NYX-Foto.)

Og i D&D er min tyv lige steget i level. Når jeg ikke har andet at give mig til, går jeg på handelsskole i Hjørring. Her har jeg mødt mange ligesindede, blandt andet 2 "AP" medlemmer og et par D&D spillere. På handelsskolen har vi også fundet ud af, at gymnasieelever ikke er dummere end handelsskoleelever, men bare opfører sig sådan.

- Over and Out, Warlock.



Finns "Hooked" hedder denne gang "Off Hooked" (Hooked off?) og er placeret andetsteds i bladet. Denne "Hooked" forfattes herefter af Coke med velvillig assistance fra Hook....
Indtil næste nummer - nyd anmeldelsen af "King's Quest V" - køb spillet gennem "Adventure-Klubben"!

"Jernets Pagt!"

Engang i tidernes morgen - dengang hvor jomfruerne hang i træerne og drager raserede kongeriger, var eventyr hvergskost for alle rigtige mænd. Det var dengang, det ene halve kongerige efter det andet blev lovet væk. Farerne lurede om hørnet for dem, der bedrog sig ud for at redde en jomfru af kongelig herkomst - og indkomst. Så kom Vietnam. Kennedy fik kuglen og Tricky Dick blev afsløret. Med andre ord: eventyr var ikke længere hverdagskost. Historien viser to ting: historien gentager sig selv og Netto er billigere en SuperBrugsen.

Finn har besluttet at droppe Hooked, hvilket gerne skulle fremgå andetsteds i dette pragtfulde tidsskrift. Hooked bliver fremover skrevet af undertegnede (Bolle-Åge og Coke). Altså, historien gentager sig. Jernets År!

Claus Hussein Nygaard har besluttet, at Hooked skal genopstå som en ny Fugl Phoenix fra asken af Pers brændte legeme - og vende tilbage til "de gode gamle dage". Vi stiller os naturligvis disponible til enhver tjeneste, der vil gøre syddanskeren/nordtyskeren (måske bedre kendt som Hæler-Claus) tolerant...

Det var en mørk og stormfuld nat. Pøblen betragtede Profeten, der svajede i vinden - gennem vinduet fra kroen, som

han måtte forlade pludseligt. Hvorfor denne mystik? Pøblen var - selvfølgelig - uforstående. Og Coke var igang med at læse En af Bolle-Åges indledninger. "Profeten stod i modvind, da han udgød ordet "Hooouuaaaddrrr" sammen med sit maveindhold. Ordet - det vidste Profeten naturligvis ikke - der fik vinden til at vende. Det var ikke et kønt syn..."

Coke kiggede på uret.

Klokken var 18:47.

Datoen var 13-01-92.

Ordet var "deadline".

Coke havde i det sidste halve års tid bestemt, at han ville chokere læserne ved at afse et punktum til dem.

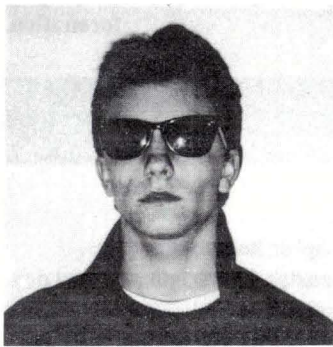
. (chok!)

Jeg havde såmænd tænkt mig at deltage i Den Gamles kryds & tværs'er, men fik det ikke gjort. Jeg havde tænkt mig ligefrem at rose Finn for sin fremragende konkurrence med adventuretitlerne.

Aldrig gjort. Sende masturbanten Per en brevbombe indeholdende emetisk flatulens. Niks, didn't happen. "Never mind", tænker jeg, og smider den nye glasskive med Nirvana i anlægget og blæser naboerne til Ålborg. Hva' fa'en. Det er kun en uge efter deadline. Mens tid er, så ER den sgu'. Derfor har jeg besluttet mig for, at tage på druk i aften, lade mig voldtage - og skrive denne artikel i morgen. Hej!

Suk! Nu skal jeg skrive denne artikel. Hvad skal jeg skrive om?

Anyway, Sierra følger nu atter deres royale eventyrserie op med en fortsættelse, "King's Quest V". Alt i kongeriget Daventry ånder fred og ro, indtil Kong Graham vender hjem fra en rejse. Og det er ikke fordi Kong Graham har lært at spille på trommer eller fordi han vil holde abefest.



(Coke dækker imidlertid sine "Abefest-sjine" bag et billigt tankstationskopi af de kendte Reje-bands-briller).

Kong Grahams uendelige skarpsindighed fortæller ham, at noget er galt. Mens han står midt på slotspladsen og kigger 360 grader rundt på landskabet, slår det ham som et lyn... hvor er slottet? En meget ond troldmand har sniffet slottet, så Kong Graham har et problem. Skal han finde slottet med sin familie eller skal han bygge et nyt slot og stifte en ny familie? (Han skal ubetinget juble - for derefter at rende ud at finde sig en ny dulle, D.D. Dennis). Da "King's Quest V" skal kunne spilles af børn under 16, beslutter han sig for ikke at stifte ny familie. Ergo må han (suk!) finde den gamle! (HVAD sagde jeg sidst! Sierra kan ikke lave originale adventures, D.D. Dennis).

Sådan lyder indledningen (omtrent) til Sierra's nyeste skud på stammen. Som Kong Graham skal du nu vandre Daventry tyndt sammen med en ugle du har mødt. På din færd støder du på forskellige puzzles af varierende lethed. Spillet går konstant ned på et tidspunkt, men er ellers riimelig acceptabelt, hvis man har harddisk og er til Sierra Way Off Line.

The Scores:

Grafik: 38% - King's Quest V fylder 8 disketter. Spillet blærer sig med sine 32 farver. Nu kan man altså lave klatmaling i 32 forskellige farver på otte forskellige disketter med eet og samme diskettedrev. Harddisk compulsory.

Lyd: 65% - Gode lydeffekter til tider.

Præsentation: 54% - 'A' er det første bogstav i alfabetet. Kan I allesammen sige 'A'? "AAAAAAAAAAAAA".... det var gooodt!

Kommunikation: Bzzzrr.... skrat..
Hallo???

Ordforråd: 8 ikoner. Har vi set en ny Shakespeare?

Parser: Klik-klik-trykke-trykke.

Sværhedsgrad: Middel-let. Det er udelukkende et spørgsmål om, at have det rigtige objekt på det rigtige tidspunkt.

Personlig subjektiv vurdering: Hvis du har harddisk, brug den til noget andet. Hvis du ikke har det, så køb det - en harddisk altså. Men lad os skyde på, at der sikkert også bliver lavet

CDTV-versioner fremover. Og DOC - han udtaler til Adventure Posten, at der i øjeblikket er planer om at udgive en "King's Quest VI", der fylder 8 CDTV'er, 3 harddiske og 25 år idag!

Prinsessen ville ride, men Prinsen havde fået for meget at drikke, så han overlod hesten til Prinsessen. Men, Prinsessens strenge far havde ikke givet hende lov til at ride. Prinsessen blev stoppet midt i ridtet - inden det gik... galt. I "King's Quest VI" spiller du.

... I næste måned vil vi bringe en dybdeborende, sensationelt afslørende, opsøgende artikel, der vil løfte sløret for et problem, der har optaget mange

adventurefreaks gennem tiden. Nemlig, hvordan Per Nielsen snød til DM-titlerne og generelt spiller, hvordan Per Nielsen lever et dobbeltliv som pusher og hvordan Per Niensens mor græd, da sovsen klumpede. Kort sagt, hvad der står i næste nummer er ikke for sarte sjæle. Per inklusiv.

- Coke, fra sin skjulte ungarlehybel nær Istegade, og Hook, hans simple gæst foren aften.

TIPS & TRICKS

SPACE QUEST III - Pirates of Pestulon.

- * På transportbåndet, er det en god idé at rejse sig. **Jump** er heller ikke af vejen!
- * Tag en køretur i **transporterstolen**. Saml den tyrkiske genstand fra starten op med den indbyggede **grabber**. Sænk **warpmotivatoren** ned i rumskibet.
- * Tag reaktoren i den midterste affaldsskakt. Smut op af stigen, og tag den med dig.
- * Gå ind i tunnelen og tag **wiren**. Fortsæt mod højre og bliv overfaldet af en rotte og få fat i reaktoren igen. Den er stadig i affaldsskakten. Brug stigen.
- * Tilslut **wirene** i rumskibet. Tag en tur (Skyd hul i siden på robotten) til Phleebhut.
- * Besøg monstershoppen og sælg **gemmen** for 425 buckazoids. Køb alt.
- * Entre monstret i benet. Gå op på øverste etage og vent på Arnold Terminator på den anden side af rebet. **Push** er en god ting, når han viser sig.
- * Besøg **monolithen** og tag termoundertøjet på på vej derhen.
- * Køb alt, spis, drik og spil **Astro Chicken**. (**Coke behøver ikke dette! Han er en Astro Chicken, D.D. Dennis**). Når du har vundet nok så brug ringen fra børnemenuen til at oversætte beskeden med.
- * Tag til **Ortega** og kig i rumpiraternes kikkert. Tag vindmåleren og detonatoren.
- * Kravl op af stigen i den lille bygning. Smid detonatoren i dybet. Brug vindmåleren som stangspringsstang for at komme tilbage.
- * Brug terminatorens bælte til at komme ind i Scum-soft på **Pestulon**.
- * Find **Vaporizoren** og tøm samtlige skraldespande på kontoret.
- * Lav en kopi af billedet, af Elmer, på kopimaskinen.
- * Vis billedet af Elmer til identitetskontrollen ved døren. Tryk på knappen til venstre og gå ind til fangerne i midten.
- * Nævekamp på første klasse - StarWars-kampe er idiotiske. Det samme er disse arcade-frekvenser (**sekvenser?**, NYX) i dette middelmådige Sierra-"adventure".

- Martin Houliand.

**VANDRET:**

- 1 adventurefigur
- 11 pige
- 12 forholdsord
- 13 gætte
- 15 møntenhed
- 16 udredes
- 19 komponist
- 20 udråb
- 21 længdeenhed
- 22 land
- 23 antal
- 25 maskindel
- 26 bindeord

VANDRET:

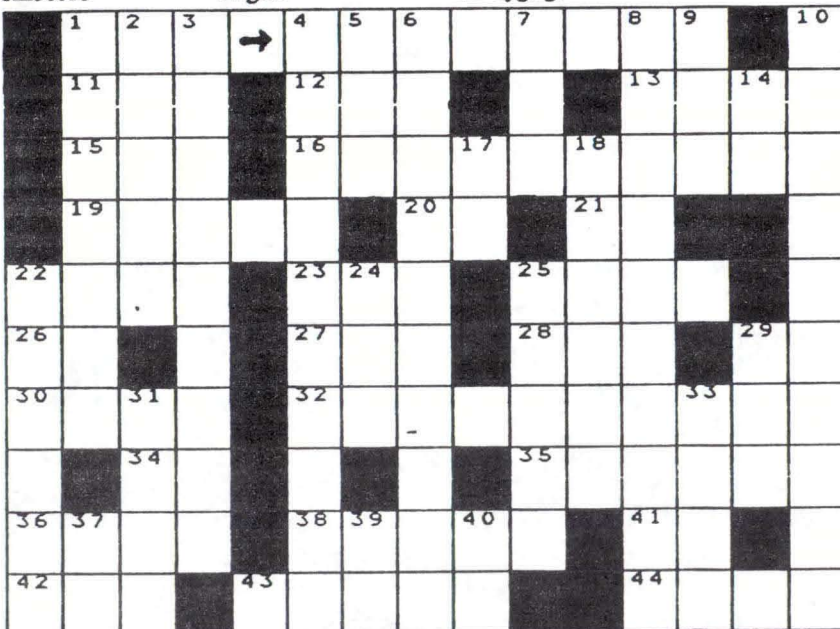
- 27 tidsrum
- 28 stjæl
- 29 husdyr
- 30 skældsord
- 32 adventure
- 34 stedord
- 35 moralske
- 36 via
- 38 sekret
- 41 fase
- 42 rank
- 43 spisesteder
- 44 gud

LODRET:

- 1 adventure
- 2 påfund
- 3 adventure
- 4 kendt rumskib
- 5 metal
- 6 tilkalde
- 7 genert
- 8 oh, my darling
- 9 ag
- 10 samlingens
- 14 kig
- 17 rum
- 18 dygtigt

LODRET:

- 22 titel
- 24 jeg
- 25 frugter
- 29 fodbeklædning
- 31 da
- 33 specielt
- 37 jag
- 39 tone
- 40 lever



Dan ord af løsningstallene på næste linje og send dem til os senest den 10-03-92!

23-26-28-37-38-19 / 22-36-10-12-44-41 / 8-17-11-27-30 / 23-27-32-1 / 15-36-27

Sidste måneds vinder blev: **Danmarksmesteren fra 1991, Birthe Bech Jensen** der modtager **Trilogien "Jewels of Darkness" fra Level9!** HUSK at angive maskintype!
Sidste nummers løsningsord var: **ATTEST, HVALP og CARIES.**

LOOM

FORTSAT FRA VOL 5, #3

ORG. IDE:
LUCAS GAMES

TEKST:
LUCAS GAMES

OVERSÆTTELSE:
BRIAN LÅSSEN

TEGNINGER:
BRIAN LÅSSEN

25 EN TID SØGER BOBBIN RUNDT I LØJEREN EFTER TILBAGEBLIVNE VÆVERE. MEN ALT HAN FINDER ER NOGLE MÅGER I UDKANTEN AF BYEN.



HM! JEG MÅ HELLERE GIVE LIEDT IGEN - DEN VERDSEFTER NOK EN MUSLING I ÅGEN TILSTAND, OG SÅ FÅR JEG PROVET MIT NYE MONSTER!



LØBET DØR FOR SPØR BEGLUTER BOBBIN AT BEGØGE SIN MORS GRAV SOM SÅ MANGE GANGE FØR, NÅR HAN BØGTE SVAR.

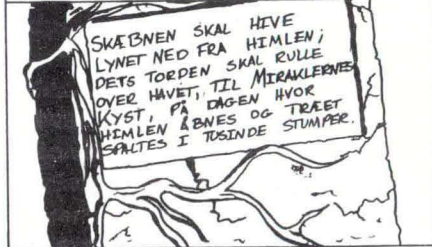


EN HARE - STÅKKE!, DEN HAR IKKE EN CHANCE MOD UGLEN.





SOM SAGT SÅ GJØRT, MEN FØRST NU OPDAGER HAN BUDSKABET DERI.



DET VAREDE IKKE LANGE FØR VORES UNGE VEVER BEFINDER SIG PÅ SIT YNGLINGSSTED, HVOR HAN FØLGER GRAVSTENENS BUDSKAB.



OG DET GJØRDE DEN SÅ.



INFOCOM :

	CBM64	AMIGA	IBM(1)
HITCHHIKERS GUIDE (3)		199,-	199,-
LEATHER GODDESSES (3)		199,-	199,- NY TIL AMIGA
Starcross	199,-		
Suspended	199,-		
ZORK I (4)			199,-
ZORK II (4)	199,-		199,-
ZORK III (4)			199,-

CBM64-pakke: STARCROSS, SUSPENDED, ZORK II: 348,- UDGAR NU!

(1) IBM PC-titler fåes kun til 5 1/4" Budgetudgaver dog 3 1/2"
 (3) Budgetudgave fra Virgin Mastertronic (IBM/AMIGA)
 (4) - - - - (Kun til IBM)

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
SIERRA ON-LINE :			
CODENAME ICEMAN (1)	299,-		RABAT!
CONQUEST LONGBOW		499,-	499,- NYHED!
HEART OF CHINA (1)	499,-	499,-	499,-
KINGS QUEST V (1)	499,-	499,-	499,-
LEISURE SUIT LARRY III (1)	299,-		RABAT!
LEISURE SUIT LARRY V (1)	499,-	499,-	499,-
LEISURE SUIT LARRY PACK 1+2+3		699,-	699,- IGEN!
POLICE QUEST 3		499,-	499,- NYHED!
SPACE QUEST IV (1)	479,-	479,-	479,-
ELECTRONIC ARTS :			
CASTLES (1)	449,-	449,-	449,-
LORD OF THE RINGS	449,-	449,-	449,- NYHED!
LORD OF THE RINGS II		449,-	449,- NYHED!
WARLORDS (1)	409,-	409,-	409,-
ORIGIN :			
Ultima 5	409,-	449,-	449,-
Ultima 6 (1)	449,-	479,-	479,-
ULTIMA 7		499,-	499,- NYHED!
LUCASFILM GAMES :			
Indy III	209,-	209,-	209,-
Secret of Monkey Island (1)	399,-	399,-	399,-
SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (1)	449,-	449,-	449,- NYHED!
Zak McKracken	219,-	219,-	219,-

Køb dine originale kvalitetsadventures gennem "Posten"!

	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,-	
WONDERLAND (1)	449,-	499,-	499,-	
DIVERSE :				
Aquaventura	319,-			
BARD'S TRILOGY	449,-	549,-	549,-	
BIRDS OF PREY (1)	399,-			
Cadaver	348,-	399,-	399,-	
Captive	379,-	399,-	399,-	
CELTIC LEGENDS	399,-			
Champions of Krynn (1)	399,-			
Cruise for a Corpse	399,-	399,-	399,-	
ELVIRA II (1)	499,-	549,-	549,-	
Eye of the Beholder (1)	379,-	409,-	409,-	
FLAMES OF FREEDOM	449,-			
Godfather (1)	399,-			
Heimdall (1)	419,-			
Home Alone	399,-	399,-	399,-	
Knights of the Sky (1)	479,-	499,-	499,-	
Leander	399,-			
Operation Stealth	379,-			
OPRØR PÅ NYX (DANSK ADVENTURE)		149,-	149,-	NYHED!
Pools of Darkness (1)	399,-	449,-	449,-	
Pool of Radiance (1)	399,-			
RAILROAD TYCOON (1)	429,-	499,-	499,-	
RISE OF THE DRAGON (1)	499,-	529,-	529,-	
Shadow Sorcerer (1)	399,-	409,-	409,-	
SILENT SERVICE II (1)	499,-	549,-	549,-	
THE MISSION (1)	130,-			
U.F.O.		399,-	399,-	
U.M.S. II		499,-	499,-	
Utopia	399,-			
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 veksel/fors.

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).

SHOGUN, fra Infocom (jubii!). Fås til Amiga, PC, Mac + Vic 20. Pris: 349,- kroner. Version testet: Amiga.

"Shogun" ere ikke særligt nyt (1989), men som bekendt benytter vi i AP enhver tænkelig lejlighed til at anmelde Infocom-spil, fordi de næsten altid er ekstremt gode. Er "Shogun" også? Read on...

Spillet, der er bygget over James Clavell's roman - eller muligvis tv-serien - har styrmanden John Blackthorne i hovedrollen, og det starter på havet ud for Japan. Det meste af besætningen er omkommet af diverse sygdomme, og moralen på skibet er meget lav. Det hele forværres af, at Blackthorne ikke kan finde den rette kurs. Efter en heftig storm strander skibet dog i Japan, og Blackthorne begynder nu en lang, sej kamp for at nå samfundets top, idet han til at begynde med ikke anses for andet end en gemen pirat. Udover de obligatoriske samuraier, ninjauer og naturkatastrofer skal han også kæmpe mod den katolske kirke i Japan, omstille sig til den japanske kultur og samtidig kisse-misse lidt med tolken Mariko (suk!) - så hvis han bliver træt hen af vejen, skal man ikke fortænke ham i det!

Selve adventuret er lidt anderledes bygget op end de fleste andre Infocom'er. For det første er der GRAFIK (uak!), der dog er udmærket, og for det andet er hele spillet delt op i mange, små sekvenser - i alt omkring 16. **(Har han ikke løst det, den lille?, NYX)**. "Shogun" er ret stort, med meget tekst og mange problemer. Der er dog ikke ret mange objekter, og spillet er da også meget

handlingsorienteret, hvilket er ganske godt, men problemet er bare, at det er for let. Mange af de 16 dele består ikke af mere end 2-3 rum, og i disse dele skal man blot gøre een rigtig ting for at komme videre. Da der sjældent er nogle objekter i disse rum (og hvis der er, skal de bruges med det samme), er det næsten for nemt at regne ud, hvad man skal gøre. Det skal lige her indskydes, at jeg har set tv-serien, og spillet vil nok volde de folk, der ikke har set den, en del problemer, idet store dele er taget direkte fra serien, således at man skal gøre eller sige det samme i spillet.

(F.eks. skal man foran templet sige Hu-cha-wings 4. replik fra afsnit 15, hvor Blackthorne netop har plukket et æble fra det bageste træ til venstre, D.D. Dennis) (Kan du ikke huske replikken, hjælper vi dig gerne, men pas på... det står på japansk: "enrejh lun rah sscannuG", NYX).

Problemløsningen er ofte et spørgsmål om timing; dog ikke som vi kender det fra diverse detektiv-spil, hvor man blot skal være det rigtige sted på det rigtige tidspunkt, men på grund af de små dele løber man ikke ind i vanskeligheder med at finde det rigtige sted. En anden ting, der irriterer mig, er spillets sted til på visse steder at servere den næste kommando for én. F.eks.: "Mariko said: ☐Please take the sword and follow me.«". Jeg kan dog berolige potentielle købere med, at det kun er enkelte steder, dette

sker, og der hersker på intet tidspunkt "Seastalker"-lignende tilstand! (For de, der ikke kender "Seastalker" kan jeg blot sige: AVOID!!)

Som helhed er "Shogun" dog et spil med gode puzzles (glem Magnetic Scrolls), og Dave Leblings tekst er også i top. Så hvis du er frustreret over alle dine 27 originale Infocom'er, som du aldrig har fået løst, fordi de var for svære, så er her muligheden for at få styrket selvtilliden!

The Scores:

LYD: Jarre Seniors udmærkede soundtrack har desværre ikke fundet vej til Amigaen. (Thank God! Men da man spiser mange fisk i Japan, er Fish "Internal Exile" passende baggrundsmusik på stereo).

Grafik: 75% - Grafikken er meget speciel, og for alle, der har sat næsen op efter "Wonderland" vil jeg bare sige: Glem det! I stedet for den sædvanlige omgang kedelige pixels har grafikerer lavet en række stemningsfulde billeder, der alle ser meget japanske ud (og så vidt jeg husker var Mariko en del smukkere i tv-serien!).

Præsentation: 70% - Inkluderet i æsken er en 220x130 cm plakat med Richard Chamberlain iført badedragt (joke!). Med spillet følger et flot verdenskort, der skal fungere som kopibeskyttelse - det væsentlige kan dog skrives af på cirka 2 minutter! Endvidere er der en beskrivelse af, hvordan et samuraisværd er lavet, hvilket er mere interessant, end det lyder. Skærmlayoutet er godt, og der er mulighed for at definere f-tasterne til diverse kommandoer.

Parser: 85% - God parser, der for-

står det meste. Dog, hvorfor Infocom endnu ikke har opdaget "recall" af sidste kommando til rettelse af evt. fejl (de skal "Oops"es) eller brug af flere objekter med eet verbum (f.eks. "Examine stone and table" - det godtages ikke), ved jeg ikke, men bortset fra det, er den meget forstående. (Normal Infocom-standard er nu dobbelt nouns med verbs, så lad ikke dette holde dig fra andre af deres spil, NYX).

Ordforråd: 80% - Forstår de ord, den skal, men ikke ret meget mere.

Kommunikation: 80% - Der er en del puzzles, hvor man skal tale med andre personer, men det bliver aldrig til Level 9's guiden rundt med andre karakterer.

Hvor utroligt det end lyder er Guinness i stand til at smile, selv efter en anmeldelse af en sådan lødig karakter.

Hvis du kan gætte, hvor i Danmark billedet her er taget, så vinder du en rejse til Mallorca.

(c) 1991, NYX-Foto.



Sværhedsgrad: Let til middel - Der er indbygget helpfunktion, men gør dig selv en tjeneste og slå den fra!

Atmosfære: 92% - Teksten er meget velskrevet og der er meget af den - jo, hr. Lebling kan endnu!

Personlig vurdering: 86% - Ikke et af Infocoms bedste, men trods alt et, man bør eje. Spillet var for hurtigt overstået til, at karakteren blev højere, men det var sjovt, så længe det varede. Ergo kan I roligt købe det.

- The Hunter.

Hitler's War, (c) The Avalon Hill Game Company, 1984.**Strategispil i brætform. For 2-3 spillere. Pris ca kr. 240,- i Fantask A/S.**

De lovede anmeldelse af "Outdoor Survival" og "Playboy Game" til dette nummer må desværre udskydes, da jeg også må sande, at spil bestilt hos lyssky firmaer ikke altid kommer frem i tide. Så mens jeg væbner mig med tålmodighed har Tino anskaffet sig "Hitler's War", som blev den helt store succes i juleferien.

Nå - med udgangspunkt i "The Russian Campaign", der fik 88% i overall var det med en anelse skepsis, at vi satte os til "Hitler's War" (herefter HW). Kunne endnu en version af "Operation Barbarossa" overgå vores forventninger, og er det rigtigt, hvad fans udtaler, at der ikke findes dårlige "Avalon Hill"-spil, på trods af, at de har lavet over 250 af slagsen? Lad mig først starte med at ridse de historiske facts op omkring de forskellige scenarier i HW. Første og letteste scenario, med en spilletid omkring 2 timer er "Operation Barbarossa". Her tages udgangspunkt i Tysklands invasion af Rusland i sommeren 1941 og spillet løber frem til vinteren 1943 (over 8 turns). De tyske enheder er på starttidspunktet rykket frem til den polsk/russiske grænse og får støtte af rumænske enheder på vej nordom Sortehavet. Russernes front er placeret fra Leningrad, ned gennem de baltiske stater til grænsen mellem Polen og Rumænien. Som i virkeligheden forsøger tyskerne at indtage Moskva, Leningrad og Stalingrad, mens det er russernes pligt at slå angrebet tilbage.

I "The Fall of Germany", der er det næste scenario er spilletiden omkring 3 timer. Vi skriver foråret 1944 og tyskernes herredømme er indskrumpet til Europa, hvor Spanien og Sverige er neutrale og Italien fra Sardinien og

sydpå er overtaget af de allierede styrker, der også er placeret i Nordafrika og Storbritannien.

Russerne ejer områderne frem til Rumænien, Polen, Baltikum og Finland og scenariet kører over 5 turns frem til vinteren 1945.

Her er det de allieredes opgave sammen med russerne at indtage Berlin og det er i dette scenario, muligheden for 3 spillere optræder første gang. Er man kun 2 - som Tino og jeg - styrer een spiller blot såvel russerne som de allierede.

I scenario 3 og 4, der er betegnet "Campaign I" og "Campaign II" holder man sig imidlertid ikke til historiske kendsgjerninger, men lader spillet køre over 17 turns fra vinteren 1939 til foråret 1945 (eller sommeren 1945, hvis der er 3 spillere). Her er tyskernes herredømme fra starten indskrænket til Tyskland, det nordøstlige Polen og Italien. De allierede ejer Storbritannien og Frankrig samt deres allierede i Nordafrika. Russerne ejer hele Sovjetunionen. Her er målet for de allierede og russerne at indtage Berlin, mens tyskerne skal forhindre dem i samme.

Nok historie - nok setup. Hvordan spilles HW? "Som krigsspil spilles flest", er jeg tilbøjelig til at udbrøde, men her er det nemlig, at HW på udmærket vis adskiller sig fra f.eks. "The Russian Campaign".

Selvfølgelig er der de traditionelle terninger og skemaer til afgørelse af kampe, men der er også en "Advance table", som afgør, hvor langt de forskellige enheder kan rykke. Således er det ikke på forhånd fastlagt at enhederne kun kan flytte 2 hexagoner, men det afhænger af en-

hedstypen. Vi taler her om Infantry og Mechanized landstyrker, Tac Air og Paratroops til luftangreb og Amphibious til landsætning af styrker langs Europas kyster. Spillepladen er et tro kopi af Europa samt Mellemøsten til og med Saudi, Afrika fra Egypten til Marokko og Sovjet til og med Sibirien.

På land kan hver enhed foretage 1 angreb per turn, mens den kan mobilisere så langt som de mekaniserede styrker tillader det. Kombineret må hver enhed højst indeholde 10 divisioner og lad os antage at 4 af dem er infanteri, mens de 6 sidste er mekaniserede. Evnen til at mobilisere afhænger nu af de 6 mobiliserede, terræntypen samt terningen.

Lad os tænke en situation, hvor tyske enheder i Nordjylland, må til Belgien for at hjælpe ved fronten mod franske angreb. Her er i alt 4 felter, der alle er i tyskernes besiddelse, hvorfor de 6 mekaniserede skal slå 1-9 i første slag, 1-8 i andet slag, 1-7 i tredje slag og 1-6 i fjerde slag. (Og da terningen kun har 6 øjne, kan de altså frit rykke til fronten). Vel fremme vælger de at angribe og har i alt en kraft på 10 (der var jo 10 divisioner) og lad os sige at modstanderen har en kraft på 7. Vælger de franske styrker at forsvare sig, slår de med en terning og aflæser på en tabel, hvor meget skade det giver tyskerne. Når det er gjort, fjerner tyskerne de ødelagte enheder og slår selv for, hvor meget skade, deres tilbageværende enheder giver franskmændene.

Ligesom hver enhed kun må angribe een gang per turn, må den også kun forsvare sig een gang. Derfor er det ikke sikkert at de franske enheder ville forsvare sig, hvis tyskerne angreb først med en 3'er-enhed og dernæst med 2 10'ere. Det må være indlysende for enhver, at det er dumt at forsvare sig mod en 3'er, som ikke giver meget skade, hvis der bagefter kommer en eller flere langt større enheder.

Så meget om kamp og mobilisering. Har du aldrig prøvet et strategispil før, er denne resu-

mering muligvis volapyk. Er du garvet spiller, keder den dig, og har du blot prøvet et enkelt spil eller to, er du lige netop med!

Jeg beklager således, at jeg ikke har haft tid til at tage fotos af spillepladen og de forskellige skemaer, men har du spørgsmål er du velkommen til at sende dem til redaktionen. Det er i øvrigt tilfældet hver gang, hvor vi med glæde søger at løse problemstillinger i såvel Strategi som PBM-spil. Så lad brevene strømme ind.

Lad mig hellere fortælle lidt om de ekstra muligheder, der ligger i kampagneversion II, hvor det ikke blot går ud på at slå med terninger, men hvor ikke mindst overblik, strategisk snilde og planlægning på højt niveau er nogle af de grundlæggende krav.

Kampene er i dette scenario ikke blot henstillet til fronten, men foregår også dybt under jorden på laboratorierne i de bombesikre bunkers. Her forsøger du sideløbende med spilllets udvikling på landjorden at fremstille det ultimative våben, nemlig Atom-bomben. Mens du søger dette mål fremstilles løbende billigere materiale til at lave konventionelle våben af, hvorfor de almindelige styrker samt missiler og bombefly alle bliver billigere i takt med, at din viden stiger.

Her har du altså mulighed for at udrudere fjendtlige landstyrker med effektive luftangreb fra dine "Tac Air's" og samtidig sænke fjendtlige styrker på vej med hangarskibe med dine hemmeligt skjulte U-både. Og hvad er bedre end at løne sig tilbage i stolen, give "Launch"-knappen et velfortjent tryk for at se sine strategiske missiler flyve til vejrs, indtage den korrekte kurs for efter et terningslag at hamre ned i hovedet på fjenden, der netop troede, at han var i sikkerhed bag den foranliggende bjergkæde? Jeg siger dig, det er noget, der tager på moralen!

Med hensyn til moral er det også et nyt

Strategy/FMB-Freak?

CANT-GAMES starter "Civil War"! Et Play By Mail-strategy, hvor du inviteres med som deltager, også selvom du måske ikke har nogen erfaring ud i PBM-verdenen.

Med 14 dages turnaround og 3 turns for 50,- er spillet designet til at køre i 1 år.

Du får altså 24 turns for KUN 400,-!

Ring til Tino på Tlf.: 53 88 00 27 og hør nærmere. 1/4 af deltagerne har gjort det!

begreb, der entrer spillet i kampagne "II" og tæller hos Tyskland og Storbritanien. I forbindelse med bombetogter og missilaffyringer mod landenes hovedstæder kan modstanderen vælge at lade skaden gå ud over moralen fremfor industriallæg. Klart er det for enhver, at hvis tyskernes moral er helt i bund, kæmper de ikke særligt effektivt, hvorfor man også får lagt straf-point til sine terningslag efterhånden som moralen falder!

Lad mig runde af med kort at omtale fald-skærmstroppernes effektivitet til at trænge ind bag fjendens linjer, idet deres evne til mobilitet lægges til de mekaniserede styrkers evne til at mobilisere, hvorfor man med paratroopers langt nemmere får slået fjenden tilbage.

Omkring aspekterne med flåderne og hvilke spillere, der ejer de forskellige havområder fra starten, vil jeg blot sige, at det er alt for problematisk at forklare i detaljer her. I stedet er det værd at nævne, at mulighederne for at angribe og forsvare sig med U-både, og mulighederne for at landsætte massive troppe-opbud med transportskibe gør den side af spillet langt mere realistisk end tilfældet er det med andre krigsspil.

Lad mig så runde af, inden du præsenteres for "The Scores", med at slå fast, at det vigtigste med denne anmeldelse er ikke at du forstår kamp og mobilitetssystemet, men snarere at du har fået et indblik i mulighederne i HW.

THE SCORES

Generel udformning: 80% - Som altid er spillet professionelt udført og pladen er belagt med mange farver. Dog er hvert felt ikke så detaljeret og de tilhørende brikker og Set-up-charts (hvor styrkerne angives) ikke så inspirerende.

Sværhedsgrad: 65% - Taler vi om de 3 første scenarier er de let tilgængelige, også selvom spillet har Level 4 (ud af 10) på æsken. Den gælder kun for "Campaign II", som nok må betegnes omkring 75%

Atmosfære: 89% - Hvad der skaber denne høje karakter, er det forhold, man får til sine enheder. F.eks. kan de allierede kun have 12 forskellige enheder på brættet og alle har særskilte navne, såsom 4. franske army, 1. canadiske enhed, osv. Det giver en mulighed for at lave favorit-hære, akkurat som man har favorit-karakterer i D&D. Selvfølgelig er realismen også med til at skrue atmosfæren i vejret.

Fængslende: 96% - Her er et spil, der virkelig har fået os til at mødes ved alle ledige lejligheder. Indtil nu har det været i en måned og selv med knap 50 spilletimer på bagen, er vi endnu klar til en "nattetørn"!

Valuta for pengene: 94% - Atmosfæren og det fængende element taget i betragtning er 240 kroner peanuts. Vi anbefaler straks, at du anskaffer dig HW, også selvom du aldrig har spillet før.

Personlig subjektiv vurdering: 93% - Jeg er ikke i tvivl. Tino er ikke i tvivl. Simplethen et "Avalon Hill"-game, der SKAL stå i ethvert hjem. Igen skal de 4 scenarier, atmosfæren og ikke mindst den lave pris tages i betragtning. Absolut en julegaveide??

-NYX.

(Skriv til "Strategy-ZOC", hvis du har taktikker eller specielle strategi-fifs).



I sidste nummer af "AP" havde vi to konkurrencer i lederen. Foruden en afgørelse på disse, bringer vi endnu een, som nok skal få dine hjerneceller ud af den evindelige tomgangsposition....

Første konkurrence, der blot krævede, at man skulle indsende et billede af sig selv, iført underbenklæder, fik ikke nogen vinder! Alle drengene er åbenbart tøsedrenge, som imidlertid godt kan savle over Trine Michelsens trusser, men ikke tillader hende at kaste op deres! - Kom igen, drenge. Der er stadig et originalt adventure alt efter maskintype, hvis du indsender et billede af dig selv, kun iført underbenklæder.

Anden konkurrence var opgaven med at dekode titlen: "Iqw Vyqjæqv qw qv iæeeqdwyr swæ Fuwæqvæ aqw yhhq suwæeow cqeravyvdqv æs uwaqe aqæajyvq". Faktisk havde vi ikke rengnet med, at nogle overhovedet kunne klare den, da den ikke kørte efter det normale "adventure-ascii-dekode-system", men simpelthen ved, at man rykkede to taster til højre på keyboardet, så "I" blev til "P" og "Q" blev til "E" osv. 5 medlemmer viste storsind og fin IQ og dekodede titlen til: "Per Nielsen er en pattegris fra Horsens der ikke forstår betydningen af ordet deadline". Vinderen her blev Danny Kristiansen, der sammen med sin pige, Bettina, knækkede koden få timer efter "AP" overhovedet var på gaden. For det giver vi en "Sampak" af "Zork II", "Suspended" og "Starcross" til Commodore 64. Og så takker vi i øvrigt alle, der var med! Og en speciel tak til Danmarksmesteren i Adventure 1991, Birthe Jensen, der desværre måtte se sig slået.

KONKURRENCEFOR UNGE & (DEN) GAMLE:

Christian Martensen har sponseret vinderen af denne konkurrence en "Computer Cap", der lægges oveni de øvrige præmier, som udloddes. Grib kuglepennen og gummiskoene, slå kraven op og gå til den... Her er en simpel tipskupon omhandlende generelt "AP"-stof. Førstepladsen går til den med flest rigtige. Skriv computertype på dit svar, så vi ved, hvilket adventure DU skal vinde! Her kommer spørgsmålene og husk at sende os din kupon **SENEST den 10. marts 1992.**

A) Går Per Nielsen	1: i folkeskole	X: i gymnasium	2: på EFG
B) Hvem har lavet Space Quest I	1: Infocom	X: Level 9	2: Sierra
C) Hvad designer Keith Gross	1: PBM	X: Adventures	2: Strategi
D) Er Aage ældre end Coke	1: Ja	X: Nej	2: Nej
E) Har Geoff Rens skrevet om	1: Delphin	X: Infocom	2: sig selv
F) Hvem er ikke telefonhjælper	1: Guinness	X: Finn	2: Hyttel
G) Antal år er "AP" udgivet	1: tre	X: fire	2: fem
H) Hvor mange sønner har Finn	1: en	X: to	2: tre
I) Hvad er "Gettysburg"	1: Computerspil	X: Brædspil	2: begge
J) Hvem ejer Sepia Adventures	1: Den Gamle	X: Den unge	2: Konen

Bliv "KING OF SOLUTIONS" for kun 148,-

- * Spiller du tit adventures og sidder du tit fast i dem?
- * Er du træt af at sidde fast i et adventure kun for at sande, at der er to måneder til næste nummer af "Adventure Posten" udkommer og at din favorit-telefonhjælper ikke har løst spillet!

Så har vi et enestående tilbud til dig!

Sierra On-Line seriens topscorere er løst. "SQ"-serien, "PQ"-serien, "KQ"-serien, "Larry"-serien samt alle de løse, der ikke er i serier gennemgås fra ende til anden. Du skal ikke længere sidde fast i nogle af dem!

Infocom's trilogi-baskere er løst. "Zork"-serien, "Magic"-serien, "Space"-serien og alle de løse, der endnu ikke har fået en efterfølger er minutøst brudt ned og fremstilles så nøjagtigt, at du vil kunne få svar på alle de uafløste spørgsmål.

Derudover er der en masse andre firmaer, som får en kærlig behandling i "KING OF SOLUTIONS". Har du uløste fra Delphin, LucasFilm Games, Magnetic Scrolls, you name it, så vil du absolut få glæde af

"KING OF SOLUTIONS"

Bogen, der indeholder 50 adventureløsninger til de sejeste spil, der nogensinde er programmeret til din computer. Om du har en Amiga, en PC eller en CBM64/128 ændrer ikke ved dine muligheder for at udnytte bogen fuldt ud.

Et opslagsværk, der vil holde såvel din nuværende, som dine kommende computers tid ud.

INTRODUKTIONSPRIS I FEBRUAR MÅNED:

Vedlagt dette nummer af "Adventure Posten" er et girokort, som du bedes benytte, når du køber dit eksemplar af "KING OF SOLUTIONS".

Kun derved får du bogen til den lave introduktionspris af kroner 148,-, hvilket er det samme, som du skal give for 7 løsninger, hvis de købes gennem "Løsningsbørsen". Normalpris vil herefter være 198,- kroner.

Prisen her inkluderer selvfølgelig administration og forsendelse, ligesom den indeholder 25% moms. Det eneste, du behøver at gøre, er at tage girokortet med på posthuset eller i banken, så klarer vi alt det administrative og sørger for at bogen havner på dit skrivebord.

SPAR 33% - KØB I FEBRUAR!

Fra sidst bringer vi hermed nødder videre og håber, at DU vil være behjælpelig med at få løst problemerne her. Kender du svaret på et af dem, så send øjeblikkeligt en seddel til os!

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?

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 seje i den, selv om jeg er ombord.

Aage "Hook" Krogh sprænger rammerne i sit tidligere text-budget og lægger nye og spændende toner til grund for det kommende års adventuremarked. Ligeledes ser han tilbage på hidtil uløste problemer indenfor adventuregenren - vil det lykkedes ham at knække disse...?

Mænd og kvinder! Velkommen til 1992 og dermed 2. afsnit af min nye adventurekolonne, en kolonne af den slags, din mor ville hade. Og lad mig starte med at forklare den skuffede fan, hvorfor jeg imod lang tids kutyme ikke indleder med den sædvanlige beretning fra Profetens syretrip på Kommisionsbjerg i Bryssel.

Sagen er i en nøddeskal den, at de højere magter, det vil sige Claus "Censur" Nygaard og dennes magthaverlakajer, ligesom har antydnet, at visse læsere (se navnene på side 20) ikke forstår meningen med de sædvanlige indledende anekdoter fra det alt andet end virkelige liv. På redaktør Gammel Noks opfordring har jeg derfor blot for denne ene gangs skyld valgt at forny mit kald og tilstræber derfor at være seriøs.

Ja, nu jeg tænker over det, så skulle jeg måske prøve at skrive til Amiga Magasinet, der beskedent betegner sig selv som "det seriøse alternativ" og sikkert derfor koster kr. 36,-. Så lad os da lige kort tage en afstikker ud i assemblerhelvede og se på, hvor seriøst det faktisk er derude. Nyeste udgave af bladet, Nr. 3, bragte under overskriften "Pixelporno" over tre sider en saglig artikel om CDTV strippoker naturligvis dokumenteret med en fyldig (!) billedreportage. Skribent Niels Lassen, der åbenbart er blevet lad

alene med Cover Girl Strip Poker, kunne således opleve rummet blive "fyldt med erotiske lyde fra modellerne", herunder høre Trine "Bogart Junior" Michelsen "fremstønne i CD kvalitet 'åh nej, jeg håbede på at kunne beholde mine trusser på'". Det seriøse alternativ (altså til Ugens Rapport) byder i nyeste nummer i øvrigt på en "ny, stor spilsektion", altså udover den i nr. 3. Så skal der for alvor spilles! Det var "Amiga Magasinet", kr. 36,-, i en kiosk nær dig. Nu vil vi jo ikke have ry for at være ensidige her på Posten, så derfor vil det være nærliggende også kort at se på konkurrenten til Amiga Magasinet, nemlig Christian Martensens livsværk, "Det Nye COMputer", der tillige bærer den interessante undertitel, "Uafhængigt Commodore-Magasin". Godt at se at redaktionen har humoristisk sans. På "COMputer" er man også faldet for fristelserne og proklamerer i den bedste smag på den uafhængige forside: "Klæd danske Trine af på skærmen!", hvilket tænkes iscenesat ved hjælp af den vedlagte gratis strippokerdemo. Ja, for så kan man prøve produktet før man kaster sig ud i at købe det. I anmeldelsens konklusion nævner Claus Leth Jeppesen under de gode sider af spillet, at "pigerne er søde", og at "spillet er pænt og nydelige sat op" (inkl. stavfejen). Der-

efter remses adskillige dårlige punkter op, og spillet ender forbløffende nok med at blive tildelt bl.a. en gameplay vurdering på 76% og en overall vurdering på 78%. Det må være fordi, at pigerne er så "søde". Men "COMputer" er blevet bidt af den journalistiske blodhund og rykker fra den "seriøse" konkurrent ved at bringe et interview med "fotomodellen" Trine Michelsen. Intervieweren Hans Henrik Bang fik hurtigt afkræftet sin fordom om at "blondiner er dumme", da han mødte Trine Michelsen. Hun er blond, men altså ikke dum. I slutningen af interviewet bliver Hans Henrik kritisk, og går ligesom Trine på klingen med nærgående (man fristes til at sige afklædende) spørgsmål om hendes honorar for at være "sød" foran kameraet. De små nakkehår rejser sig, da det afsløres, at hun fik kr. 1000,- (ettusinde), da hun "slet ikke var klar over, hvad det ville blive til." Personligt tror jeg ikke, at det er fordi hun er dum. Måske er hun bare ikke interesseret i penge. Men okay, hun er unægteligt blondine. Hvis vi er heldige, så har de "seriøse" og "uafhængige" computerblade flere "søde" piger næste måned. Måske følger endnu en demo, så man ligesom kan sidde hjemme foran skærmen og klæde "danske Trine af" og rigtig spille. Som sagt er det lige på og hårdt i denne måned. Dog har jeg fået endnu en formaning fra redaktionen i Zürich, som lige må overstås, før vi kan gå i gang med løjerne. Jeg kan forstå, at det muligvis ikke skulle være ganske klart, præcist hvad "Forcens" område dækker. Nuvel, jeg var måske lidt overentusiastisk i sidste nummer, idet ideen om igen at skrive sin egen adventurespalte er vildt genial, og måske var mine intentioner ikke ganske klare.

Lad det så være sagt: "Forcen" vil spænde over anmeldelser, kommentarer til aktuelle diskussioner, analyser af adventuretrends, adventureanekdoter og andet adventurerelevant. Da Coke og jeg for tiden er ved at skrive et adventure, vil jeg desuden konsekvent forsøge at snige nogen bemærkninger ind om, hvordan man griber en sådan opgave an.

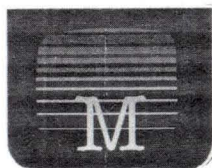
Gamle, lidt pedantiske læsere vil uden tvivl huske mit tidligere forsøg herpå helt tilbage i AP vol. 1, nr. 4-6. Ja, det var dengang, hvor Per Nielsen stadig kun var moderat selvglad og Coke drak Fanta. **(Og farmors "lille pus" Aage-dreng kastede glaskugler med genbo-Bo bag de idylliske ligusterhække på Tinglevvej i Gentofte, D.D. Dennis).**

Og i den forbindelse har jeg også planer om at skrive lidt om forskellige adventurecreator programmer, særligt på Public Domain området. Det skal dog pointeres, at erfaringen tilsiger, at et kursus i adventureskrivning ikke sådan umiddelbart skal lægges øverst i bunken. Men til gengæld lover jeg, at NÅR det kommer, så bliver det gjort færdigt.

Så er vi klar til hovedindholdet af "La Force de Frappe". Nu ved vi alle sammen hvad "Forcen" generelt dækker over, men hvad med denne måneds konkrete indhold?

To emner er på programmet: en Guinness og en pseudofilosofisk kommentar, i nævnte rækkefølge. Lad mig altså starte med at fortælle: Historien om Jacob Guinness, Grev Dracula, det lede puzzle og den nymfomaniske jomfru. Ja, det kan ikke være nogen hemmelig-

hed, at Jacob Guinness siden juli sidste år har været stuck i "Castle of Terror", det gamle Commodore 64 adventure fra "Melbourne House". Og nok er "Grow Up'en" altid god for hjælp til fortrængte adventurespillere, men netop i dette tilfælde har jeg min tvivl. Problemstillingen er som følger: Grev Dracula skal formodentlig slås ihjel, for at man kan løse spillet med maksimalt pointantal. Og vi taler ikke om tre sølvkugler gennem hjertet, hvidløg eller andet tøsepjat. Alle gode adventurespillere ved, at det, der skal til, er en tilspidset træpæl. Og den skal lige gennem hjertet, ellers er man solgt til stanglakrids. Og en sådan pæl er ikke sådan lige til at skaffe. Hvorfor gøre så meget ud af et enkelt puzzle i et adventure, der kun er udkommet til een computer og er skrevet af en australier i 1984, når nu redaktionen bevidst har valgt at fokusere mere på nyere adventures? Der er flere grunde, som den årvågne læser nok allerede havde gættet.



Alle ved, hvordan to Fish-LP'er ser ud, så her er logoet, du bør kende!
 NYX-Foto 1988

Først nogle personligt nostalgiske. Jeg må tilstå, at jeg altid har haft et helt særligt forhold netop til "Castle of Terror", siden det blev anmeldt af Keith Campbell (Guruen) i "Computer & Video Games" i marts 1985, og "Melbourne House" excellerede i atmosfæriske reklamer. Grafikken var desuden ret flot for tidens standard, og spillet er et af de uhyre få adventures, der virkelig har atmosfærisk musik. Jeg vil gætte på, at Jacob Guinness, og andre af jer, der

stadig spiller spillet, må have nogenlunde samme forhold til det, idet der da skal lidt til, før man gider sætte power til brødkassen. Men udover at græde snot har jeg ganske andre intentioner med denne artikel. Guinness er nemlig ikke den eneste, der har stået foran Grev Draculas kiste med den lyshårede (og noget chokerede) ungmø i sine arme, ude af stand til at hævne ugeringen mod hende med Grevens blod, ude af stand til at gøre uret til ret. Netop dette problem gav nemlig anledning til årelang diskussion i den på den tid førende adventurekolonne Keith Campbell's Adventure Helpline netop i månedsbladet "Computer & Video Games" (C&VG).

Det vi har fat i, er efter min mening intet mindre end en af adventuregenrens helt store problemstillinger, en gotisk knude for mænd uden slipsenål, et puzzle af den mest rygteskabende karakter. Tillad mig derfor, for de læsere, der ikke er bekendt hermed, at ridse det forløb op, der udspillede sig i den dengang vigtigste adventurekolonne efter spillets udgivelse i Storbritannien i starten af '85. Som sagt blev "Castle of Terror" anmeldt i C&VG i marts '85 og i maj og juni '85 fulgte de første tips indkommet til helplinen fra adventurespillere verden over. Een spiller havde opdaget, at man kan blive ved med at score points ved at spise af suppen i hytten. En anden antydede løsningen til at komme ind på slottet; det for den omhyggelige spiller ret enkle problem, at man mangler et håndtag til at løfte jerngitteret over porten og naturligvis bruger det løse trin fra stigen i møllen. Hvis man da har undersøgt stigen ordentligt.

Og allerede i juli '85 støder vi på Gun-

ness-komplekset. Den dengang allestedsnærværende og flittige spiller Steve King (Steve, ikke Steven!) kunne ikke finde en "stake" til at slå Grev Dracula ihjel med. Det er nemlig sådan, at hvis man prøver at slå Dracula ihjel med kniven fra hytten, så forvandles han til en flagermus og flygter ud af vinduet, ud i natten. Man får at vide, at naturligvis er det kun en "wooden stake", der kan dræbe Greven. Og så føler man sig lidt tumpet. Steve King var derfor ret interesseret i at skaffe denne "stake", men Keith selv var ikke nået så langt, og hans højre hånd, adventuregeniet Paul Coppins var optaget af døren i "Hitchhiker's Guide to the Galaxy".

Derfor blev læserne kaldt til hjælp. Spillet var nu ved at blive populært, og i september '85 opstod et rygte om, at der skulle være to identiske møller i spillet! På trods af, at det er helt åbenbart, at det ikke er tilfældet, var det et emne, der blev debatteret gennem et helt år i Help-linen.

Misforståelsen skyldes simpelthen, at kortet er lidt underligt og kræver tålmodighed at få ned på papir. Omhyggelig kortlægning er en dyd.

**(Og nu, vi afbryder med en særmed-
ding og giver hermed Coke retten til
at udlevere årets første snude til
Aage):**

Og her vil jeg, Coke, gerne korrigere den - generelt - usandfærdige Bolle-Åge. Der ER faktisk to forskellige møller. Hvis du havde kortlagt "Castle of Terror" omhyggeligt nok (i.e. hvis du også har prøvet spillet), ville du finde ud af, at alt efter om du går øst for cottage eller andetsteds, vil du komme til to (!) forskellige møller. De differerer ved, at der er et reb i den ene og en lanterne + sack

i den anden. Ydermere er den tomme tønde foran den ene mølle faktisk ikke tom fra starten - i modsætning til den anden, da den indeholder flint. DERFOR, Bolle-Åge, husk at "omhyggelig kortlægning er en DYD!!!":

1. De tager en nyligt spidset blyant og en blok papir. Da dette er en vigtig opgave vil jeg anbefale, at der bruges 80 grams papir, eller mere. For at lette missionen, er ternet papir ydermere en fordel.

2. De prøver spillet (!).

3. Hvis De skulle finde en mølle, overvej muligheden, at der rent faktisk eksisterer flere møller. Måske er denne konkrete mølle ikke den eneste i hele verden. I stedet for at kaste sig i skidt for at tilbede denne unikke mølle og fremsige kærlighedserklæringer til dette helt fantastiske pragteksemplar af den sjældne art Drejus Rundtus Uniquus Cannabis. Og jeg overlader igen ordet til den miserable...

Fra oktober til december '85 fulgte yderligere tips om mange andre problemer end det centrale i spillet. Det røbedes at man skulle kaste rebet ("throw rope") for at komme over pit'en og undslippe fra slottet. En spiller mente desuden, at man skulle kaste rebet for at forvirre vagterne. Højest kontroversielt! Personligt kan jeg kun få "kill knight" til at virke, og det skal foregå med øksen.

I januar '86 spurgte adskillige læsere om, hvor mange points man egentlig skulle have for at vinde (hvilket oplyses med "score" kommandoen), tydeligvis i frustration over, at man kunne redde jomfruen, forvandle Greven til en flagermus, og dernæst slippe ud, men uden fuldt pointantal. Naturligvis måtte det være Greven, der skulle have pælen, for

at scoren kunne komme i top. Men hvor var den goddamned "stake"? Så i februar, denne ellers syge måned, blev der lys. Et anonymt tip (formodentlig fra Steve King) lød "Get a spear and have a break, to find the Drac's heartpiercing stake.". Okay, spyddet er det intet problem at finde, idet det er i slottets våbenkælder. Så langt er Guinness som bekendt nået, og det var der andre, der dengang også var. Men hvad var så problemet?

Ja, Keith Campbell var forbløffet over, at svaret nu ikke var endeligt givet. Men brevene strømmede ind til juli '86 udgaven, allesammen med det samme problem: Hvordan break'er man spyddet? Kommandoen "break spear" blev tilsyneladende blot besvaret med, at det kan man ikke. Keith lovede i August '86 at få fat i Steve King, der havde nævnt i et brev, at nu havde han klaret spillet. Men han havde i bedste adventureånd bare ikke skrevet hvordan!

Pudsigt nok var hr. King taget på ferie, men i november '86 fik Keith fat i hans kone. Hun svarede forbløffet på hans spørgsmål over telefonen, at hun troede bare, man skulle knække spyddet! Keith må have lydt en smule opgivende, så hun tilføjede, at spillet var meget kritisk med den rækkefølge, man foretog tingene i! Var dette et lyspunkt?

Måske. I marts '87 videregav Keith det, han selv mente var det endelige svar på spørgsmålet, et tip fra den ellers ukendte spiller Mike Thomas. Man skulle først angribe Dracula med spyddet (ja, ikke med kniven), hvorefter han skulle blive til en flagermus. Dernæst skulle man kunne knække spyddet! Dette blev gentaget i juli '87, og det var det sidste man hørte til "Castle of Terror" i Keiths

kolonne, der da på grund af manglende forståelse fra bladredaktøren kun var en skygge af sig selv. **(Deja Vu? Har vi ikke også set det et par gange i DK?, NYX).**

Til de, der sidder og venter på den helt store afsløring, kan jeg desværre kun sige, at jeg ikke selv er kommet videre end Guinness. Måske er "break spear" virkelig den rigtige løsning, men det kan umuligt være sådan, at man først skal angribe Dracula med spyddet, da man dør heraf. Jeg tror personligt, at det er en uheldig skrivefejl og at hvis man skal angribes med noget, før man får "stake", så må det være med kniven fra hytten. Det er nemlig sådan, at programmet slet ikke forstår "with"-kommandoen, og hvis man har kniven OG spyddet på sig, når man skriver "kill count" eller "stab count" eller "attack count", så bruger man automatisk kniven hertil. Og at man får beskeden om "wooden stake", når man stikker kniven i ham, kunne godt tyde på, at det er en rigtig handling. Det er så muligvis bare et spørgsmål om rækkefølgen man gør tingene i, således at man ikke skal have drønet for meget rundt, førend man giver Count'en køkkenkniven og dernæst knækker spyddet.

Der er i øvrigt den lille detalje, at programmet ikke forstår ordet "stake", men det skal man sikkert ikke hængesig i. Der er ikke udgivet flere versioner af spillet, så de, der har løst det, har løst det på 64'eren, hvis de da har løst det. Jeg vil lade det op til læserne at drage deres egne konklusioner. Personligt mistænker jeg visse personer for at have kørt alt dette som een stor practical joke, men på den anden side ville det næsten være for ondt.

(Markedsføringsmæssigt er jokes ualmindelig effektive. Hvor mange af jer derude har ikke været i biografen eller videokiosken, efter at det kom frem, at der var et "genfærd af en lille dreng" bag gardinet i "Tre mand og en baby" (tror jeg nok det var), NYX?)

Jeg har ikke selv givet op, Guinness har heller ikke givet op, og Keith Campbell havde det princip, at han aldrig gav op. Jeg er sikker på, at vi ikke vil være ene i vores grublen i natten. Jeg ved kun een ting. Det spyd, det skal knækkes!

Og hvad skrev Keith forresten i sin anmeldelse dengang i marts '85? Ja, han anbefalede spillet til "younger adventurers and novices"! En sådan klassificering må med bagklogskabens letkøbte forargelse siges at være lettere diskutabel. Jeg kan derfor anbefale, at man har læst de adventures, man anmelder. Men hvem ved på den anden side, hvornår "Castle of Terror" så var blevet anmeldt i "Computer & Video Games"!?

Propheten est tilbagevenden!

Se, det var den mere objektive og kvalificerede del af "Forcen" i denne måned. Af flere årsager har jeg valgt denne gang at afslutte min kolonne med at give et mere personligt syn på dagens adventuresscene. Hovedårsagen er, at der siden de glade midtfirsere uomtvisteligt er sket en stor forandring indenfor softwareverdenen særligt på adventurefeltet, men også generelt på markedet for "intelligente" spil, der ud over adventures også omfatter strategi- og rollespil.

Sådanne forandringer påvirker alle spillere af "intelligente" computerspil og dermed også "Adventure-Klubben" og "Adventure Posten".

Derfor vil jeg gerne prøve at give mit bud på, hvor vi står, og hvad vi har i vente. For nu igen at drage Keith Campbell ind i billedet, så vil jeg bede læseren have det slogan in mente, som han satte på The Computer & Video Games Adventure Club's T-shirt: "Adventure is a dying art." Det var i midten af '85, og set i retrospekt var det nok at være lidt rigeligt pessimist, i betragtning af, at perioden 1984-1986 virkelig rummede et enormt udbud af adventures, mange af dem gode, svære og fantasifulde. Man kunne let få det indtryk i dag, at adventuregenren er død. Få store computerblade har adventurekolonner. Der bliver udgivet et langt mindre mængde af adventures end tidligere. Mange af de adventures, der bliver udgivet, er ikke "rigtige" adventures, men joystick- eller ikonstyrede spil, med et ofte ringe ordforråd samt dårlige og nemme puzzles. Desuden kan det se ud til, at adventuregenren er ved at smelte sammen med rollespillene, se f.eks. på Amiga og PC versionerne af selveste "Lord of the Rings". Og Adventure-Klubben har ikke nær så mange medlemmer, som i de glade dage. Er den eneste virkelig intelligente form for computerspil ved at forsvinde til fordel for krigsfanatikere og hobbittrolde med en råstyrke på 7,23? Og hvis det faktisk er tilfældet, hvad gik galt, og hvem har skylden?

Okay, det er lettere forudsigeligt, at jeg nu vil benægte, at genren overhovedet skulle være tæt på at dø hen. (Jeg kan se på det hele, at jeg skal luge ud i de retoriske spørgsmål.) Men læs nu videre, for der er faktisk adskillige momenter, der peger i modsat retning.

For det første mener jeg, at man må se på det hardwaremæssige grundlag for i

dag at udgive adventurespil.

Europa er domineret af billige PC'ere, der bliver dumpet på markedet, fordi alle er bange for at brænde inde med et lager af maskiner, der var forældede allerede dengang de blev lancerede. PC'erne er i sej konkurrence med Commodore Amiga, der med sine engang gode tekniske specifikationer har drejet hele hjemmecomputermarkedets kreative tænkning mod krav til flere farver, højere skærmopløsning og Trine Michelsens trusser i 3-D og stereolyd. PC'erne pumpes til gengæld med supergrafikkort og styrer for tiden mod et mål på 16 millioner farver! Apple Macintosh, der efter sigende lider under sin dårlige multitasking, sigter udelukkende mod professionelt brug, men er en hård konkurrent både for Commodore og PC'erne indenfor desktop publishing. I USA skal et spil for at indbringe kassen også lanceres i Sega og Nintendo format, dvs. uden mulighed for skriftlig tovejskommunikation.

Man kan altså for det første anføre, at grundlaget for adventureudgivelser ikke er optimalt, da al kreativ energi bliver brugt til at vise, hvor meget maskinerne nu kan presses til efter den seneste revision på motherboardet. Samtidig ser alle frem til næste tekniske forbedring, der vil give endnu mere spillerum for dygtige programmører. Med 85% af alle Amigaer solgt i Europa så kæmper Commodore desuden intenst for at få markedsandele i USA. Maskinen skal sælges, og til det formål er CDTV, det latterlige billede af Sphinxen i 4096 farver, og en pornomodels humre stønnen om sine evindelige trusser altså mere egnede end genial interaktiv fiktion, end adventurespillet, omend man naturligvis får langt

større underholdningsværdi for sine penge ved at spille adventurespil. Men når man har købt en maskine på grund af dens tekniske formåen, så vil man da gerne se denne effektueret. Og når alle tror, at det folk gerne vil have er "fed grafik", så koncentrerer alle sig om at lave spil med federe grafik. Det virker som om, at den kreative tænkning er forbeholdt alt andet end adventurespillets forunderlige verden. Men på trods af dette, så produceres og udgives der stadig adventures, også af andre end "Sierra On-Line". Blot er de færre og dårligere end tidligere. **(Der er med andre ord for få trusser?)**



Hvor langt bør man gå i sin markedsføring af spil og computerblade? Hook Christoffersen tager pulsen på markedet i denne artikel.

Men vender man tingene lidt på hovedet, så indser man, at den irriterende store interesse for elektronikken i maskinen på sigt kan vendes til vores fordel. Vi står nemlig i den situation, at hardwaren ikke har nået sin naturlige præstationsevne endnu. Det er åbenlyst, at man på et tidspunkt når dertil, at grafikken ikke kan forbedres yderligere. Da må interessen naturligt ændre sig til at omfatte softwarens udnyttelse af den forbedrede hardware. Vi vil på det tidspunkt have nogle computere med ekstreme evner, og det er den bedste platform for alle kreative adventureskribenter og -programmører. Amigaen kan nu

vha. ekstra hardware præstere såkaldt 24 bits grafik, hvilket svarer til lidt over 16 millioner farvenuancer. Tiden må snart være moden til at se, hvordan dette kan udnyttes. Dernæst er det af betydning, at softwarehusenes helt ensidige vægt på grafik er på retur. De fleste spil (altså actionspil) *havde* fed grafik, kold lyd og elendigt gameplay. Dette problem er stadig evident i mange Amiga og PC spil. Men de store engelske månedsblade er tydeligvis ekstremt interesserede i spil af større underholdningsværdi og længere varighed. Man har helt klart vendt sig mod "intelligente" spil som f.eks. strategi- og rollespil, der ofte byder på flot grafik, sej lyd og samtidig sætter lidt gang i snotklatten. De fleste køber nemlig ikke en computer, der koster kassen, for at sidde og skyde sprites og spille strippoker i 4096 farver og interlace. Tag for eksempel spillet "Lemmings", der har haft megasucces og faktisk har en smule adventurelighed. (Okay, det er næsten godt!). Interessen for de "intelligente" spil er tydelig og egentlig også ret logisk. Fornuftige mennesker (dette er en snedig smigren af læseren) gider ikke bruge deres sparsomme spillefritid på at zappe.

Er vi gået for vidt, i forsøg på markedsføring af banale spil? Aage giver dig sin uforbeholdne mening i denne artikel!



Blandt de computerspil, der opfylder disse computerejeres krav, er adventurespillet helt naturligt centralt placeret. Det har endvidere altid været svært at få de store softwarehuse til at udgive adventurespil, særligt i den rene og sande tekstvariant, da disse som altovervejende hovedregel sælger meget dårligere end actionspil. Dette skyldes utvivlsomt, at de typiske købere af computerspil hidtil har været børn og deres trætte forældre, der ikke gider at høre mere vrøvl. Og de opskruede priser på originalt Amiga og PC software øger ikke ligefrem købelysten.

Men igen, der udgives også i dag adventures af de store firmaer, og udgivelsesproblemet for så vidt angår adventures har altid været der. Og jeg er helt sikker på, at hvis man sidder med et godt adventure, der eventuelt har fået klæbet lidt grafik og lyd på, så er det ikke svært at få det udgivet. Blot firmaet lugter kassen. Og den er der, for de potentielle købere af "intelligente" spil er der mange flere af, end der er mængunger med joysticks og snotnæser. Hvor der er købere, der kommer der sælgere, efterspørgsel besvares før eller siden med udbud, verden ROTERER omkring Deutsche dollars! Endelig tror jeg også, at Infocom's opløsning har haft en væsentlig effekt på kreativiteten i adventureverdenen, netop fordi at Infocom til dato er det eneste firma, der har været i nærheden af at udnytte adventuregenrens potentiale. De producerede simpelthen noget nær interaktiv fiktion. Bøger, hvis handling man i et vist omfang selv kunne bestemme. Puzzles, der har medført skilsmisser i tusindvis. Grues, der lurede i mørket. Infocom var simpelthen

den allervigtigste inspirationskilde for vordende adventureforfattere og deres gamle spil er det stadig. Naturligvis tager det et stykke tid for en kulturgenre at komme sig over tabet af sin vigtigste (næsten eneste) inspirationskilde. Men nu må det være på tide at bevæge sig videre.

Jeg mener, Miles Davis er død for ganske nylig, hvilket er et stort tab for jazz-en, men man har andre inspirationskilder (Hey, Dizzy!), og musikken bevæger sig urokkeligt videre, stadig på grundlag af Miles' musik.

Den er nemlig ikke død, lige så lidt som Infocom's præstationer er døde. Og der er allerede spildt nok tid og spalteplass på at gøre status over dødsboet. Den sidste snot er hermed grædt over Boston-firmaets undergang, okay? Okay.

Dette bør alle aspirerende adventureforfattere tage som den gigantiske udfordring det er. Adventuremarkedets gigant er forsvundet, og hullet efter dem er stadig gabende tomt. "Magnetic Scrolls" er jo en vittighed i den forbindelse. Jer ser heller ingen grund til at spille tid på "Level 9". Dette hul kan desuden aldrig blive fyldt af de øvrige "intelligente" spil, for dem spiller man jo blot som tidsfordriv, for at holde dellerne fra tænkemusklen. Jeg er helt sikker på, at den der tør og kan tage udfordringen op, han eller hun har muligheden for at score kassen og berømmelsen. (På nuværende tidspunkt har vi Sepia Software, der med sit nyeste skud på PC-stammen "Oprør på Nyx" gør et godt stykke arbejde på den danske adventurescene, NYX).

Mit sidste og vigtigste argument er, at alle, der een gang har været "hooked on adventure" på en vis måde altid vil være

det. Kan man lide at gætte gåder, løse problemer, redde smukke og villige jomfruer eller bare at spille sin tid og Cola foran en skærm på underlige tidspunkter af døgnet, så er adventures det eneste. Er man træt efter at have siddet en hel dag over sit spreadsheet, sit CAD/CAM, sit desktop publishing eller en vis person uden trusser på, og er der nogen, der venter hjemme, så er der vel intet mere fristende end en hurtig tur med Frobozz rejser til Never Never Land. Vi ved alle sammen, at der er virkelig mange mennesker, der har det på een af disse måder. Og prøver disse stakler et adventure, så er de "hooked".



Ja, vi ER gået for vidt i vores markedsføring synes Guinness og Ebbe at udbyrde samstemmende. (c) 1991, NYX-Foto.

Når det kommer til stykket, så kan alt dette smeltes sammen til, at adventuregenren vil vende tilbage, fordi markedet er der, fordi kassen skal scores og fordi adventurespillet er en helt unik form for fiktion. Det er simpelthen et spørgsmål om tid. Og til det formål vil det hardwareniveau, som vi nu ser tegne sig, være den mest geniale kreative katalysator, man kan forestille sig. At man på

nuværende tidspunkt skyller kreativiteten ud i lokummet sammen med den multi-farvede sphinx og Trine Michelsens fugtige trusser betyder intet i den forbindelse. Det vil blot være glemte produkter på softwaremarkedets sidste holdeplads: tilbudskassen i "Fona". Kreative, fantasifulde og gale mennesker vil der nemlig altid være. Derfor vil der igen blive skabt geniale adventures. Og indtil da skal vi nok holde Adventure-Klubben kørende, så længe der er det tilstrækkelige grundlag i form af betalende medlemmer. Men det forudsætter, at medlemmerne ved bedre end at tage de dyre computerblades nedgøren og ignorering af adventuregenren seriøst. Der er heller ikke råd til at splittes omkring debatten om salg af løsninger. Det må være op til den enkelte, om han/hun vil bruge helplinen eller foretrækker en komplet løsning. Andet er der ikke i det. Men naturligvis vil vi da aldrig trykke en sådan løsning i Posten. Den slags overlader vi til smudspressen. Jeg ved, at I alle ved bedre end at tro på de forhastede dødserklæringer over vores fælles interesse. Og mens verden langsomt genopdager adventurespillet, og Commodore forøger sin markedsandel, så vær aktive medlemmer af Adventure-Klubben. Skriv ind med synspunkter,

indlæg, anmeldelser, spørgsmål etc.

Til gengæld for denne indsats planlægger vi på bladet en øget indsats for det enkelte medlem, nu hvor "familien" ikke er så uoverskuelig længere. Den nye tidsakder, Jernets År, er begyndt, og med lidt tålmodighed kommer du til at opleve adventures som aldrig før!

Det var alt her i "Forcen" for denne gang. Check den nye Spielberg-film, hvis navn kom til at koste ham 10% af profitten til undertegnede. Og hvis nogen skulle være i tvivl, så betyder det kassen. Pengene går til udviklingen af Cokes og mit kommende adventure, som forhåbentlig kan give et los til udviklingen mod flere og bedre adventurespil. I bliver de første, der får besked.

Jeg vender frygteligt tilbage næste måned, formodentlig i "Hooked on Adventure", da Finn har besluttet at kvitte den. Du skal ikke høre et ondt ord fra mig, Finn, da du har kørt "Hooked". Vi har alle vore individuelle prioriteter. Men skriv da lidt en gang imellem, ik'?. Som sagt, velkommen til Jernets år, året hvor læserne på ny opfordres til at oversvømme os med tips og anmeldelser, året hvor adventurespillet på ny kommer til at rykke. Vær kælige.

- Hook.

NÆSTE NUMMER AF ADVENTURE-POSTEN

- * Strategy-Zoc med forhåbentlig det længe ventede "Outdoor Survival".
- * Ny krydsord fra "Den Gamle".
- * En udvidet "Hooked on Adventure" af Coke Normann og Hook Christoffersen.
- * Endnu en telefonhjælper blottes sit inderste i en artikel om sig selv! (Hvem bliver det?)
- * For adventurefreaks har "La Force" sat tommelskrueerne på flere nye og gamle adventures, der forgæves må give op. Sker det også med "Castle of Terror"?
- * Flere nyheder og kæmperabatter på udvalgte softwaretitler samt nye konkurrencer!

Giv AGT - så kan du lave adventures!

"Den Gamle" er tilbage i AP's regi med den lovede artikel om det værktøj **OPRØR PÅ NYX** er skabt på til PC!

Da jeg i 1989 udgav **OPRØR PÅ NYX** til C64/128, fik jeg en del forespørgsler gående ud på, om jeg ikke kunne lave dette adventure til andre maskiner, naturligvis især til Amiga og PC'er. GAC+, som "oprøret" blev programmeret på, var let at have med at gøre, men havde naturligvis også sine mangler, bl.a. kører det færdige spil meget langsomt, og så har jeg måttet dele det op i hele 9 dele! Jeg fandt frem til et programmeringsprogram til Amigaen (T.A.C.L.), men dels fandt jeg det lidt for indviklet at anvende, og dels gik jeg hurtigt over til PC. Amigaen er en pragtfuld maskine, som er født med muligheder, du skal betale dyrt for at få på en PC - men den skole, hvor jeg arbejder, har PC'er, og derfor måtte jeg anskaffe mig sådan en. Det har jeg nu ærlig talt ikke fortrudt, for hvad enten du vil være ved det eller ej, er det dog denne standard, der har vundet.

Der findes flere adventureprogrammeringsprogrammer (flot ord, hva'!) til PC, men jeg besluttede mig for at forsøge med AGT (Adventure Game Toolkit), som i version 1.0 kan hentes på end del BBS'er i Danmark. Hovedårsagen til, at AGT fristede var, at programmet er lavet i Turbo Pascal, og at du kan købe source

code'erne i USA. Dette er nødvendigt, hvis du ønsker at lave programmet om til at kunne skabe og køre adventures på dansk.

Lad mig med det samme nævne AGTs eneste begrænsning, som bunder i, at den er fremstillet med Turbo Pascal: du kan ikke lave input med Æ, Ø og Å. I alle beskrivelser, svar osv. kan du bruge æ, ø og å, men altså ikke som input. Du må skrive LAEG OEKSEN og lignende. Men så er resten også kun dyder, og de er store - du kan simpelt hen lave adventures fuldt på højde med Infocom's (rent teknisk, altså!).

AGT findes i to forskellige udgaver, nemlig som Normal AGT (den bedste til XT'er) og som Big AGT, der er dobbelt så stor (dvs. at du kan lave dobbelt så mange rooms, messages osv.). Source code'erne er de samme til begge udgaver, så du behøver ikke at købe Big AGT, hvis du køber source code'erne. For at kunne redigere i og compilere disse koder skal du endvidere være i besiddelse af Turbo Pascal.

Til grund for AGT ligger et tidligere program, som du måske allerede har hørt om, nemlig Generic Adventure Game System (GAGS) af Mark Welch. Ved at bruge dette system kunne man lave et adventure med et bestemt, fastlagt antal udsagnsord. David Malmberg fik lov til at bearbejde og udvide GAGS, således at du selv kan definere og programmere en

lang række ord og funktioner. Det gøres ved hjælp af et specielt "meta-sprog", som ved hjælp af Turbo Pascal er skabt udelukkende til at skabe adventures med.

AGT indeholder i sin nuværende form **bage** disse muligheder, således at du kan fremstille adventures på to forskellige niveauer:

1. Spil på standard-niveau, som ikke kræver nogen som helst erfaring i at programmere - kun en livlig og veludviklet fantasi! Alt, hvad du har brug for her, er en tekst-editor til beskrivelse af de forskellige lokaliteter (rooms), objekter (objects) og resultatet af input (messages).

2. Spil på helt professionelt niveau, hvor du **yderligere** ved hjælp af David Malmbergs "meta-sprog" kan skabe adventures så komplekse og righoldige, som din fantasi og dine sproglige evner overhovedet giver mulighed for. Teknisk set vil disse spil som nævnt være fuldt på højde med Infocom's!

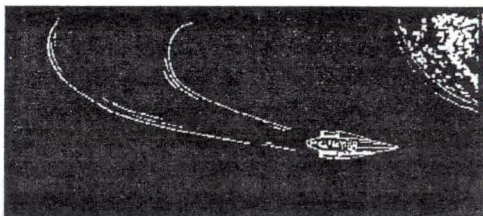
AGT's muligheder:

I det nedenstående gælder tallene i **parentes** for Big AGT.

Du kan skabe 200 (**300**) lokaliteter (rooms), definere 100 (**200**) navneord eller objekter (nouns), kreere 100 (**200**) væsener - det være sig venligtsindede eller dødbringende (creatures), give 250 (**600**) svar (messages), tilføje 400 (**800**) meta-kommandoer (commands) samt sætte 25 (**50**) tællere, 25 (**50**) variabler, 25 (**25**) spørgsmål og 255 (**255**) flag.

Der er et utal af forud programmerede muligheder i programmet; her skal blot

eksempelvis nævnes, at lygter og lignende kan tændes og slukkes og dermed bruges til at oplyse lokaliteter, som er defineret mørke (RoomNeedsLight), skabe kan gøres lukkelige (closeable) og låselige (lockable), objekter kan gøres spiselige (eatable) og drikkelige (drinkable) eller endog giftige (poisonous), våben kan skyde med et defineret antal skud eller bruges til at kaste med osv., osv.



Parseren er fornem: TAG KRUSET, N, N, OP, AABN FOR VANDHANEN OG FYLD KRUSET MED VAND, DRIK VANDET - er en nem sag at klare i én kommando! Og så kan du bruge en masse taster (funktionstasterne F1 - F10 + det numeriske tastatur) som genvej til de mest anvendte ord såsom de 8 verdenshjørner, op, ned, undersøg, tag, læg, åbn, status, lokalitet, point osv. Tryk på "?" og - phooft! - står der et skema på skærmen, som viser alle disse taster og deres anvendelse. Selvfølgelig kan du også SAVE og RESTORE på såvel harddisken som en floppy. Der kan gives point, og du kan få at vide, hvor mange træk du har brugt, hvor mange gange du har gemt spillet og hvor mange lokaliteter du har været i.

Hvor får jeg herlighederne?

Selvfølgelig spiller du (eller du har allerede spillet) OPRØR PÅ NYX, så du ved, hvad AGT kan præstere, men det er

værd at nævne, at når du køber AGT på nedenstående adresse, får du 7-8 gode tekstadventures med i købet - hva' siger du så!?

AGT Registration koster \$ 20.00 og AGT Turbo Pascal source code koster \$ 50.00 (kun registrerede brugere kan bestille koderne!!). Hertil kommer forsendelsesomkostninger på \$ 8.00, altså alt i alt \$ 78.00 - fantastisk billigt! Og heri er så tilmed inkluderet et fremragende Pop-up Hint System og andre hjælpeværktøjer.

Bestilling sendes til:
SOFTWORKS
43064 Via Moraga
Mission San Jose,
California 94539
USA

Jeg står gerne til tjeneste med råd og vejledning til alle, der har gidet købe OPRØR PÅ NYX og som nu har fået lyst til at prøve selv.

Jens-Erik (- den gamle) Kjeldsen
42 95 46 97

TIPS & TRICKS

THE SECRET OF MONKEY ISLAND:

- * En fjer kan blive til nogle høje, snorkende, spørgelsesagtige latterbrøl.
- * Når du først har fået hovedet fra de indfødte (gør med **pamplet**), plager du det om dets største skønhed. Efter at have fået den, vil du være som luft i dødes hænder.
- * Problemer med dæmningen? Ødelæg kikkerten, læg krudtet fra eneboerens kanon på diget og brug kikkertglasset som **opslagsbog**.
- * 1+1 er 2. Når du har så mange bøvser - brug blandt andet kineser-metoden fra før (og kig ved (**ponden**) - vil det være en god idé at visitere revnen efter nogle arterier.
- * Når du har fem frugter og ofrer dem på det halve menneske, følger sidstnævnte efter dig. Få den til at gøre det samme ved træmanden, som du selv gør.
- * Vel inden for stakittet snupper du en **fan....** lille statue og giver den til frugterne. Du har nu nøglen til abehovedet, men pas på: den snakker Fanden et øre af.

- Martin Houliand.

ZORK III - THE ROYAL PUZZLE:

- * Fra sidst har vi et hængeparti, nemlig problemet med at få fat i "book" imellem locations med flyttelige vægge, og derefter - "det sværeste" - at forlade "mazen" igen. Ja, jeg skriver "Mazen" i anførselstegn, for det er **ingen maze**!
- * Der er tusindvis af løsninger på den puzzle, og her er een af dem (Konsulter sidste nummer af "AP" for kortet over lokationerne. Husk så at **alle walls** kan skubbes, men ikke trækkes. Og det er **west ladder**, du skal have til indgangslokationen.
- * Push East Wall, S, SW, E, Push South Wall, Take Book, N, N, N, Push East Wall, SE, Push West Wall, NW, Push South Wall, SE, Push West Wall, Push West Wall, SW, Push North Wall, Push North Wall, NW, Climb Up! (Dig it?)

HIT-LISTEN

- (1) (-) (1) (1) **FISH!**
 - (2) (-) (1) (1) **WONDERLAND**
 - (2) (-) (1) (1) **LEISURE SUIT LARRY III**
 - (4) (-) (1) (1) **OPRØR PÅ NYX**
 - (4) (-) (1) (1) **CODENAME: ICEMAN**
 - (4) (-) (1) (1) **DRAGON WARS**
 - (7) (-) (1) (1) **PLANETFALL**
 - (7) (-) (1) (1) **POLICE QUEST II**
 - (7) (-) (1) (1) **CURSE OF THE AZURE BONDS**
 - (10)(-) (1) (1) **SECRET OF MONKEY ISLAND**
- (c) 1992 - Adventure-Klubben. Må kun gengives med kildeangivelse.

Så er hitlistens parametre endnu engang nulstillet og igennem et helt år skal alverdens adventures kæmpe om medlemmernes hæder! Tallene står for 1: Placering denne måned, 2: Placering sidste måned, 3: Gange på listen i træk, 4: Gange på listen i alt!

I forbindelse med de nylige genudgivelser af Magnetic Scrolls klassikere på WONDERLAND-systemet er det glædeligt at se, at FISH! er kommet til tops også indenfor computerverdenen. På musikfronten har han været det siden '83!

Lidt mere kedeligt er det, at efterspørgslen hos Magnetic Scrolls har været så stor, at de ikke kan følge med. MegaPack 1 går som varmt brød, hvilket betyder, at du må forvente en anelse ventetid, hvis du bestiller den gennem AP.

Sierras CODENAME: ICEMAN blev aldrig det tiltænkte hit, men måske er de problemer, der var med de første piratkopier måske løst? I hvert tilfælde har vi ikke solgt et eneste eksemplar og stemmerne vælter alligevel ind! Lad os så håbe at DaisySoft har solgt alle eksemplarerne. Han er nu så flink...

Generelt skal det siges om hitliste-budene at enkelte af dem ikke var særligt seriøse. Anyway, det var vores vurdering. Lad venligst være med at ødelægge brugbarheden af siden her. Det er dels jeres signal til os om trend'en indenfor genren samt vores ansigt udadtil, når vi sender introduktionsmateriale til firmaer for at få anmelderkopier. Og for Electronic Arts, der netop har lavet alle tiders rollespil virker det ikke ret overbevisende at se en top 10, hvor spil som f.eks. "Valhalla" og "Zork Quest" dukker op i 1992! Så lad venligst være med at stemme, tak! (Men send gerne en tom kuvert alligevel, da vi samler på frimærker).

Denne måneds vinder blev Thomas Højlt, der igen får forlænget sit medlemsskab med 3 måneder. Hans bud var: ZAK MACKRAKEN, LEISURE SUIT LARRY III, LEISURE SUIT LARRY II, INDIANA JONES ADVENTURE, OPRØR PÅ NYX.

Vi skal have dit bud på en top 5 senest den 10. marts 1992!

- NYX.

SEPIA SOFTWARE PRÆSENTERER:

Spillet, som absolut når Infocom's 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!



LÆS ARTIKLEN OM ÅRETS PC-ADVENTURE I DETTE NUMMER AF "ADVENTURE POSTEN"

Derefter er du ikke i tvivl og kan så bestille spillet på en af følgende måder:

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

Ring til Jens-Brik 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.