

ADVENTURE-KLUBBEN

1-6



Compilation 1-6

Adventure-Klubben

Til Patrick Damsted

ISBN 87-89420-00-4

Adventure-Klubben,
Compilation 1-6.

(c) Copyright 1989 by
Adventure-Klubben
Vestergade 25a
4930 Maribo.

Gengivelse, af hvilken som helst
art, af denne bog er ikke tilladt
ifølge gældende dansk lov om
ophavsret.

Indholdsfortegnelse:

6 Forord

7 Vol. 1, Nr. 1, juli 1987

11 Bagmændene

13 Vol.1, Nr.2, august 1987

17 Vol.1, Nr.3, september 1987

21 Vol.1, Nr.4, oktober 1987

29 Vol.1, Nr.5/6, december 1987

41 Super Konkurrence

43 Noter

Forord

Så er den eftertragtede compilation af de seks første numre af Adventure Posten på gaden. Mange sider er det blevet til og så mange tips i et blad, har du aldrig set før. Vi har bygget denne superudgave op i kronologisk rækkefølge, så vi fra ende til anden gennemløber stoffet i den rækkefølge det kom på gaden i 87'!

Det har været svært at vælge, hvad der skulle med. En ren genoptrykning af de første seks numre er det ikke blevet til, simpelthen fordi noget af stoffet ikke er relevant i dag. Det sværeste at beslutte var, om Aages adventurekursus skulle med, da det jo aldrig blev færdigt. Dog er det min overbevisning, at det kan være med til at give en hel del af jer en ide om, hvordan man nemmest konstruerer et adventure. Derfor er det medtaget. (Så må vi jo håbe, at han en dag får tid til at skrive det færdigt - pres ham!).

Et andet problem var vores Red Hot spalter. Er der overhovedet grundlag for at skrive nu, hvad der kom på markedet i oktober 87'? Nej, vel! Men igen sagde min overbevisning mig, at nogle af de mere markante nyheder fortjener at blive genoptrykt, om ikke andet så for at sætte alting på plads. "Guud! Kom det virkelig først i efteråret", "Er den så gammel?".... Do you know what I mean?

Hit-listerne? Nej, de er ikke taget med, men sidst i dette hæfte vil du finde en oversigt over de 5 bedste adventures i det første halve år. Har du interesse i de enkelte seks måneders lister, er du velkommen til at ringe til mig en vilkårlig torsdag, så kan vi sammen løbe dem igennem. Af anmeldelser er alt taget med. Vi håber derfor, at det stadig er muligt for jer at få fat i dem hos forhandleren, hvis de skulle vække interesse.

Tilbage er kun at sige, glæd dig til næste compilation af nummer 7-12, der vil blive endnu større og flottere.

NYX.

1. ARGANG - NR. 5/6-DEC87: 20,-
ADVENTUREPOSTEN



TIPS ÅRETS HIT-LISTE
TRICKS
MM. ANMELDELSER
40 SIDER

UDVIDET
NUMMER

2. ARGANG - NR. 3-SEP87: 10,-
ADVENTUREPOSTEN



NYT UDVIDET SUPER NUMMER
NYE ANMELDELSER
BREVKASSEN
KONKURRENCER
TIPS
TRICKS MM. HIT-LISTE

Leder

Vi har valgt at lægge ud med et uddrag fra den første leder, der blev skrevet i Adventure Postens regi, for at sætte bladets lay-out i relation til selve indholdet. Citat: "Men som Erik Andersen sagde i sin tid, da vi diskuterede et eventuelt adventureblad: 'Og det er sgu' ikke skønheden det kommer an på, er der bare gode informationer og tips og tricks, en fyldig brevkasse og andet der kan bruges, klarer vi sgu' nok skærerne. Flot grafik har vi vel nok af på 64'eren? - Det ville sgu' være værre, hvis vi alle skulle spises af med en computer med **gummi-knapper!** (ikke nævne navne Erik...)", citat slut.

Og dermed kom vi lay-outet et lille skridt nærmere. Fra hvor vi stod dengang og til i dag, er der kilometers afstand. Men derfor er der ikke grund til at slappe af i dag. VI forsøger at forbedre os fra måned til måned. Det første stof til offentliggørelse i Adventure Posten var: **tips!**

Tips!

Circus

*Med Car Keys Åbner du bagagerummet på din bil og tager Flashlight + Spanner.

*Hvis du graver umiddelbart efter fundet af Shovel, vil du finde Starting Handle, som sammen med Spanner skal bruges til at reparere og starte Generator med.

*Kan du ikke få Chest op i Store Room så prøv at give den et spark først.

*Hvis ikke du har Clowns Costume på, vil klovnene flygte fra dig, og du kan så ikke få sat sikkerhedsnettene op udenfor Cage.

*Pisken skal du bruge til at flytte Tiger med, hvorefter du finder en Trap-door. Det gøres ved, at du taster Crack Whip, mens du er i Cage.

*Snorkel skal bruges til at fylde Tin med Petrol, som derefter fyldes på din egen bil. Snorkel får du fat i ved at svømme i tanken, men først skal du have fisken med til sælen, som du fodrer. Den finder du i Freezer.

(Det var så de første tips vi bragte overhovedet. De var ligefremme og ikke til at tage fejl af. En foræring, der brat blev stoppet, af Hook'en i nummer 2. Men indtil da var der stadig tips til 5 adventures i dette nummer).

Hints!

Arrow of Death pt. I
Mon ikke dette eventyr er et af de mest gennempløjede på markedet? - Unægteligt!

Unægteligt sidder der også nogle stykker rundt ved de varme computere, som stadig har problemer og dem vil vi hjælpe her.

*I Kings Chamber skal Coat vendes tre gange, hvorefter en Passage kommer til syne.

*Undersøg Bed og spræt pudsen op. Det du finder skal du give til Beggar.

*Hvis du undersøger Kitchen finder du Hook, som bindes til Rope, som du fandt i Courtyard.

*I skoven skriver du Walt, men først når du har fundet Arrowhead.

*Det gør du i slangens hule, men for at komme helskindet ud igen skal du have Suit of Armour og Orb med.

*Fra Beggar går du to gange vest, smider Suit, skriver Hook Suit, Climb Ledger, Pull Rope, Take Suit, hvorefter du tager skidtet på Rubber Orb, går ind og dræber slangen. Husk Alle Gode Gange Tre!!!

(Ja, det gør ondt at bringe her 2 år efter, men sådan ødelagde vi det altså for folk dengang - vi har også været på vippen til at skrive disse første tips om til en mere kryptisk form, men fandt, at det ville være at ødelægge compilationen. Alt skal være som dengang, flot og originalt. Og så var vi efterhånden kommet så langt, at vi skulle bringe vores første anmeldelse. Et af de helt store spil i 1986-87 var Lord of the Rings, Pt.1, fra Melbourne House. Blad om på næste side og se hvordan D.D. Dennis oplevede det adventure).

NYX.

Anmeldelse

Lord of the Rings

Når man læser en anmeldelse et eller andet sted, kan det ikke undgå, at man tænker enten; det var dog et kedeligt eventyr at vælge eller; det har jeg aldrig hørt om før, lad mig se, hvad det er for noget...

Så sidder man pludselig selv i den situation og alle de ideer, man havde, er væk. Skal du tage det? Nej, det er for gammelt osv.

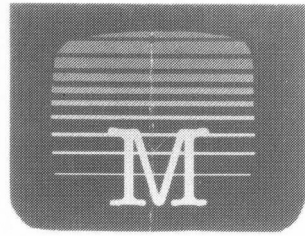
Det skal ikke være nogen hemmelighed, at jeg til at starte med havde tænkt mig at skrive lidt om det gode gamle The Hobbit. Hvem i denne verden har ikke et eksemplar af det eventyr stående på hylden og hvem har ikke et specielt forhold til det? Der knytter unægteligt sig en historie til alt og mon jeg ikke kunne have sat en hel del i gang rundt omkring ved at skrive et stykke om den gode Bilbo Baggins. Se C'en?

Trods det valgte jeg ikke at skrive en anmeldelse af ovennævnte, ikke fordi jeg er træt af eventyret, der er tit, hvor jeg tager det frem, og så sidder jeg bare og leger. Sender de forskellige i kamp osv. Fordi et eventyr er løst, er det ikke ensbetydende med, at det er kedeligt - I hvert tilfælde ikke når det er i den klasse som The Hobbit unægtelig er - Nej grunden til at jeg valgte et andet var, at jeg ikke ville ha' at Adventure-re Posten skulle have skyld for at være flere år bagud.

Jeg kunne dog ikke kvitte Tolkien helt og valgte af den grund Follow Uppen.

Med Lord of the Rings i hånden har du, efter min mening, alt hvad du skal bruge for at spille et adventure. Du har en 20 sideres fyldig manual, der dog kun glemmer een ting, nemlig at fortælle dig den egentlige baggrund for din mission.

Det er der dog imidlertid rådet bod på, nemlig ved i samme æske som adventuret at placere første del af de tre bøger i serien The Fellowship



of the Ring, som fortæller dig om hvordan Frodo får ringen af Bilbo på deres fælles fødselsdag den 22. september.

Om hvordan Bilbo drager afsted og om hvordan Frodo får fortalt historien om ringen af Gandalf. I eventyret kommer vi dog først ind efter at festen er holdt, Bilbo draget afsted og Gandalf reddet sin tunge vej mod Sauron og verdens ødelæggelse.

Det skal dog ikke holde mig fra at spille eventyret, for bortset fra stai ten følger det bogen nogenlunde. Du har mulighed for at besøge Farmer Mag got, hvor du som barn huggede champig non, og Tom Bombadil bor også i skoven endnu.

Blot er der her tale om en kamp mail en grøn ridder og et opgør med en dame, henholdsvis ved et grønt og et rødt tårn. Det er nogle detaljer, jeg ikke genkender fra bogen, men måske er det alt det adventurespilleri, som har ramt min Memory Block..

Melbourne House har med spillets ordforråd også været i stand til at ramme en eller anden block. Med en ord bog på over 800 ord og mulighed for at opbygge sætninger på op til 4 liniers længde, har de givet selv den mest kræsne spiller mulighed for at gå amok! Derudover kan instruktionerne de les med et "," (komma), så du er fri for at vente så længe hver eneste gang.

OPEN CHEST, EXAMINE THE CHEST, TAKB THE PIPE, GIVE THE PIPE TO SAM, ENTER THE WINDOW - vil kunne udføres af een omgang. Et virkeligt plus!

Et minus, for dem er der også et par stykker af: Det tager utrolig lanfl tid for at tolke en instruktion og ligeså lang tid at flytte de forskelli ge personer rundt på skærmen.

Hvis du er ved at miste din tålmodighed så prøv dog at glæde dig lidt over, at der ikke er den samme form

for grafik indbygget, som der er i Erik the Viking fra Level 9. Var det tilfældet tør jeg ikke spør om de lave tal, som ville komme frem på Melbourne-salgskurver.....

Som i The Hobbit er der også her tale om personer, der er udstyret med en kunstig intelligens, et behov for mad og drikke osv. Det gør det sjovt, ikke bare at spille eventyret i den henseende at det skal løses, men også for at se, hvordan de forskellige personer reagerer, når de en sjælden gang får noget at spise eller drikke. Så kører du fast en dag, prøv selv at lege lidt!

Alt i alt et adventure, der må og skal stå i et hvert hjem, hvor der findes en Commodore 64.

Vi kan kun glæde os til The Shadows of Mordor, som skulle følge succesen her i år.

D.D. Dennis.

(På trods af D.D. Dennis' begejstring måtte vi sande at Melbourne House gik drastigt ned i standard. 1982'er succesen de fik med The Hobbit blev aldrig helt gentaget og selv The Shadows Of Mordor valgte vi at forære væk som præmie uden at anmelde den. Tilbage var kun at bringe nogle tips til det i en kommende udgave af Adventure Posten. Men indtil dette var på gaden, blev der plads til en hel del tips mere. Her afslutningen på vores debutnummer fra juli 1987).

Hints

Gremlins

*Sværdet i stuen skal du ligesom i filmen bruge til at hugge hovedet af en Gremlin.

*Når du har taget Remote, går du ud i køkkenet og taster Push Button fem gange. Derefter undersøger du lige Chute engang, hvorefter du Pusher Button to gange mere.

*Hvis du undersøger Drawer to gange, er du godt udrustet og kan efter at have dræbt den dartspillende lus på dit værelse gå en tur i byen.

*Du skal en tur i Poolen, men først efter at du har lagt alt, hvad du har på dig. I Poolen skal du lukke vandet ud ved at tage Plug. Det forhindrer de søde Gremlins i at formere sig. *Flashlight tænder du, hvorefter det

postes. Du skriver så Cut Box og svingeling! - Du har nu, hvad der er nødvendigt for at stoppe Gremlinerne -Get Plates.

*Efter at havde svejset sneploven til og taget Camera hos Dorry's er du klar til at svejse.

*I varehuset skriver du Weld Plate og reparerer så en ventilatorskakt.

Tips!

Colossal Cave

*Her er en del magiske ord, der vil hjælpe dig, hvis du siger dem på det rigtige tidspunkt. Det er Xyzzy, Plugh, Fee, Fie, Foe, Foo, Plover...

*Xyzzy bringer dig fra Debris Room tilbage til Building, hvor du dropper skattene.

*Bunch of Keys finder du i Building og Grate åbnes med disse. Det samme gælder Bear.

*Der er 15 skatte i den første del af spillet: Gold Nugget, Bars of Silver, Jewelry, Diamonds, Emerald, Platinum Pyramid, Gold Eggs, Ming Vase, Trident, Pearl, Coins, Chain, Rug, Pirates Chest, Spices. (Den er grov, hwa'?).

*Gold Nugget finder du syd for Hall of Mists. For at få den ud af hulerne, går du til Y2 og siger Plugh.

*Bars of Silver finder du syd for Y2.

*Jewelry finder du syd for Hall of the Mountain Kings.

*Diamonds finder du syd for Hall of Mists Chast.

*Emerald finder du i Plover Room.

*Platinum Pyramid finder du i Dark Room.

*Ming Vase finder du i Oriental Room og puden beskytter den fra at gå i stykker, når du dropper den.

*Trident finder du på den anden side af Gate nord for Giant Room. For at åbne Gate skal du fylde flasken, du fandt i Building, med olie, som du så smører Gate med. Trident giver dig kraft, nok til at åbne Clam, som befinder sig øst og nord for Bedquilt.

*Pearl finder du netop i Clam.

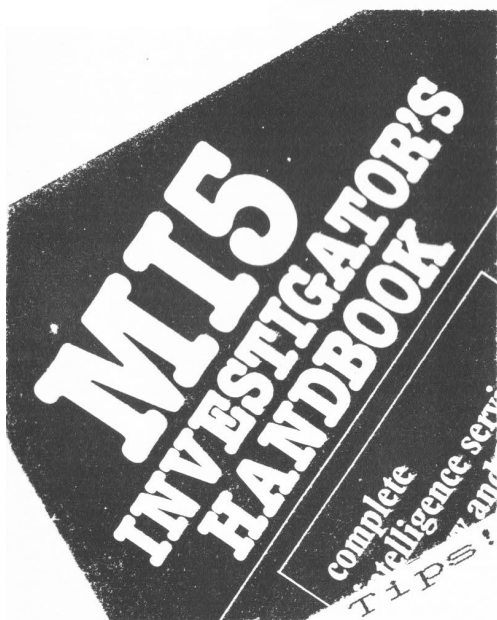
*Coins finder du i Building og smider du dem ved kanten af Vending Machine erstattes dine batterier i den lampe.

*Chain holder Bear fanget. Du giver Bear sandwiches og slipper den fri med Keys, tager den og smider den ind til

trollden under Troll Bridge.

*Rug er under dragen, som du angriber med hænderne.

*Plrates Chest er i Same Maze og et diagonalt træk vil være nødvendigt for at få den, men først efter at piraten har røvet dig. Splces er lidt fra Troll Bridge.



The Fourth Protocol

◆Hår du tager til Sverige så sørg for at besøge Anna Nilson og kig engang på skolebogen med fingeraftrykkene.

*Svarene på Plumbs spørgsmål er i nævnte rækkefølge: Faulkner, Nilson, Sten-berij, Swedish, Fingerprints, Gaza Strip, False Flag.

*Den 11. juli vil du få et password til part II. Det er Aspen.

Hints!

Zork II

*I Tiny Room skubber du dækkeservietten ind under døren og skubber nøglen ud med brevåbneren.

*Lås døren op og tag Blue Sphere.

*Dragen slår du en gang med sværdet og går et rum mod Glacier Room og fremdeles, til du når Glacier Room.

*Gå tilbage til Dragens rum, kys prinsessen og følg efter hende for en over raskelse.

*Derefter går du tilbage til Dragens hule og undersøger kisten. Du skal også undersøge alle bøgerne i biblioteket.

*Du skal tage de grønne, røde og blå kager. Spis de grønne og gå East. Put den røde kage i Pool of Tears og spis den blå for at blive normal igen.

*Robotten sendes til Closet først, du tager Red Sphere og beder robotten om at løfte buret og så om at trykke på den triangulære knap for at stoppe kar russelrummet.

*Fra Oddly Shaped Room, hvor du finder Baseball Bat, gå du SE, SE, NW, SV for at lave et Home Run.

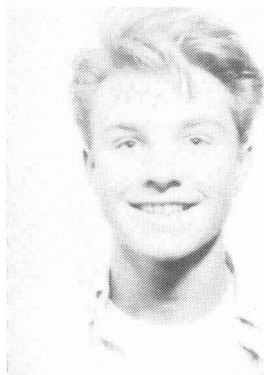
*I banken går du fra indgangen: NV, W, S. Tager Portrait, N, smider Portrait, går gennem gardinet. Gå S, gå gennem gardinet igen. Tag regningerne, gå gennem nordvæggen, smid regningerne. Gå E, N, S, NW, N, S, NW, W, tag regningerne, S, smid regningerne. Gå NW, W, tag Portrait og smid det gennem gardinet. Gå E, S, NW, S. Tag Portrait, gå S, tag regningerne, forlad banken.

*Battet kaster du på akvariet og får Clear Sphere.

(Mange timers adventurespilleri og det første nummer af Adventure Posten kom på gaden i sommeren 1987 nærmere betegnet juli. Dengang var oplaget på 10 stykker og alle der modtog dette nummer er med endnu. En speciel hilsen skal i den sammenhæng sendes til adventureknuseren Klaus Jensen og Henrik Buus Thomsen fra Middelfart to af de længstlevende medlemmer. Som det fremgår var tipssektionen den, der tog mest plads i Adventure Posten. Med Hook'en inde i varmen til nummer 2 var der dog lagt op til mindre tips og læn gere artikler og med skabelsen af Hooked on Adventure og Red Hot, der har formået at overleve frem til i dag, blev han et af adventureverdens undergrundsorakler. Læs blot videre på de næste sider, så vil du forstå hvorfor).

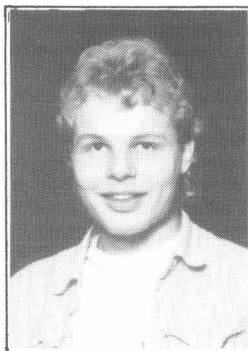
Bagmændene

Herunder en kort præsentation af fire af hovedkræfterne bag de seks første numre af Adventure Posten.



Aage Krogh Christoffer-
sen. Den altid
friske herre,
der ikke
lægger fingre
imellem, når
han skal
beskrive sit
adventureta-
lent. Han er i
stand til at
skamrose sig
selv flere
timer i træk,
og når han
trækker i i
profetens klæ-
der, er det
med at komme
væk...

Kirsten (ASK
US) Jespersen.
Utrolig
dynamisk ad-
venturepige,
der smiler
stolt, netop
fordi hun lige
har fået ros
af sin søde
chefredaktør
på Adventure
Posten. Hun er
også så opti-
mistisk, når
det kommer til
adventure-
løsning, at
hun tilbyder
hjælp over te-
lefonen. Og
Gud nåde og
trøste den,
der stiller et
spørgsmål hun
ikke kan svare
på! Han får
klart at vide,
at det
adventure
vidst slet ik-
ke findes...



Claus NYX Ny-
gaard. Hvad
du her har
med at gøre,
ærede læser,
er en vaske
ægte notabi-
litet på ad-
vent ureområ-
det. Han er
ikke typen,
der blærer
sig med det
-nej, han ac-
cepterer det
blot! - Og
deri ligger
forskellen
fra de to øv-
rige...

Vi ville godt
ha' haft
været i stand
til, at vise
et billede af
A-MOC, men da
han lider af
"kronisk fo-
tosyge", blev
vi enige om
at vise hans
logo i
stedet. Hans
navn er Jørn
Gregers
Jensen, og
han er Adven-
ture Postens
essayekspert
gennem de se-
neste to år.
Han praler
ikke med det,
for han ved
slet ikke, at
det er
essay's, han
skriver!



That's it!

Sådan ser de altså ud. Aage er i dag
vores udlandskorrespondent i England,
Kirsten stået af som trykker (kunne
ikke leve af, at Adventure-Klubben al-
drig betalte), mens Claus og A-MOC hø-
rer til de drivende kræfter i dag.

at løse eventyr både for begyndere og viderekommende og selvfølgelig vil en enkelt anmeldelse eller preview (tidligt ukritisk kig på spil) snige sig ind her og der. Ydermere skal jeg yde assistance med at få besvaret jeres spørgsmål og allerede på nuværende tidspunkt kan jeg oplyse, at vi kan besvare (næsten) **et hvert** adventurespørgsmål (nej, det er ikke pral. Try us! Desuden skrev jeg "næsten").

Slut med det kedelige, efter et par søvnløse natters spilleri er jeg klar til min første anmeldelse.

Så blev det omsider august 87'. Skoleferien sluttede og for at forhindre at humøret faldt nævneværdigt rundt omkring i 10 danske hjem kom et nyt eksemplar af Adventure Posten på gaden. Hook var for alvor hooked og med ham og Patrick's Data som producenter i baglokalet hos en boghandler i det indre København, så Adventure Postens fremtid ud til at være sikret (lidt endnu). Det var et nummer på 12 sider med ikke færre end 3 konkurrencer. Og så var der iøvrigt en 5-siders Hooked on Adventure. Joh, det var dengang free-lance skribenterne leverede noget for valutaen. Lad os derfor gå direkte igang med denne debut-udgave af:

Artikel

Hooked on Adventure

Jeg siger tak til Claus for introduktionen i Posten nr.1 og begynder hermed mit eget hjørne, "Hooked on Adventure". Claus ramte rigtigt, da han skød på, at jeg ville skrive om eventyrspil, men jeg har nu tænkt mig at strække emnet så vidt og bredt, som jeg kan og håber dermed at leve op til jeres eventuelle forventninger.

De artikler, I kan vente jer fra min side, vil blandt andet handle om, hvordan man skriver sine egne adventures (Jep, jeg har lidt erfaring på området), jeg vil se tilbage på nogle golden oldies indenfor genren, komme med spådomme om hvad vi kan vente os i fremtiden og fra hvem. Jeg vil også komme med specialartikler om udvalgte softwarehuse og adventure forfattere, både kendte og ukendte, om teknikken i

Anmeldelse

Frankenstein

Frankenstein, CRL, C64 bånd: 178 Kr. Ingen diskversion. Amstrad og Spectrum versioner på vej. (det var altså sommeren 87', RED).

Et kort resumé. Efter et grundigt studie i filosofi skabte Dr. Victor Frankenstein et væsen samlet af lemmer fra lig fra de lokale kirkegårde. Han gav væsenet liv, men opdagede til sin skræk, at hans skabning var skrækelig grim. Han flygtede i frygt og da han vendte tilbage til sit værksted, var uhyret flygtet. "Fedt!", tænkte han, men to år senere blev hans lillebror myrdet og han blev klar over, at det var hans skabning, der havde gjort det. Derefter følger en række facinerende og uhyggelige forviklinger, der fører til næsten hele hans families død, slutningen opdager du selv. Lad mig med det samme sige, at plottet i spillet afviger betydeligt fra den oprindelige historie, så med løsningen af problemerne vil det ikke hjælpe at havde læst bogen. Dog yder det betydeligt til forståelsen og nydelsen af spillet, hvis man har læst den mere end 150 år gamle klassiker.

Spillet er skrevet af Rod Pike (kendt fra THE PILGRIM og nok mere fra DRACULA, begge udgivet af CRL), hvilket er grunden til, at vi har fat i et godt spil. Hans vidunderlige atmosfæriske skrivestil afviger så dejligt fra den sædvanlige "You are in a tunnel-like hall". Når man sidder klokken 2 om natten og kæmper sig gennem bjerge og snestorme, så skal der ikke meget

fantasi til for at blive revet væk i handlingen og når man så endelig går i seng, begynder de underlige lyde rundt om i huset...

I første del af spillet skal man tage fra sin fars bjerghytte til en nær-liggende landsby. Det er en noget farefuld rejse med en ikke harmløs bjørn i r...., gennem en labyrintisk skov, over en kløft, hvor broen er styrtet sammen og endelig over en sø i en utæt robåd! Der er trods alt ikke så mange problemer, men de fleste vil nok sidde fast alligevel.

Anden del, der er den sværeste, gælder jagten på uhyret. Man skal tale med folk, udstyre sig rigtigt til det endelige slag og generelt arbejde hårdt for at komme rigtigt igang med denne del. Så går jagten over bjerge og gennem ishuler, der nemt kan blive ens grav, hele tiden i hælene på uhyret, der med vilje leder en på vej, for at man ikke skal miste modet. Han vil have, at man skal lide så meget kulde, sult og træthed, som han har lidt, før den endelige konfrontation, der bliver ens død. Eller gør den? Her møder man problemer, hvor man faktisk skal tænke sig om, lækkert! (Den forstod vi godt, RED).

Tredie og sidste del af "Frankenstein" er klart den bedste. Man får nu lov at gennemleve uhyrets liv og der med se alt fra dets side. Det er i denne del, at Rod Pikes fortolkning af bogen kommer til udtryk og det er et noget andet monster, man bliver præsenteret for, end det i de gamle Frankenstein B-film. Målet er at opbygge monstrets intelligens ved at tænke, høre, føle og lugte sig igennem en verden u-den forståelse for ens indre følelser. For at spilleren skal få mest muligt ud af spillet, skal man bruge et kodeord som bevis på, at man har løst de første to dele - en fornuftig beslutning. Rod Pike appellerer endvidere til alle spillere om at undlade at give koden videre, en appel jeg støtter fuldt ud. Kodeordet bliver ikke trykt i Adventure Posten, det er nemlig et ordentligt blad.

Lyder alt dette for godt til at være sandt? Det er det. Spillet er skrevet med Graphic Adventure Creator og er utrolig langsomt for nu at være venlig. Dets parser er mildt sagt elendig og ordforrådet er minimalt trods det, at du har mulighed for,

øhhh, "avancerede" kommandoer på fire ord og så kan man bruge "it" om sidste brugte navneord. Wauw, hvem sagde Infocom?

Men alligevel har vi fat i et kvalitetsprodukt. Det osrer af skræmmende at mosføre og alle puzzles (problemer) i spillet er logiske. Til sidst (ja, endelig) vil jeg nævne, at spillet er blevet forbudt i England for børn under 15 år på grund af de blodige billeder der, der kommer, når du ikke har klaret et problem tilfredsstillende (dvs. er død!). Men hvis du vil chokeres med blod og indvolde så lej en videofilm i stedet. Hvis det er med den hensigt, at du køber spillet, er det overlagt voldtægt på forfatterens glimrende arbejde. Og efter min mening er grafikken der kun for at sælge spillet, den giver ingen våde bukser hos selv den mest letskræmte person.

The Scores

LYD: 61% - Få effekter understreger at mosføren uden at forstyrre.

GRAFIK: 63% - Virkelig flotte loaded-billeder, men grimme digitaliserede billeder resten af vejen. Virker lidt tumpet.

PRÆSENTATION: 55% - Kort og lidt kedelig manual. Uprofessionelt display med ord, der er knækket de forkerte steder og flere stavfejl.

ORDFORTOLKER (PARSER): 19% - Elendig analyse og laaaangsom. Kræver alt for stor præcision i vigtige kommandoer.

ORDFORRAD: 49% - Lille. For få synonymer.

KOMMUNIKATION: 65% - Vær ikke bange for at prøve hvad der falder dig ind undervejs. Dog klarer spillet selv det meste af samtalerne.

ATMOSFÆRE: 84% - Suveræn, bog-agtig og medrivende. Dog lidt for patetisk i blodige situationer. Ødelægges af parseren.

SVÆRHEDSGRAD: Let til standard sværhed, mest pga. parseren (igen!).

VALUTA FOR PENGENE: 70% - Medrivende, men for let til prisen. Køb den hvis du elsker Rod Pike og hans atmosfære og mener du kan overleve den geniale parser (det er svært!).

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 69% - Ikke en af mine favoritter, men stadig besværet værd.

(Det var så Hook'ens første anmeldelse i Adventure Posten. Det skulle i alt kun blive til een anmeldelse mere fra ham indenfor det første halve år, men i mangel på samme blev vi bombarderet med nyheder, kursus, adventurehjælp mm. Der var ikke et øje tørt, når han foldede sig ud, hør blot her).

Til sidst vil jeg gerne lægge op til en debat om Adventure Posten skal bringe komplette løsninger til adventures. Efter min mening er det en helligbrøde, der kun akkurat opvejes med dødsstraf. Jeg var endda ved at få hjertestop, da jeg så, hvordan Zork II (en af mine favoritter) og Colossal Cave blev udleveret sidste gang. (Nothing personal, hvem der end skrev det).

Hvorfor skal I have svarene serveret på en sølvbakke? Vi er vel for Guds skyld alle eventyrere, der elsker at løse problemerne selv. Jeg er i hvert fald. Skal vi have kodede tips, tips skrevet kryptisk eller i gåder, eller svarene serveret så man slipper for at tænke sig om og ens hjerne vil blive imponeret ved størrelsen af en ært?

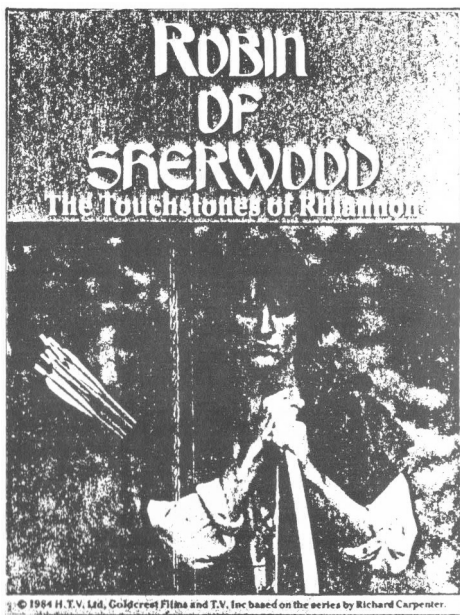
Jeg er klart tilhænger af de første to muligheder (som det måske svagt fremgår), og komplette løsninger bliver der ikke tale om, hvis Claus vil undgå en braktud. Lad os høre, hvad I siger. Under alle omstændigheder skal jeg nok snige tips ind hist og her og det bliver kun tips. Jeg har endda ind arbejdet visse i disse skriblerier, som forhåbentlig snart er færdige. Find tipsene - hvis du kan.

Men hvis I har et specifikt problem så skriv ind og vi skal besvare det uden at ødelægge resten af spillet for jer. Skriv også ind om hvad I vil se i bladet, kommentarer, kritik, alt er velkomment. Lad mig se mere end et brev, OK?

Aage.

(Debatten rullede fra nummer 2, august 1987. I dag, to år senere, har vi stadig samme problemstilling at slås med. Men er der nu ikke et eller andet om det Hook'en siger? - Og så mange sider havde aldrig før været bragt i Adventure Posten uden tips! Før de rullede ind skrev chefredaktøren. Citat: "Det er rigtigt nok, at vi opførte os som suspekte (TDM) personer

i første udgave af Adventure Posten ved at bringe klart hjernedøde tips til de forskellige eventyr nævnt i bladet. I dette nummer har vi imidlertid gjort det modsatte, nemlig prøvet at kode tipsene lidt. Kår man er et nyt blad, som skal ud til mange forskellige eventyrere, er det nødvendigt at lodde stemningen lidt og som jeg skrev først i dette nummer, har der altså ikke været nogle egentlige negative bølger. Lad os så vente og se, om der bliver nogle denne gang.", citat slut. - og så var det ellers tid til tips til 3 adventures).



Robin of Sherwood

*Hvis Little John opfører sig underligt, så giv ham et slag med din tryllestav.

*Dine to tidligere fængselskammerater er også interesserede i denne, hvilket, du må indse for nogensinde at komme til Nottingham - You can't do that just now.

*I Nottingham er det nødvendigt at være med, hvor der er gang i den. Bliver sheriffen for grov så tag ham under behandling, indtil du når Sherwood.

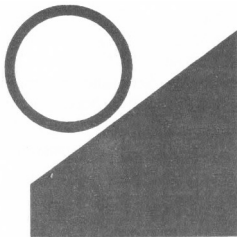
*Hvis sølvpil kunne befri sin elskede,

kan du også. Giv Simon en på panden og sноп Marion. Hun er den eneste, der ved, hvor din anden håndlanger holder til.

*Med ham skulle det ikke være noget problem at hyre en vogn til Nottingham, men pas på og vent... Vagterne ser ikke så godt ved nattetide. *Når du er i værelset på slottet så gør som i ARROW OF DEATH - Alle gode gange tre - Examine.

*Tempelherreerne kræver en hellig behandling importeret fra byen. *The Touchstones? - Af sten er du kommet, til sten skal du blive, du hedder Steen (nåhr nej...).

*Someone else in someone elses pocket.



incentive

Winter Wonderland

*En frakke er ikke dårlig at have på, når man bevæger sig i de kolde bjerge. *Irriterer dyret dig, så prøv om en raket kan hjælpe dig ud af nøden.

*En huleforsker løber sjældent rundt med tomme lommer og blokerer snedri-verne din vej, har du ikke nødt at grave dig ned af fortvivlelse.

*Ægget du finder i grotten, skal du gemme til du møder en ornitolog, som gerne vil debitere din konto for den sag vær vis på det.

*På hotellet møder du en fortvivlet rengøringskone og du bliver ikke beskidt af at hjælpe hende med at finde det, hun stormer rundt og leder efter.

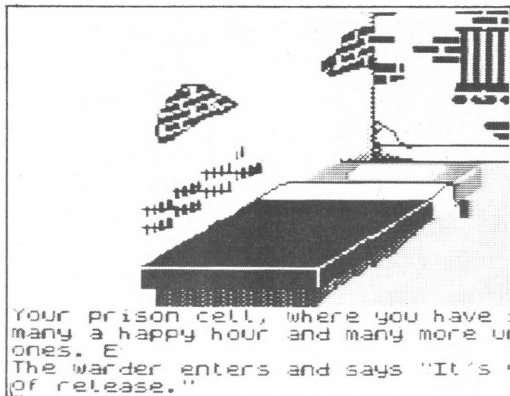
*Sæbe er nu ikke dårligt at have for en læsesmed!

*Hvis du holder rensemiddelet ud på isen, får du ikke en ski på men bliver unægtelig tilPAS.

*Wampaen skal fodres med hamsteren, men pas på du ikke dropper den chance!

*Spiritus, børn og unge, skæg og blå briller, hvis den kære ekspedient ellers driller.

D.D. Dennis.



Your prison cell, where you have many a happy hour and many more ones. E
The warder enters and says "It's of release."

Dodgy Geezers

*I Dodgy skal du samle en bande og få den til at hjælpe dig med at begå et kup. Når starten går, er det vigtigt, at du går lige ud af fængslet, ellers mister du et vigtigt stykke papir.

*For at komme ind i en af byens natklubber skal du bruge et kodeord. Tag et nærmere kig på jukeboxen, men husk at gardere dig mod mørket. *I det gamle varehus er det ikke en dårlig idé at gemme sig eller løfte lidt på presenningen.

*Specielt hundemad er godt mod dobbeldrenge så tag et nærmere look på dyrehandelen.

*Bibliotekaren har det med at være på tværs, når du vil låne bøger, men vi kan blive enige om, at han er lige til kloaken.

*Om eftermiddagen holder Bullet Prof. George og hans makker tepause på byggepladsen, så et besøg der vil kunne betale sig.

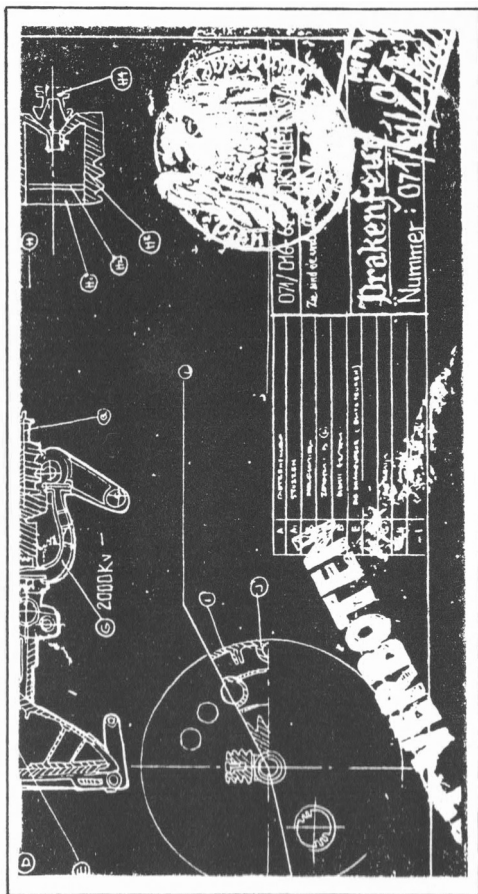
(Og så sluttede ellers denne anden udgave af Adventure Posten. Bagsiden var prydet med en annonce fra Patrick's Data med flg. ordlyd: "Hejsa, alle I hooked adventureplayers out there in radioland. Så er vi endelig nået til ugens / månedens tilbud. 1 stk.

Amiga 500

til spotpris

4.995,-

Du får Amiga 500 leveret med flg. udstyr. Indbygget 3 1/2" drev, formatteret lagerplads pr. diskette



(hold fast) 880 KBytes. Optomekanisk mus m. 2 funktionstaster, div. styreprogrammer og software." - Ja, hvad siger I så? Det var altså i august 1987... I dag koster den selvsamme maskine enkelte steder over 5.200,- (??!!) - Vi kan kun sige, at Patrick's Data og Adventure Posten altid har været hurtige og billige....)

Adventure Posten

Denne Compilation af de seks første numre af Adventure Posten er udgivet af foreningen ADVENTURE-KLUBBEN.

Foreningens bestyrelse:

Formand : Claus Nygaard J.
1. bestyrelsesmedlem: Peter Normann.
2. - : Aage Krogh Chr.

Foreningens adresse : Vestergade 25a
4930 Maribo

Vil du vide mere om ADVENTURE-KLUBBEN så skriv et par linjer til os, eller ring til Mr. Coke på tlf. 02 19 02 17 eller til NYX på tlf. 03 88 47 17. Telefonerne åbner igen 1. august 1989.

Fakta om denne Compilation:

Ansvarshavende udg. : ADVENTURE-KLUBBEN

Chefredaktør : Claus Nygaard J.

Lay-out : Claus Nygaard J.

Red. Medarbejder : D.D. Dennis.

Tryk : Maribo-Trykkeriet
Jernbanegade 16
4930 Maribo
Tlf. 53 88 00 66

Udgave/Oplag : 1. udg., 500 stk.

Free-Lance : Jørn G. Jensen.
Aage Krogh Chr.



September 1987. Efter sidste måneds succes med Aage som debutant og en boghandlers baglokale som trykkeri, blev alle enige om, at der ude i Hellerup (v. København) lå et fortrinligt trykkeri, der let kunne ordne de 10 numre af Adventure Posten og endda til billige penge!? Jo, de var med på spøgen og skulle kun have 480,- kroner for den affære. Det første store hug i tuden til chefredaktøren, (der jo, dum som han var, stolede på hvad folk fortalte ham) som så ud til at tabe 380,- på dette. Men ak! På trykkeriet havde de ikke blot snydt med prisen, men også skamferet det færdige resultat så side 18 sluttede på side 3, side 17 på side 4, osv. Ikke engang midten af en side kunne de finde, så originalen var bukket ca. 2 centimeter for langt mod højre og kunne overhovedet ikke sælges! Så der var kun tilbage at sende den ud til medlemmerne og appellere til dem om at betale 5,- kroner i porto for sagen. Jo, en svinestreg fra et dårligt firma satte lykkehjulet på nummer 13 og en stribe af uheld skulle i de kommende måneder hagle ned over redaktionen, . . . Men under alle omstændigheder kom bladet ud, og kunne det starte bedre end med tips til



Buckaroo Banzai

*I "Store" er det en god ide' at tage det med, der ligger for dine fødder, hvilket du skal bruge for at pumpe dig igennem resten af eventyret.

*Fra "Store" går du ESSE (fik du den?), hvorefter du lige vender det øverste jordlag to gange, kigger een gang og så skærer to gange i Line (Nej, ikke D.D, Dennis søster..!)

*For at få fat i Crystal skal du kaste Line, hvorefter den fastgøres til Ax - Simpelt og ukompliceret kravler du, trækker du, og Wauw. Aktionen starter klokken 23.47.52 - (skide godt Egon). *Batteriet skal forbindes med en af de tre ting du tog i starten, hvorefter du så forbinder dette videre til Terminalen.

*Bilen skal fyldes op. Dette er dog ikke helt ukompliceret, vil nogle måske mene, men Make Fuel først.

*Når alt er klart og Safe er låst op går du WWGOSHED, skiller dig af med radioen og batteriet, forbinder disse med antennen og hinanden, læser Paper og slutter så af med at transmittere YOOYEDYN & FRAWIN (byt selv om på bogstaverne).

Hilsen The Rat.

INFOCOM

Hollywood Hijinx

*I Buddy's film indgår der nogle retninger jvf. titlerne. Start med at dreje statuen i disse retninger. *Et kig i postkassen er ikke at fornægte, og hvad du finder skal du bruge sammen med thin paper.

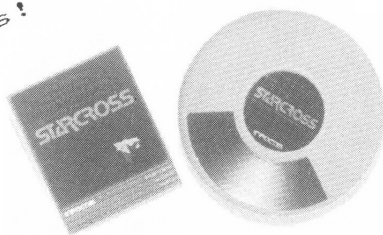
*Når du har tændt film projector så undersøg skærmen og bid mærke i, hvad der er på! Det skal du huske, når du har åbnet klaveret, PLAY!!

*I top of closet skal du fordrive tiden to gange.

*Peg skal du gemme til et hul, og Herman skal bare have tørt på tre gange, så er Hildegard så godt som fri fra sine bindende laster....

D.D. Dennis.

TIPS!



Starcross

*Bossen har lommerne fyldt, så bytter du tøj med ham, får du nok en ROD. *Han skulle gerne skride og du gør, hvad der er mest naturligt, når man ser en dejlig pige gå forbi. Det vil lede dig på vej...

*SILVER ROD skal du bruge for at åbne BUBBLE, men her kan det være svært at se skoven for bare træer.

*I datarummet skal panelet have noget i skruten, og derefter drejer du det

lidt og GOLD ROD er din.

*Myrerne skal pakkes ind, og har man ikke andet end sit tøj, jahhh??? - Tag derefter RED ROD.

*I laboratoriet skal du bruge disken, pistolen og et par tal. Tag det tal, som ganget med sig selv giver et tal, der er dobbelt så stort som dette. Og så selvfølgelig det tal du får ud af det.

*Forvirret? - Så regn efter en to til fire gange....

*Til slut fyrer du pistolen af tre gange og du er godt på vej hjem til jorden, uden alt for mange rumvæsener i hælene.

D.D. Dennis.

(Tre gange tips og godt på vej til en ny rekord, men Aage Hook var Ikke glemt. Han charmerede sig ind direkte på side 7 med...)

Hooked on Adventure

Så er vi her igen på trods af en meget travl måned. Ud over at holde check på eventyrverdenen, nyde "sommeren" og stadig sove og spise, er mit tredie og sidste år som slave begyndt, hvilket som regel er den største forhindring for fantasiens udfoldelse.

På grund af al denne uvæsentlige aktivitet (og en fest i ny og næ) har jeg ingen special-artikel denne gang. Kun den sædvanlige anmeldelse og lidt af det hotteste adventuresladder. Næste gang skulle dog blive en anden kop the, da vi nu nærmer os vinteren og dermed højsæsonen i adventurekredse. Nok ævl, lad os komme i gang med det sjove: et af de bedste spil nogen-sinde...

Mindwheel

Mindwheel, US Gold/Broderbund, C64 disk: 24.99 pund. Ingen båndversion. Findes også i Atari ST udgave. Ingen dansk importør. (Det var altså facts september 87. - Prisen er stadig den samme, og vi har ikke fundet nogen dansk importør endnu!).

Lad mig sige det med det samme, jeg lovede ikke for meget. Mindwheel er guf for os tilhængere af gode gamle teksteventyr. For nu at gøre som man plejer, må jeg hellere starte med lidt info omkring plottet.

Kan I huske Zork trilogien? Well, Mindwheel har intet at gøre med Zork (ha ha ha!). Det er et ganske nutidigt plot. Jorden kører en sikker kurs mod afgrunden. Våbnene bliver kraftigere og større, og kulmine-kapløbet nærmer sig. Demonstrationer overalt, katastrofen synes uundgåelig. Udtrykket "Lorte land" er måske ganske rammende. Men som du sikkert havde gættet, er der en udvej (nøøøøøøjj!), og den hedder "The Virgil Device".

En gut kaldet doktor Virgil har opdaget, at når mennesker lever, afsætter deres tanker spor på det neuroelektroniske net, som alle jo kender. Desto kraftigere hjerner man har, desto kraftigere er de spor man afsætter. (Så må Hook'ens printes med cykeldæk! Ha!, RED). Sjovt nok har der levet fire mennesker med usædvanlig stærke personligheder.

- Rocksangeren Bobby Clemon, der blev skudt af en ukendt gerningsmand,

- Generalen, som var en ond general (surprise!), der myrdede og torturerede alle dem, han kunne nå,

- Poeten, som står bag jordens største litterære bedrifter, og endelig

- Doktor Eva Fein, som har udført uvurderligt arbejde indenfor atomvidenskaben.

Du skal rejse gennem deres hjerner, eller rettere, gennem deres tanker, drømme om lidenskaber for til sidst at nå "The Wheel of Wisdom" - visdommens hjul-, som indeholder alt det gode i mennesket.

Jeg skal undlade at trætte jer med at parallelisere til Platons spekulationer angående "det godes idé", da det ville være uvæsentligt.

Men med de tre heftige diskettesider proppet med tekst er det nemmere sagt end gjort at finde hjulet. For at undlade at ødelægge spillet, vil jeg ikke fortælle om min rejse gennem de fire hjerner i for mange detaljer, da det sjove er selv at opdatere den nye verden, og tro mig: det **er** sjovt.

Gennem det meste af spillet har jeg rundt på en lille tudse, som hed Irv. Når jeg sad fast, begyndte den at fortælle vandede vittigheder om sin onkel Art og sin fætter Norm, for at jeg ikke skulle kede mig. Der er også en skolelærer-agtig djævel, som hedder Spaw. Han optræder flere gange i spil-

let, som en dominerende sadist, men til sidst får du måske ram på ham?

Problemerne i spillet er de mest opfindsomme, jeg har set. For eksempel skal man komplettere to digte ved at sætte ord ind. Når du endelig finder ordene, har du fået dem at vide utallige gange tidligere i spillet, bare uden at lægge mærke til det. Denne type ikke-se-skoven-for-bare-træer-puzzles er klart de bedste. Kan kommer også på ganske nært hold af et skakbræt, hvor det (for nu at være vittigere end Erling Bundskrab) er svært at fatte en brik.

Parseren er suveræn. Den vil forstå mere end 90% af de inputs, du giver den, og fortæller hvilke ord den ikke forstår. Dem er der forøvrigt ikke mange af. Spillet kommer med en roman på 93 sider, og såvidt jeg kan se, foi - står den næsten alle de ord, som er brugt i bogen. **Heftigt!**

Man bør også fremhæve, at alt i spillet hænger sammen. De fire hjerner har forbindelser på sindrige måder, men det finder du ud af på vejen. Små men klare fordele, der er værd at nævne: Hurtig resumering af gemte positioner, mange måder at løse spillet på, **Ingen grafik**, god brug af "examine", keyboard dut, brug af funktionstasterne til genkald af sidste kommando (og det funker fint), mulighed for udprintning på printer, og endelig gives ens fremskridt ikke i procenter, men det forklares i ord, hvor langt man er nået.

Jamen er der slet ingen minusser? Dette lyder jo som drømmespillet. Well, at sige det er langsomt, ville være en kraftig underdrivelse. Spillet bruger 1541-eren efter hver kommando, og i stedet for at bruge turbo, virker det som om, den kører på halv "hastighed" for ikke at komme til skade. Der er absolut ikke andet end parseren fast i hukommelsen. Så hvis du er utålmodig, bør du ikke købe det. Til gengæld går du dermed glip af en oplevelse tidligere ufølt i adventure-sammenhæng. Dette er en bog på computer, intet mindre. Nu burde der være nogle, der siger "Infocom!", vel at mærke med en klar hensigt.

Bare at sige "Infocom!" ville der ikke være meget fornuft i. Selvom det selvfølgelig.. (Get on with it!, RED).

For med Mindwheel har vi nu tre giganter i parserkrigen. De gamle mestre Infocom med en parser, der stadig står over **alle** andre firmaers. Dvs. undtaget Broderbunds og Magnetic Scrolls'. Broderbunds parser har jeg rost og Magnetic Scrolls' har jeg ikke prøvet endnu. Men udover at Infocoms parser er hurtigere end Broderbunds, er det svært overhovedet at sammenligne deres spil. Broderbund er meget bog agtige, mens Infocom måske holder til den traditionelle eventyrstil. Men jeg ville ikke undvære nogle af dem. Magnetic Scrolls får turen næste måned. Lad der ikke være tvivl om det. **Mindwheel** er **stort** og **godd**.



The Scores

LYD: Keyboard-dut. Ingen karakter for den, men en melodi ville nok være ødelæggende.

GRAFIK: Ingen!

PRÆSENTATION: 97% - Hardcover-bog, professionel skærmopbygning og brug af tastaturet.

PARSER: 95% - Altoverskyggende og hjælpende.

ORDFORRAD: 98% - Forstår alt.

KOMMUNIKATION: 95% - Masser af personer og dyr, som forstår alt, hvad du siger, hvis de kan forstå engelsk. ATMOSFÆRE: 99% - Hvis neuro-elektro-nisk rejse nogensinde bliver muligt, vil det være som i Mindwheel.

SVERHEDSGRAD: Svær. Begyndere vil blive fortabte, da der hele tiden sker noget. Heller ikke helt lette puzzles. VALUTA FOR PENGENE: 80% - Man får meget for skejserne, men når det kommer til Dannevang er det rigtigt dyrt. Importer det direkte fra UK.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 96% - Et af de mest opslugende eventyr, jeg nogensinde har spillet.

Ok, videre i verden, som min dansk-lærer plejer at sige. Jeg fremlagde spørgsmålet om, hvor letforståelige tipsene i Posten skal være, og siden har Claus, jeg selv og A-MOC (nej, jeg ved heller ikke, hvem han er.) haft en heftig debat. Resultatet er blevet, at tipsene forbliver kryptiske, men stadig forståelige. Hvis nogle af jer har andre meninger, er I velkomne til at skrive ind; kommunikationen skulle gerne være to-vejs.

Claus sagde, at oplaget var faldende. Helt ærligt, til dig, der tænker på at lade dette nummer af Posten være dig sidste, siger jeg farvel. Hvis man ikke kan undvære skaldede....

Nå, men jeg må se at forberede mig til næste gang. I den nærmeste fremtid skulle jeg som sagt kunne anmelde "Guild of Thieves" fra Rainbird/Kag-netic Scrolls, men det tager tid, for det er et **stort** spil. Vær derfor parat til en altopdagende, minutløs korrekt, og højtravende (eller som Claus ville sige det, højtttravende) anmeldelse.

Jeg har også skaffet Scott Adams' gamle "Savage Island I & II", og efter som de begge er klassificeret af Scott som "Experts only", får jeg nok min sag for.

Desuden vil det kun være rimeligt at følge "Mindwheel" op med "Essex" og derefter "Brimstone". Mine lovede artikler om do-it-yourself adventures, bør også prioriteres højt, da der allerede er fire spil på vej til Postens konkurrence. Det vil min skole uden tvivl forstå. (Ken spillene kom ikke, ?g konkurrencen kører den dag i dag, RBD).

Lad mig slutte med lidt til at brænde fingrene på: de absolut hotteste nyheder nord for Maribo.

(Her havde Hook en rask nyhed, der dog først nu er en realitet! Hør blot, hvad han kunne fortælle dengang for 2 år siden)

Incentive er også ved at være færdige med "GAC+", en ny adventure-creator til at lave disk-spil a'la Infocore til Commodore 64. Den engelske pris ligger på 39.95 pund, så jeg gætter på, at det bliver **dyrt** herhjemme.

Aage.

(I dag ved vi, at GAC+ først kom på markedet i England i marts/april 1989 og at prisen der ligger omkring 100,- kroner under den af Aage nævnte. Vi ved også, at der er mulighed for at sende sin originalversion af det gamle GAC til Adventure Posten og så få det opgraderet for en pris af ca. 150,- kroner. Originalt gennem Incentive selvfølgelig. Og apropos Incentive - hvad så med lidt tips til deres The Legend of Apache Gold).



Apache Gold

*Hvad ikke kan komme bag på nogle eventyrere er, at havre er hestens bedste ven. Flick et eller andet sammen til krikken, og turen går som på skinner, og det er både før og efter at vognen har været til et lille eftersyn.

*Problemer med eftersynet? - Prøv at undersøge tønden nøjere. Bliver Crocodile Harris lidt vred over din pludselige indtagelse af kanoen så gør som damerne. .. Giv ham en med håndtasken!

*Den hvide medicinmand har lidt for enhver smag, ja nogle vil nok gå så langt som til at kalde hans sager for det rene ørnebryg, hvem ved?

*Apropos ørne og bryg - Kast rebet fra galgen når du står syd for, hvor du parkerede din vogn på den anden køretur.

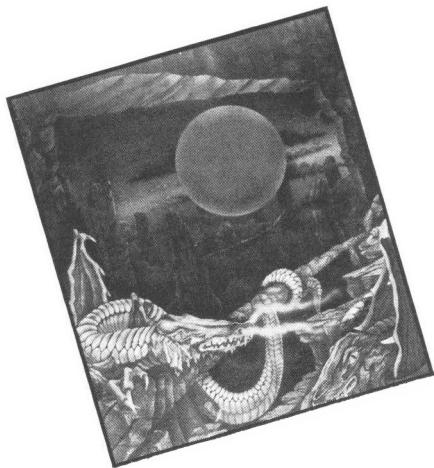
*Jake har andet end tomme flasker, ja selv sække til urene sager kan han klare.

*Kan du ikke klare at manøvrere kanoen så giv grenen i træet en uppercutter og kør hjem til vandfaldet.

*Dine fødder er ikke de eneste brændende fødder i det eventyr, husk på det!

*Og Hov...! - Er du stadig kun en stakkels fange trods alt? Så tag tæppet på, det varmer sjælen i en kold tilværelse.....

*Hvorfor blev Wyatt Burp klynget op???
NYX.



Red Moon

*Start med at grave dig ud af problemerne. Ved dæmningen er det ikke en dårlig idé at kigge lidt nærmere på busken, hvor der gerne skulle være gemt noget, som er lige til at indsætte og vende, hvorefter en vej mod nord ligger dig åben.

*Et kig på Fungus giver perler og vifter du med Horseshoe på det rette sted, er der kroner i kassen.

*Grill skal flyttes med Crowbar, hvorefter vejen opad ligger åben og halskæden er i hus.

*Når du har fyldt flasken er der en, som er interesseret, og du giver den så væk.

*Hundene skal have piller, men indsæt dem i kødet....

NYX.

(Og så sluttede dette tredje nummer af Adventure Posten, som det begyndte: Tips! - Dog var der også en anmeldelse af Defender of the Crown, fra Master Designer Software, Inc., men da den garanteret findes i 54.000 piratkopierede versioner rundt omkring, er det i dag ikke relevant at spille spaltepads på den. - Ingen af jer, kunne finde på at købe den. Så hellere et rent adventure! - Og det fandt vi også ud af. Bombetrusler, smædebrev mm. kom flyvende ind af brevsprækken, fordi vores læsere ikke var interesserede i sådan et spil).

Oktober skulle det også blive, og denne gang fejlede trykkeriet ikke, for Patrick og Aage smudsede sig ind et eller andet sted efter lukketid! En kommentar fra chefredaktøren omkring fejlen med nummer 3 skulle også med på vejen, inden der som sædvanlig blev lagt ud med tips!

Lederen!

Ja! - Undskyld. Jeg ved det godt, I ved det godt og jeg ved godt, at I ikke kan lide det... (Et godt supplement til debatten om kodede tips, og så var det ellers igang, RED).

Hints!

Dodgy Geezers

*For at løfte Manhole Cover må du ikke være alene, ja faktisk kræver det en hel bande!

*Tændstikasken (Box) er adgangskort til selv svære fisk, hvis du blot er sammen med nogen.

*Tag en runde i natklubben og giv også til din næste...

*Mr. Video skal tages ret bogstaveligt.

Tips!

Lord of the Rings

*Vælger du at gå den mørke vej til Tom Bombadils hus, skal du en tur på besøg i Mathorn House.

*Vælger du den sikre vej fra Farmer Maggots bondehus, skal du en tur ud at vende håndsving. "Climb into" og "Climb off" er nyttige kommandoer selv for søsyge.

*Skift identitet ved Willow og tag juvelerne. Tom er villig til at hjælpe, hvis du bare spørger ham ad.

*Scroll bruges sammen med Jewels til at ondulere de sorte riddere, og Tom følger gerne med dig til de to tårne mod west.

*Han skal også dræbe Knight og Dullen.

*Hun har noget munken er interesseret i, og husk lige at banke på.

*Kender du Downhill og Gunhild? I Bree er det Under....

(Og så var det tid til at præsentere noget helt, helt nyt i Adventure Posten. En essay-løsning! Den blev forfattet af A-MOC, og er nok det største mesterværk han har lavet indtil nu. Mine damer og herrer, lad os tage hul på noget helt nyt og revolutionerende).

Essay

Valkyrie 17

Når man står i en bar, og ens lomme er tom, er tom, er tom, lyder det bekendt? Ja, sådan har jeg det lige nu. Jeg står her i baren på Glitz Hotel, og min mission er meget hemmelig. Jeg har været her i omkring tre dage og har ingen penge til at betale min hotelregning med, og kredit kan jeg ikke få her i baren - men hvad fanden? Her er jo ikke meget at hente. Pigen vil kun drikke og barmanden vil kun sælge fremmed valuta, så jeg kan lige så godt fise af, og det gør jeg så.

Jeg befinder mig nu i et gammelt støvet skab, og hvordan jeg er kommet her, ved jeg ikke. Trods støvet finder jeg et par gamle sne-støvler og mon ikke de er gode at have på, når jeg engang slipper ud af det her fængsel?

Jeg går ud, og hende den dejlige stuepige kommer og ser, hvor støvet jeg er, så hun børster mig lidt af, ja altså ikke på den måde Pals, men jeg ser jo også ganske godt ud når.... Flot profil og alt det der.

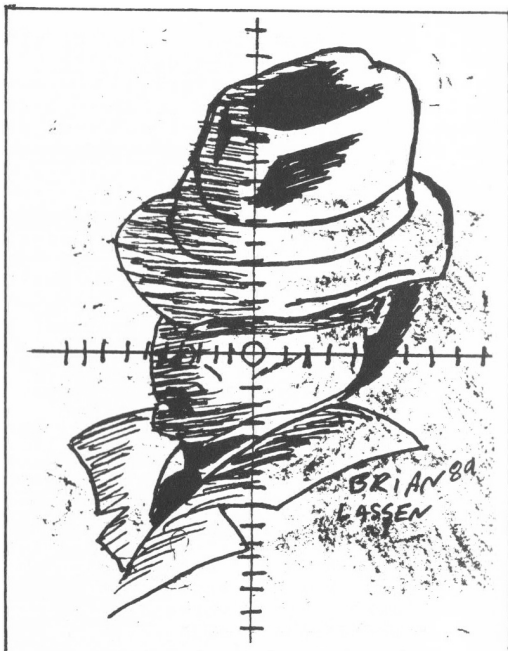
Jeg går cleanet videre op af trappen, men ser lige et rum med en stor glaskasse. Glasset ser ud til at være godt tykt. Der ligger et stetoskop inde i. Jeg er nu oppe på Top Landing, og jeg ser mig lidt omkring. Der er et mørkt rum lige her ved siden af.

Jeg kan høre mumlen derinde fra og lister ind og opdager, at lyden kommer oppe fra en ventilator, men får ikke megen mening i det, de snakker om. Jeg ser mig omkring og får øje på en masse vasketøj, lagner og lig. Jeg lister ud igen og går ned af den lange gang. Jeg står nu udenfor Room 17 og 19. Der

hænger et spejl på væggen, så jeg benytter lige lejligheden til at rette på frisuren og ser også, at jeg snart trænger til en barbering.

Nå - jeg tager i døren til nr. 17, men den gi'r sig ikke. Jeg prøver at sætte skulderen til, men det hjælper heller ikke, så jeg vender mig til nr. 19. Der var bedre held. Jeg ser mig omkring og mærker en svag duft af hvidløg. Jeg ser nu en box indmuret i væggen. Jeg tager i håndtaget, men den åbner sig ikke. Jeg kigger mig omkring, men der er ikke noget, så jeg går længere ind i rummet. Her er lugten stærkere, og jeg ser en blond paryk ligge på sengen sammen med et sort sæt tøj. Jeg undersøger det for at se, om der skulle være en nøgle, men finder ikke noget. Jeg ser mig om en ekstra gang, der er noget jeg svagt husker, men kan ikke komme i tanke om det. Det har ligget og muret lidt, men selvfølgelig Egon. Ja Egon! "Hvem Egon?", vil I nok sige.

Ham Egon fra Olsen Banden. Han render jo altid rundt med sådan et stetoskop, som han bruger til bokse.



Så må jeg sgu' da også kunne bruge sådan et, men... Hvordan fanden får jeg fat i det? Det ligger jo under flere centimeter tykt glas. Så må jeg jo finde noget at slå det i stykker med! Jeg leder hastigt videre og befinder mig nu udenfor Room 20. Jeg tager i døren, men den er låst og her hjælper de Marlowske kræfter ikke. Den gir* sig ikke, uanset hvad du gør ved den, men overfor er der et rum...

Jeg bevæger mig derover. Det er sgu' en værre gang rod, der er derinde, men hvad? Her ligger sgu' nogle mursten. Bravo! - det er lige noget for Marlow! Jeg er helt vild med at slå ruder ind, godt der ingen BZ'ere er her. Sikken en murstenskamp, der ville kunne komme ud af det.

Nå, men jeg samler en op og går ned til det ventende glas, som nu skal have en hård medfart. Jeg står nu ved siden af glasskabet, kigger mig lige engang omkring, men ser ingen. Godt, så er det nu. Baaang!!! Jeg smadrer murstenen lige ned oven i kassen. Oohh! Hold da helt kæft et brag. Jeg kigger mig nervøst omkring, men de må åbenbart være stokdøve, for der sker i hvert tilfælde ingenting. Jeg rager hurtigt tingen til mig, lister mig forsigtigt op til Room 19, og nu vil det vise sig om de Marlowe'ske evner kan stå mål med de Egon'ske.

Jeg fumler lidt med boxen og voila. Det lykkedes. Wauw - sikken en fangst. Mon ikke den halskæde vil indbringe lidt grunker til farmand her? Men hvad er det? - En læderbox ser det ud til, og her er det så de fleste eventyrere mister både tænder og hår, men okay! Så sparer man jo også både tandlæge-og frisørregningj men lad nu være med at åbne den, ha, ha, ha!!!

Nå, der er ikke tid til at stå her og falde i staver, du må se at finde en vej ud af hotellet. Ham manageren kan du i hvert tilfælde ikke komme forbi, og egentlig skal jeg heller ikke nyde noget af at komme ham for nær, for han går rundt med en ordentlig **duuutt** altså ikke sådan en, går jeg ud fra, men hva' faen. Man ved jo aldrig?

Jeg går lidt længere ned af gangen og kommer til et vindue. Jeg kigger ud, men ser ikke meget, og prøver at åbne det. Se det gik jo bedre end med

dørene. Jeg kravler ud og ser, at der er for langt ned. Jeg ser et vindue længere nede, der står åbent, jeg gad vide, hvad der er derinde? Der står en tom seng og det ser ud som om, nogen har ligget i den for nylig. Der er et rum mere her, så det går jeg ind i. Jeg ser en masse postkort og finder også en gammel bog, som jeg samler op og begynder at læse i. Den handler om skisport og skiføring. Ja, ja, så blev jeg da så klog. Jeg smider bogen fra mig og undersøger videre, men finder ikke mere, der kan bruges.

Men hvordan kommer jeg ud af hotellet? Hvordan?? Hvordan??? - jeg går ud af rummet igen og står og kigger lidt på vinduet, samtidig med at der er ved at fødes en ide inde i kukkassen. Det skal i hvert tilfælde prøves, så jeg går ned og stjæler nogle af de lagner, jeg så nede for enden af gangen lige ved siden af trappen.

Jeg binder enderne sammen og til sidst det hele til vinduesprossen. Nu håber jeg bare, at det holder, for jeg har ikke lyst til at sige farvel til verden lige nu. Jeg kravler ud af vinduet og klaterer sikkert ned. Jeg står nu under det åbne vindue med lagenet dinglende ned af muren. Det er sgu'



koldt her, så det er godt jeg tog snestøvler med. Jeg trækker dem på og begiver mig på vej. Jeg gør østpå og kommer på min vej forbi en svævebane. Jeg kan se kablerne over træerne. Videre går jeg østpå og kommer forbi et par forlagte ski, så ærlig som jeg er, snupper jeg dem med, da jeg jo lige har læst en bog om skisport.

Jeg står nu oppe på en skiløjpe. Der er langt ned. Jeg prøver, men det er ligesom om, der er noget, som mangler. Noget, der ligesom hører sammen med et par ski,... Ja, nu ved jeg det. Et par skistave! Men, hvor fanden finder jeg sådan et par? Der er jo ikke andet for, end at jeg må ud og se mig om, så jeg går nordpå. Sneen er ret dyb her, men det er der ikke noget at gøre ved, så jeg går fortrøstigt videre. Sneen bliver virkelig dybere, men lidt til syd, ser jeg noget af en hytte.

Jeg bevæger mig sydover og kommer ganske rigtigt til en skihytte, hvor jeg til min glæde ser et par forladte skistave. De får ikke lov til at hænge der længe, så grab - grab. Dem nupper jeg. . . Tilbage til skiløjpen, af med sneskoene og på med skiene og så er det nedaf. Hovsa! - jeg havde sgu' nær glemt sneskoene, og så et ordentligt afsæt og jeg er på vej ned.

På vejen ned bemærker jeg noget besynderligt rødt i den nyfaldne sne. For mig at se, med den fart jeg har på, er det blodspor?! Der er åbenbart nogle, der er kommet til skade her for nyligt. Vel nede for enden af skiløjpen smider jeg skiene og tager sneskoene på, for ellers kan det godt være, at der kommer en lille forfrysning i fødderne.

Jeg ser mig om og opdager, at jeg står på et gammelt spor.

Jeg kan se byen i det fjerne, så jeg begynder at bevæge mig derved af...

A-MOC.

(Se det var en rigtig historie! - Og nu var det tid for Aage til at starte et rigtigt programmeringskursus og samtidig hjælpe de få igang, der skulle ha' lyst til at deltage i vores lav-dit-eget-adventure konkurrence. Er du stadig frisk på at være med, så læs denne blændende artikel og find reglerne i den månedlige Adventure Post!)).

Hooked on adventure

"Videre i verden", citerede jeg min udmærkede dansklærer i starten af sidste måneds "Hooked". Ja, det vil sige, der var ikke meningen, at det skulle havet startet så-dan, da denne frase faktisk hørte til midt i min kolonne og ikke i starten. Det kan ikke skjules at sidste nummer var ret fucket up, på grund af en el-ler anden nar i trykkeriet, men ikke mere ævl om det (eftersom det **ikke** sker igen), videre i verden!

Posten blander nu op for the one and only, super duper, hyper, bedste, største og medallimuligeandresuperlativer behæftede kursus:

Adventure Kursus

- Et intensivt kursus i adventure-skrivning for glatnakker, gumpetunger og genier.

Lad mig først slå fast, at jeg ikke er den altafgørende gud på området, men alligevel mener at vide, hvordan et godt adventure ser ud. Dette kursus vil hjælpe dig til at få dine idéer udformet til et spil, men idéerne må du selv levere.

Og lad os starte med idéen. Det er stadig ikke Platons "det godes idé", vi snakker om, men det grundlæggende plot for eventyret. Har du ikke mange gange, efter at have læst en god bog, set en fed film, eller været på en rejse, tænkt: "Det her kunne der egentlig godt laves et adventure over..." - Du har nu fået **idéen**. Skal det være en skattejagt i fantasi-land, en mordgåde på et herresæde i England, (Ha, ha! - Aage har sgu' også humor, RED.) en hæsblæsende spion-thriller, et sci-fi plot i tid og rum eller...

Mulighederne er endeløse. Men næsten alle adventures kan bygges op efter samme ramme, om det så er Infocom eller Scott Adams spil. Når du er sikker på, at ide'en er god nok til, at den kan laves til et spil, og at du kan lave et bedre spil end nogle af dem, der allerede er på markedet, så er du klar. Bemærk lige at selv om vi alle har været på skattejagt i underjordiske huler til hudløshed, så kan der stadig skrives **suveræne** eventyr over det plot, hvis bare indholdet er godt.

Nu begynder papirarbejdet, og du kan godt holde dig væk fra computeren

de næste mange timer. Betragt programmeringen af spillet, som indskrivningen af en stil; når man først er gået igang med at skrive/programmere, må man ikke ændre en tøddel ved stilen/spillet.

1) Skriv et kort referat af, hvad der skal ske i spillet. Ingen detaljer, kun ca. 250 ord.

2) Skriv mere detaljeret omkring de enkelte puzzles. Koncentrer dig om denne fase. Hvis et spil har dårlige puzzles er spillet næsten altid dårligt. Her skal du også bruge forskellige objekter (f.eks. et lagen eller tæppe og et reb til en forklædning). Det kan hjælpe at starte bagfra. A) For at komme til skatten skal jeg snige mig forbi vagterne. B) Til det skal jeg bruge en forklædning, og til den skal jeg bruge et lagen. Det ligger tilfældigvis under den fede greve, som sover på det. C) For at få fat i det skal man så... <det fortæller jeg ikke>.

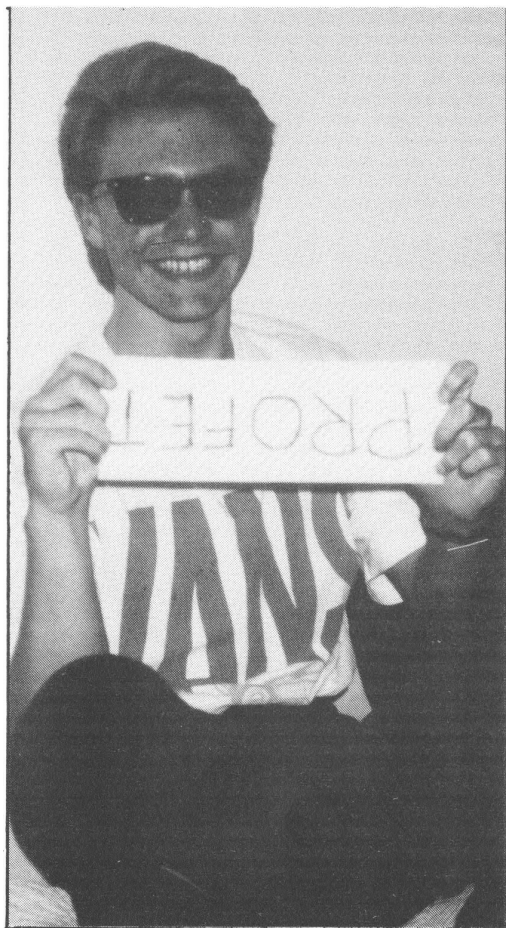
3) Skriv et nyt referat af spillet (dvs. af løsningen heraf) hvori du har **alle** handlinger, altså overvindelser af problemer med. Dette punkt er også yderst kritisk, da spillet som sådan er færdigt, når du har udført dette punkt.

4) Tegn først et kort på stor skala, altså uden enkelte locations markeret. Dette gør det lettere at dele det op i locations, som er næste stadiet. Altså lav et kort, som når du selv spiller adventures, skriv bare stikord hvert sted, de fulde beskrivelser finder vi ud af senere. Der skal ikke være for mange locations, eftersom det er dit første spil. Desuden er der ikke særlig meget plads i maskinen, så du kommer aldrig op på Level 9 størrelse C250 og derover) uden et system magen til deres. Hold det under 100, ja endnu bedre under 60 locations, og du har masser af plads til at skabe en medrivende atmosfære. Med til denne fase hører naturligvis også at bestemme, hvor de enkelte objekter og personer/uhyrer er placeret. Marker det tydeligt på kortet, og vær ikke

Herunder ser I så profeten, som han så ud, sidst han var på Adventure Congress i Danmark nærmere bestemt Humlebæk.

Vi skulle hilse fra ham og sige, at turen til Skotland gik fint, hvis man ser bort fra, at pigen blev deroppe med alle pengene og lod ham tage alene hjem.

Han kan dog endnu smile trods alt!



bange for at bruge en masse papir, der er sgu' skove nok...

Nej seriøst, det hjælper valddigt, at ens notater er læselige og overskuelige.

5) Beskriv de enkelte lokations. Dette er noget af det sværeste, men prøv at variere ordvalget lidt. Lad ikke beskrivelserne starte med "You are in.", det er så kedeligt. Kig lidt i bøger, og se hvordan miljøbeskrivelser egentlig er opbyggede. Med i beskrivelserne skal også være de enkelte objekter, personer, og helst i en anden form end "You can see a cup." Hvad med "A delicate piece of china is half buried in the stinking mud."?

"Dette er London. Vi afbryder nu kurset for at bringe en særmelding. De tyske tropper i... ", nej okay, jeg vil jo ikke give postkassen nådestødet endnu, så det bliver her vi stopper. Men indtil næste gang har I masser at lave, og det skal være grundigt!

Vores rødglødende nyhedsspalte "Red Hot" udebliver denne gang, da der ikke er sket ret meget på markedet i den forgangne måned, men næste måned kommer jeg med en super-udvidet sektion, okay?

Det er i hvert tilfælde Aage Hook, der siger out nu, Roger Aager and out...

Aage.

Anmeldelse

221 Baker Street

221B Baker St., Datasoft, C64/128 disk. Pris 258,- danske kroner. Version testet: gæt 5 gange.

Som adventurefreak på jagt efter et godt spil hos den lokale forhandler, ja han er den eneste (i dag knap 2 år senere har vi slet ingen, NYX), faldt jeg på besynderlig vis over dette spil fra Datasoft lavet på baggrund af brætspillet af samme navn. Det er for at sige det med det samme **ikke** et decideret adventurespil, men et gådeløsningspil med 30 sager, for fire spillere.

Sammen med disketten, med programmet på den ene side og sagerne på den anden, følger der en Case Book 1, omhandlende alle 30 mysterier. I korte træk (selvfølgelig på engelsk) fortælles, hvad der er sket og mod hvem. Hvem de mistænkte er, og hvad politiet har fundet frem til.

En forgiftet pokerspiller er en af titlerne. En lille let sag, der er anbefalelig som begyndelse på herligheden. Roger Stearns er blevet myrdet - antagelig er han blevet forgiftet - Tid: Under et pokerspil. Sted: Pokerklubben "The Seven Diamonds" lokaler på hotellet.

Under opklaringsarbejdet finder du ud af, at Stearns altid suttede på sin fingerring, når han havde en god poker-hånd. Ja? Så er der kun tilbage at undersøge de seks andre medlemmers professioner.

Hvem har fyldt fingerringen med spejdersnus? (Bageren).

The Scores

LYD: 25% - En lyd som lader meget tilbage at ønske. En ugle, der hyler falskt. Et skib, som tuder trist. En hest, som vrinsker vildt. Tre effekter du hurtigt bliver træt af. Talen (for sådan en er der også) ville jeg, hvis jeg var Electronic Speech ikke lægge navn til, men hvad... Den gang hvide støj, som kommer, når du ruller med din terning går dig utroligt på nerverne. Bemærk: Spil uden volumen tilrådes!

GRAFIK: 50% - Der var en, som sagde til mig, at spillet havde en smågod grafik, hvortil der kun var at bemærke, at han da aldrig havde set Scuba Dive. (Den er klasse i forhold til, og nu sidder alle gamle havdykere og krummer deres tæer, for hvem husker ikke dette mareridt af et computerspil? - jeg spørger bare!). Man har ikke andet lige tændt monitoren og fikseret øjenbålerne ind på spillepladen, før man opdager, at det kunne havet været lavet bedre.

- En lille kraftig mand med røg ud af næsen, Sherlock.

- En mand udstyret med en minehjem, Vatson.

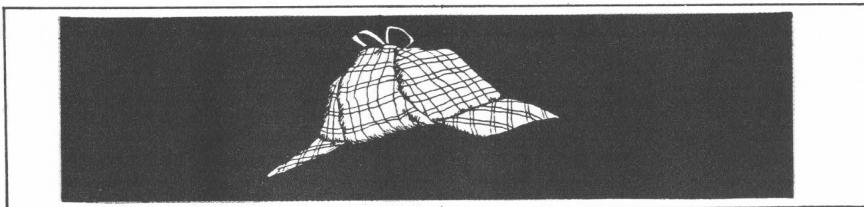
- En ret fed dame (for at sige det mildt), Irene Adler.

- En foroverbøjet inspector, Lestrade.

Det er personerne, som faktisk er ret svære at genkende for ikke at sige skelne fra hinanden. Bedre er det ikke, når de står på samme felt - Fire runde, ret udtværede, sprite-klatter oveni hinanden.

PRESENTATION: 75% - En lidt rodet manual på 10 sider, hvoraf de to af dem er fyldt med koder. 20 i alt, der

kan efter terningens udfald bevæge sig rundt i Londons gader og Geshafte og indsamle en masse clues. Når man mener, den er hjemme, skal man besøge Scotland Yard, hvor man får en såkaldt "Badge". Turen går så til Baker Street for at løse gåden op. Gætter man forkert, må endnu et Badge hentes, og her har de andre spillere så chancen for



gør det muligt at spille uden at læse de andres spor. Metoden er den, at A f.eks. ændres til L, G til O, U til K osv. LOOK kommer så til at hedde AGGU, og da hver spiller får tildelt en speciel kode, går det hele op i enden. Case Book 1 er godt forfattet og med til at sætte en op til de enkelte sager. Endelig er der en Solution Checklistblok, hvor man kan skrive de spor ned, man finder. Et virkeligt plus her er, at der er trykt på begge sider af blokken.

ATMOSFÆRE: 55% - Den dårlige lyd og grafik er med til at trække ned i karakteren ligesom den irriterende rafle-routine, som også skal benyttes selv om man spiller alene. Det at hele familien kan dyste mod hinanden, giver dog spillet en hvis charme. Hvem elsker ikke at klaske de andre og virkelig vise, who the champ is?

SVÆRHEDSGRAD: De første gange man spiller, kan det godt knibe lidt at tolke de spor, man får, men efterhånden kommer man ind og opbygger en vis routine. Ikke alt for let hele vejen igennem.

VALUTA FOR PENGENE: 50% - Er du ude efter et godt adventure så undlad at købe dette. Det værste er før høje forventninger. Sætter du dem ned, er du dog i besiddelse af et godt familiespil fyldt med gåder - **Ikke** noget adventurespil!!!

Alle deltagerne starter i Baker Street og slutter i Baker Street. De

at komme til i mellemtiden.

Joh, der er fut i fejemøjet i 221B Baker Street.

NYX.

(Så meget stof uden et eneste tip til et adventure? Nej, det må der rådes bod på!)

Tips!

Circus

*Selvom vi i første nummer bragte tips til Circus, kan det godt være, at der stadig er nogle af jer, som har problemer med netop det eventyr. Derfor giver vi her endnu en håndfuld tips, hvilket også fremover kan blive tilfældet til andre af de eventyr, der har været omtalt.

*Er du stadig i færd med at planlægge en eventuel flugt fra teltet, så prøv at danse Swing på Trapeze og Cut Canvas.

*Bikser du også stadig med den kommando, der skal til for at få Net op? Så skriv det samme som der står på den knap, du får lågen op med på din båndoptager. .. Bemærk at den første konsonant skal ændres!!!!

*I Cannon er der kun eet at gøre. Pull Lever.

*Og husk, besøget der skal gentages efter at Terminal er kortet lidt af Shorty.

NYX.

Hints!

Rebel Planet

*På hotellet skal du spørge efter Zodi Special, hvis du er træt af at sove på gaden.

*For at få Wine og Crystal på museet, skal du mørklægge antennen med et stykke stof, som normalt finder sig på gulvene rundt omkring.

*Regeneratoren er dig nyttig. Den giver Schwarzenigger-arme til svage sjæle. Bøffer, power og kraft.

*Brændstoffet til Jet-Pack finder du bag Fence.

*Fit Tin to Jet og tag pakken på nakken, kryds floden uden vand på skoene. Joystick trykkes uden besvær. Det hele er dog kun fire gange noget værd.

*Dorado møder du på den anden side af Mountains, og Probe skal være på sin plads, før du sætter af fra Ledge, ellers kikser det totalt.

Tricks!

Waxworks

*Undersøg blot sæderne - det giver med garanti bonus.

*Mønten skal indsættes og syv, ni, tretten - 46 og 1953. Alt er ligetil og logisk. 7 gange 17 er 119.

*Lamp er en lille Rubber. Den optræder i hvert tilfælde sådan, efter at du har taget den første gang, åbnet Grid, osv. En lille hjælper måske?

*Rotterne (ja, ikke dig The Rat!> skal fodres og ved at undersøge Guds ejendom finder du en Talisman.

*Tag den på til sidst sammen med Mask og ingen vil nogensinde drømme om, at under den forklædning gemmer adventure-dræber en RUDI FRA RAGELEJE sig.

*Husk at Glemme at Huske at åbne Sarco-phagus.

*Hvad gør man med en fuse, der irriterer? Ja, man brænder den simpelthen af. . .

NYX.

Tak for denne gang! - See you later!

Tips.

Ten Little Indians

*I din søgen efter små farvede figurer, er det ikke bagateller, du kammer ud for. Togrejser, flyveture i blomsterbede og meget mere er hverdagskost.

*Hvis du tager dit fødselsår og ganger det med 456. Lægges 1024 til (Det er en kilo-byte). Dividerer det med 45. Og slutteligt ganger det med 0, og plusser 1983 til, har du svaret på, hvad du skal dreje, når du har undersøgt safe 1. gang. (Joh - vi læser skal også Illustreret...)

*Suit of Armour indeholder en figur med samme farve som Aage og Patricks ansigter. For at få denne dismantled skal du bruge Spanner.

*Den sorte figur ligger, hvor kun mørket findes, og vil skulle graves op i bogstaveligste forstand.

*Efter at ha' samlet den hvide figur op skal du som før nævnt ud på en lille flyvetur. Syd og Jump. Landet lige midt i Flowerbed. Godt vi ikke spiller Hover Bovver eller Trashman. *Stand er modtagelig for figurer, husk altid det!

(Endnu et nummer af Adventure Posten var på gaden, og alle havde tips at afprøve i efterårsferien. Det hele så nu ud til at køre på skinner, indtil 1. november, hvor det nye nummer udeblev?

- Alt var klappet og klart, originalen var sendt afsted til trykning, og hjemme trippede chefredaktøren rundt og fik mere og mere tyndslidte nerver.

- Da Patrick så blev træt af at vente og sendte et telegram med ordlyden: "Hvor fanden bliver Posten af?", gik den over gevind. En smadret 64'er og to strangulerede landpostbude var forsidestof på landets aviser, og nu måtte P&T tage affære. Det var klart, for alle andre end dem selv, at de havde ansvaret for den bortkomne original, men ak. Een hel måneds arbejde måtte laves om, og et nyt begreb blev introduceret: "Et dobbelt julenummer!" Og det er det vigtigste stof fra det, der vil komme til at fylde resten af denne compilation ud. Og så vil vi ellers håbe, at du har fået noget ud af nummeret. Det er som sagt kun et udpluk af det bedste stof fra Adventure Posten. Vil du derfor følge med, er det muligt, hver måned, så bestil bladet allerede nu, hvis du ikke er abonnent!).

Lad os starte med et uddrag af lederen fra nr. 5/6, vol.1

Lederen

Egentlig var det ikke vor mening, men på grund af en del problemer med trykningen, måtte vi for Gud ved hvilken gang skifte trykkeri og november-udgaven..? Den kiksede totalt, en tak til P&T, men heldigvis kom et firma fra Tåstrup os til undsætning (hej Kirsten), jo de damer kan skam både løse adventures og levere god service, når det en sjælden gang kniber! Hæng bare på. God Jul!

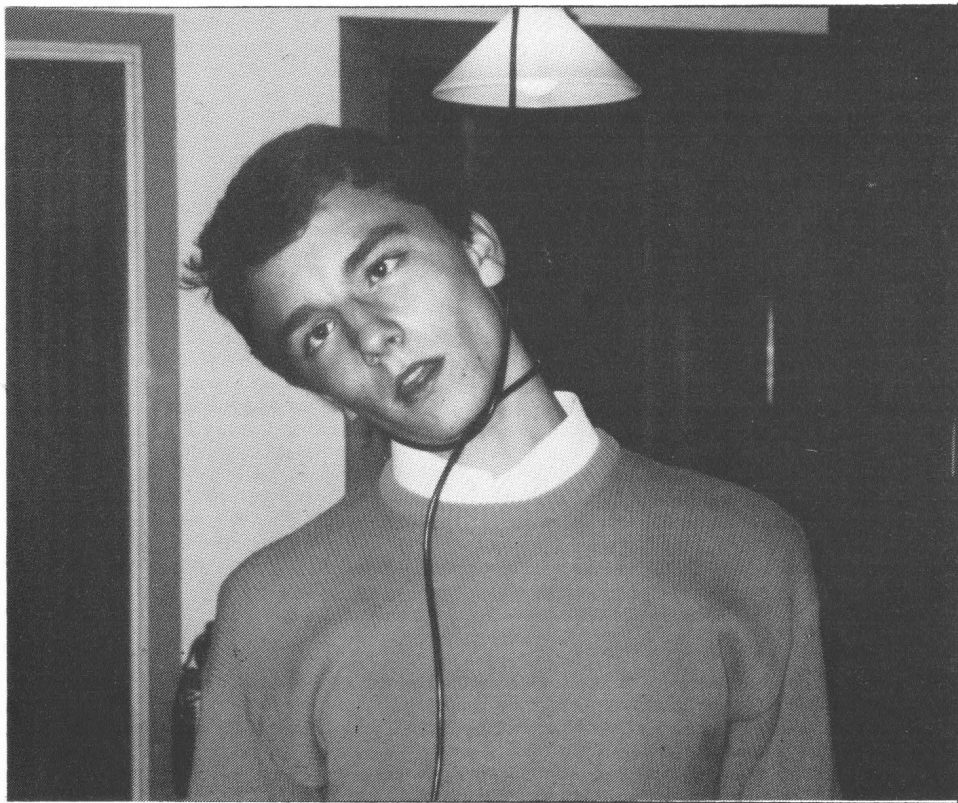
Det var så det. Vi var klar til at gå direkte i æteren med Peter Normanns første indslag i Adventure Posten. Et

læserbrev fra en dengang lille dreng, der lige havde fået sin første ZX81. Hej Claus, HAR I HELT GLEMT MIG? - Eller er I ikke blevet færdige? - Eller har I ikke modtaget pengene fra mig? - Eller... Jeg har ikke fået nr.5 af verdens OVERFEDESTE blad.

Jeg vil gerne komme med noget kritik (uha!): jeg kunne godt undvære stof i bladet om spil, der ikke er rene adventures, f.eks. Defender of the Crown. Misforstå mig nu ikke, jeg har selv D.o.t.C. og nyder at spille det, men overlad det til Computer og IC Run.

Hvad med at udvide bladet med et par tusinde sider? (umuligt, snøft). Please give me something to live for.....

Peter Normann.



(Sådan så en fortvivlet adventure-Frede altså ud i 87'. Forlydener vil dog vide, at Peter Normann skiftede identitet til Mr. Coke efter sit selvmordsforsøg og startede på en skole i Helsingør i stedet for Humlebæk. That gave him something to breath for. Big girls!)).

Essay

Valkyrie 17

Ja, nu er det så med at få støvet nogle penge op og komme tilbage til hotellet, for de opdager nok ret hurtigt, at jeg er stukket af, der skulle jo nødigt blive problemer med det lokale politi, for missionen kommer i første række.

Hvad nu? Jeg står ved en korsvej. Jeg tager en hurtig beslutning og bevæger mig sydover. Pludselig befinder jeg mig foran en slagterforretning, ser mig lidt omkring og opdager at der ligger en snor på gaden, og den ligger der jo ikke for sjov skyld. Jeg rager den til mig, man samler jo på så meget andet lo..., så hvorfor ikke også en snor?

Hvad var det? Det lød som en arrig bi!!!! Hold da helt kæft..... Det går lynhurtigt op for mig, at det var et skud, så der er åbenbart nogle, der er på jagt efter mit hoved. Jeg løber lynhurtigt ind i den lille slagterforretning. Der står en gammel dame, som er ved at blive betjent af slagteren. Der hænger en del lammekøller på kroge, ja jeg føler mig sgu' også en lille smule sulten, så jeg nupper lige en af dem, for jeg har jo ingen penge. Hov, hov! Ham slagteren er sgu' ikke sådan at bide skeer med, så hva' fanden gør jeg for at få fat i den lammekølle?

Tænke, tænke, tænke.. Ja måske han også trænger til en klipning og en tandrensning. Jaee (hvad jeg mener med det?). Jamen så giv da for hel.... manden den box du i din iver selv har rodet med. Ja, se det var bedre. Nu hurtigt ud af slagterforretningen.

Jeg kikker mig forsigtigt omkring, for ham med lyddæmperen skulle jo nødigt få ram på mig lige nu, efter som det går skide godt, ja Olsen Banden kunne da ikke have gjort det bedre.

Nå hurtigt videre - der er en masse interessant at kikke på her i byen, men jeg har ikke rigtig tid til at interessere mig for det, så længe der er en gangster i hælene på mig. Jeg står nu på et torv med et springvand. Der ser nu interessant ud, men jeg har faktisk ikke tid til at undersøge det lige nu, (men værsgo', hvis du har så gør blot det).

Hov!, der er sgu' en pantelåner, mon ikke det er det, jeg har brug for? Jeg går ind og (ja, hvad tror du?) selvfølgelig halskæden... Så den pantsætter jeg og vupti. Lige pludselig har jeg grunker på lommen, så nu er det med at komme tilbage til hotellet og betale min gæld, men det er sgu' nemmere sagt end gjort!

Jeg kan ikke bruge skiene og af løjpen, og finder i stedet en svævebane. Jeg ser et håndtag, men sætter jeg mig ind i kabinen, kan jeg ikke nå det, og prøver jeg at starte svævebanen, når jeg står udenfor, kan jeg ikke nå at komme ind i kabinen..?

Ja selvfølgelig, vent nu lige lidt... Hvad med den snor som jeg fandt udenfor slagterforretningen? Den skal selvfølgelig bindes fast. Mens jeg er ved at få fastgjort den kommer en kugle susende, og det er kun med nød og næppe (sved på panden), jeg når at komme ind i kabinen. Jeg er nervøs, trækker vejret tungt og er lige ved at miste grebet i snoren. Omsider lykkes det for mig at få trukket i snoren, og det føles som et langt liv. Den sætter sig langsomt i bevægelse, for langsomt, endelig med lidt knagen og brag-en kommer der ordentlig fart på, og det varer ikke længe, før jeg er oppe ved Glitz Hotel Cable Station.

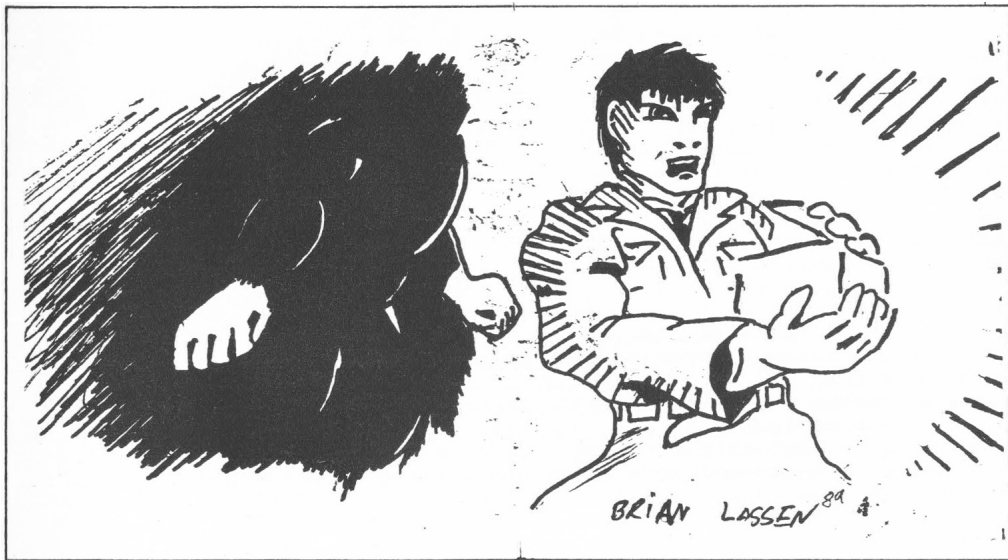
Nu må jeg se om jeg kan snige mig ind på hotellet.... jeg går hen til main door og sniger mig ind...



Uset er jeg nu sluppet ind på Glitz Hotel, og så er det bare med at få røven med og se at få betalt den hotelregning.

Jeg står nu foran receptionen, jeg siger pay bill og vupti!!! Så er den sag ude af verden. Jeg går fløjtende videre uden at tænke på regninger og lignende.

Ikke? Det kunne jo være? Ja, jeg mener, agent og alt det der. Se bare ham 007... Han får sgu' da altid noget ud af det, og jeg ser da heller ikke værst ud. Hov nu går hun! Nå? Jeg er nok heller ikke så hurtig som ham 007, så hun skred altså bare. Men hvad var det hun sagde, da hun gik? Noget med at pudse næse eller sådan noget, men



Jeg er sgu' ved muffen en rigtig lille barsk agent, øv - nu kommer jeg lige i tanker om, at jeg kun har een skide grotnik tilbage fra den hotelregning, så hvad gør jeg nu? Jeg sætter mig ned for at tænke lidt over sagerne, men hvad fanden? Jeg kan sgu' lige så godt fise op i baren og bruge den sidste grotnik'kel der, så må vi jo se, hvad der videre sker. Som sagt - så gjort! Jeg fiser derop!

Jeg sætter mig ned og ser mig lidt omkring. Det hele virker bekendt. Der er ikke sket ret meget siden jeg var her sidst, og det er også de samme mennesker, der er her. Jeg prøver med al min charme at få en samtale igang med pigebarnet, men hun kan sgu' kun vrøvle om det samme som før, da jeg var her. Så hvad..? Jeg får medlidenhed med hende - så buy drink - og giver den til hende, for hvad faen?

hvad er det? Hun glemte sin handbag. Jeg kikker mig lidt omkring - der er ingen, der iagttager mig, så jeg rager tasken til mig, åbner den, og hvad må mit øje skue?

En nøgle!!! Og for at det ikke skal være helt løgn, så er det sgu' den til Room 20, Hvaba?!

Ja, så er det med at komme op i omdrejninger og komme derudaf. Jeg løber op af trappen, hen af corridoren, forbi spejlet <nå ja, det vil sige, jeg kikker lige på mig selv engang til og ser, at mit skægproblem nu ikke er blevet mindre siden sidst jeg så mig i spejlet, nå ikke tid til det nu) lad mig bare se at komme videre. Jeg står nu udenfor Room 20, trækker vejret tungt og bakser lidt med nøglen. Nu gik døren op, og jeg er hurtigt inde. Jeg tager et vlew over det hele og ser et lille rum mere, men det jeg er mest

interesseret i er den vest, der ligger på divanen, vaaauu!!!

Det er sgu' sådan en, som det i første omgang så ud til at være, nemlig en skudsikker vest. Nu kan fyren med lyddæmperen bare komme an. Jeg tager den hurtigt på og ser noget mere af interesse. En grotnik, den tager jeg. Der ligger også en avis, som jeg tager - get newspaper - læser lidt i den, barsk læsning må jeg sige. En skiløber er blevet slået ihjel, og en blond person eftersøges, og noget uran er blevet stjålet, nå ja - det vidste jeg forøvrigt godt!

Nå, videre... jeg smider avisen fra mig og går ind i det lille rum, og hvad ser jeg? En dåse barberskum. Det var lige det, der manglede til en langskægget fyr som mig, men jeg har ikke tid til det nu, så jeg stopper dåsen i lommen til senere brug.

Der er ikke mere at hente her, men der er noget, der irriterer mig. Noget jeg ikke kan komme i tanke om. Nå, det kommer nok. Jeg går ud af det lille rum og videre ud på gangen, hver jeg dropper nøglen (nå, jeg skulle måske have sagt at handbag også skulle have været droppet nede i baren, men det går jeg ud fra, at I selv kan finde ud af ikk'?), men der er sgu' noget galt et sted. Noget, der ikke rigtigt passer sammen, men hvad...?

Hvad...? For fanden, det er det, jeg ikke kan hitte ud af.

Nu jeg har vesten på, så er der ingen fare! Jeg vil tage en tur ned i byen igen, og se om der er noget at hente der. Turen ud af vinduet..., den får I mig sgu' ikke til at tage nu her, hvor jeg har betalt min regning, så jeg går ned af trappen og ud gennem hoveddøren.

Jeg står nu udenfor main door og går ned til Cable Cae Station og køber mig en ticket ned til byen. Lige før jeg når at få gjort alvor af det, sker der en explosion inde i hovedet på mig.

Nu ved jeg sgu', hvad det var, jeg ikke kunne få til at passe sammen... Hold da helt kæft! Der var jeg sgu' nær blevet bøffet.

Så... nu hurtigt tilbage til Hotel Glitz og få den lille affære ordnet!!

A-MOC.

(Ja, det var så A-MOCs Valkyrie 17 essay, som den tog sig ud i 87'. I de kommende numre afsluttedes den, hvilket vi dog ikke har med i denne Compilation. Bestil dog allerede i dag den næste og gå ikke glip af afslutningen. Her fortsatte Aage med et par Røde Nyheder, de varmeste af dem, skal lige nævnes).

Nyheder

Red Hot

Verdensmestrene i eventyr, Infocom smider nu deres sidste og ottende eventyr (for i år, bare rolig) på markedet, og det bliver et spioneventyr. "Border Zone" er navnet, Mark Blanc er forfatteren.

(Ja, hvad siger I så? 8 spil fra Infocom bare i 87'. Er der noget at sige til, at de er populære! Aage havde også nyt om Jinxter fra Magnetic Scrolls, Wolfman fra CRL, Time and Magic, Knight Ore og Grome Ranger fra Level 9. Jo, der var skam gang i de store firmaer op til jul, Der var også en advarsel fra Aage, og den gælder stort set den dag i dag).

Til sidst lidt advarsler. "Were-wolves of London", "Captain America", "Knightmare", "Yes, Prime Minister", "Warlock" og "Bride of Frankenstein" er ikke rigtige adventurespil, selvom de godt kunne se sådan ud eller lyde sådan.

(Og så var det ellers tid til endnu en lille anmeldelse).

Anmeldelse

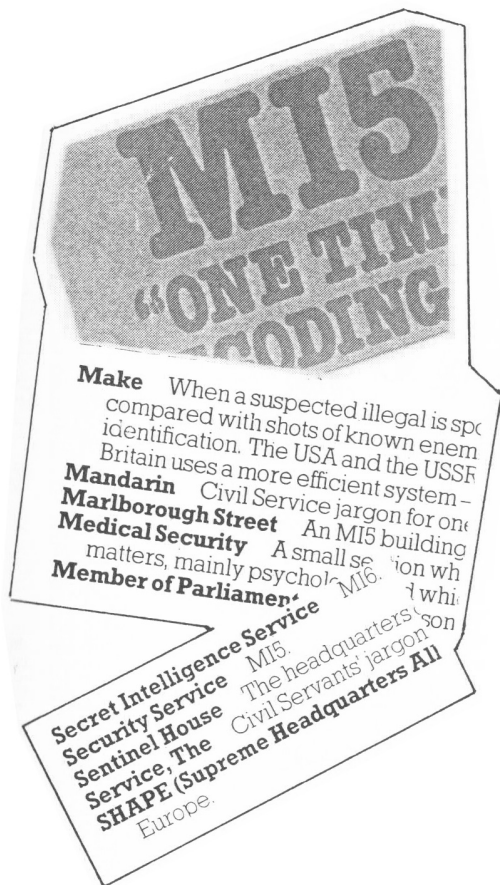
The Fourth Protocol

The Fourth Protocol, EPC, Century Communications, C64/128 bånd: 198 Kr.

Det snart tre år gamle adventure-spil, eller spion-action-ikke-en-skid-med-et-adventurespil-at-gøre-program, er stadig at finde på hylderne rundt omkring hos forhandlerne. Det er et ikonstyret spil, hvor det gælder om at redde nationens ære, nationen er

England, inden de slemme russere far gennemført den til dato værste plan overhovedet udtænkt i verden - PLAN AURORA.

Spillet bygger over Frederick Forsyth's bog af samme navn og er i tre dele.



1) "The NATO Documents", hvor fem top-hemmelige NATO-dokumenter bliver stjålet fra en lejlighed i GB og du, John Preston MI5 detektiv, skal finde ud af, hvem forrædderen er.

Du har direkte adgang til CENCOM, hovednerven i den engelske regering. Gennem dette storslåede computeranlæg har du forbindelse til det meste af alt, og du kan styre dine egne spioner, undersøge mistænkte personer, installere sikkerhedssystemer, afsløre hackere, afskedige uduelige medarbejdere og meget, meget mere, alt sammen i forsøg på at trævle fjendens plan op.

2) "The Bomb", hvor du nu er på jagt efter en atombombe placeret af russerne. Du kan nu bevæge dig rundt også udenfor dit kontor, og også denne del af spillet er ikon-styret.

Det kræver en del rutine at spille denne del, men hvad... Intet er svært for en adventurespiller!

3) "The Sas Assault", hvor du har lokaliseret bomben og nu bare mangler at desarmere den, inden det er for sent.

Her hjælper ingen kære mor, og det gælder da også om at være en del "Trigger Happy", da det kommer til direkte nærkampe mellem dig og KGB-agenter. Her er du i stand til selv at indtaste dine kommandoer.

The Scores

LYD: 40% - Under selve spillet er der ikke megen lyd, men karakteren er givet for den melodi, der spilles under loadningen af "The NATO Documents". Det er en melodi, som passer enormt godt til temaet, og man ser sig faktisk hensat til en spionfilm i TV. Var lyden (Hva' for en lyd) bare så god under spillet, var karakteren presset i top.

GRAFIK: 55% - De ikoner, man præsenteres for, er ikke overvældende men heller ikke grimme. Man kan holde ud at se på dem i lang tid af gangen, og det er det vigtigste. Et par fotografier af enkelte af de mistænkte er virkelig gode, hvilket holder karakteren på lidt over middel. PRESENTATION: 45% - Ved første øjekast ser det ud til at være kedeligt, idet asken er holdt i sort/hvid med røde bogstaver og kun et lille billede af et dødningehoved. Det fanger ikke særlig godt. Asken indeholder foru den båndet også en 6-sidet User Guide, der lader meget tilbage at ønske plus en sort Handbook på 10 sider, hvoraf de 4 er skemaer

over hemmelige koder. Koderne fungerer på den enkle måde, at et bogstav omformuleres til et tal, og ud fra de tal, som kommer frem på skærmen, skal du finde ud af, hvad der står - originalt ikke? Hm..! Derudover er håndbogen fyldt med navne på personer, foreninger, sammenslutninger og regeringsafdelinger. Det gavner mere, hvis du skal se en spionserie, end hvis du skal spille spillet, men er trods alt interessant at læse i.

and atomic research establishment. club at Cambridge University in the work in intelligence, some became traitors. (organization) Responsible for counter-

) Responsible for intelligence
Engineers & Fireman and drivers'

Beast Nickname of General
Blenheim Building construction
CENCOM
BOSS (Bureau of Security) replaced by
Building Security sensitive G

'C' Nickname (also hence 'M

CI(A) MI5 section

Cabinet The Prime Minister that runs the UK

Cabinet Office Government
Cabinet.

Cabinet Secretary The civil servant of the UK
head of the Cabinet Office.

Capstick, Bertie Brigadier in charge of MoD security
CENCOM (Central Communications Computer) Control

THE FOURTH PROTOCOL



ATMOSFÆRE: 70% - Når man er kommet ind i systemet, har fundet forskellige telefonnumre, tydet koderne og udspioneret en del mistænkte og rappoiterne begynder at indløbe, får man unægtelig fornemmelsen af, at ens egen computer et eller andet mærkeligt sted nok er koblet til CENCOM. Ligesom man i The Bomb kan komme ud for noget så menneskeligt som at blive kørt over af en bus eller prøve på at snige sig forbi vagterne i The Sas Assault. Det giver en god virkelighedsfornemmelse og gør absolut spillet værd at spille, trods alt.

SVERHEDSGRAD: 60% - Den lidt ufuldstændige manual er med til at gøre det hele en tand sværere. Jo flere gange man spiller, des lettere bliver det, men stadigvæk er nøden ikke helt let at knække. Det gælder for alle tre dele.

VALUTA FOR PENGENE: 65% - De godt 200 kr. er ikke givet forkert ud, hvis bare du er indstillet på, at det ikke er et 'normalt' adventurespil, du her køber. Det er som før fortalt ret interessant at få lov til at lege spion på slap line, så er du parat til at trevle underverdenen op så smut blot hen i den lokale biks. - Har han det ikke, er det nok til at bestille.
NYX.

(Det var så chefredaktørens anden anmeldelse overhovedet i Adventure Postens regi. Selv var han stolt som...

ja, som ham der fra Rom, hvad er det nu han hedder...? Arh - Stolt som en pave...! Og det varede da heller ikke ret længe før han leverede endnu en anmeldelse, ja faktisk havde man blot nøde at blade om på næste side. Here wo go!).

Anmeldelse

Jewels of Darkness

Jewels of Darkness, 3 Level 9 klassikere i samme pakning (trilogi), Colossal Adventure, Adventure Quest, Dungeon Adv., C64/128 bånd: 200,- Kr.

Denne adventurepakning bør simpelthen stå hos alle freaks rundt om i landet. Hvis du ikke allerede for år tilbage har anskaffet dig disse tre eventyr...?

Ja, hvad venter du så på? En smart måde at lancere herlighederne på! -Her er også vedlagt en såkaldt LENS-LOK, en plastiklinse du bruger til at tyde forskellige koder bygget ind i spillet. Det holder dels piraterne væk - og sætter derudover sit helt specielle præg på eventyret.

Du kommer nemlig ud for, at en bestemt kommando aktiverer LENSLOK MODE, og du skal så tyde en bestemt 'grafikkollage'. Du har tre forsøg til at finde bogstavkombinationen gennem det klare 'glasstykke' i LENS-LOK' en, og klarer du det ikke, må du tilbage og forsøge dig engang mere!

Jeg har ikke selv spillet alle tre adventures til ende, men Kirsten Jespersen, der har foræret pakken til os fortalte, at det var meget sjovt i starten, meeeenn... det blev unægteligt kedeligt at sidde og tyde koder i længden. Kirsten har i øvrigt løst alle tre eventyr og er nogle af jer interesseret i løsningen, kan hun også godt klare det, eller i hvert tilfælde hjælpe jer fri, hvis I sidder fast. (Hun er at træffe igen ved telefonen efter den 1. august, RED 1989).

Eventyrene ligger på hvert sit bånd og er alle sammen udstyret med grafik. Der er mulighed for at bruge sætninger adskilt med komma, Ram Save /Load og Pops-kommandoen, hvis man skulle komme ud for noget uforudset. Men, men, men - Det slutter ikke her. Du kan nemlig også bruge IT om

sidstnævnte navneord og All, hvis der er flere ting, du vil behandle på samme tid. F.eks. vil examine all frembringe denne tekst:

A big packing case: it is enchanted! The case is big enough to crawl inside.

A piece of resinous driftwood: it is nothing special.

A bunch of keys: look familiar.

osv, osv...

En virkelig smart ting, når du kommer til en location, hvor du ikke har været før!



Plottene i de tre eventyr er som følger:

"Colossal Adventure": Du sidder en dag på den lokale pub, hvor historier om gamle sagn fra Colossal Caves er hverdagskost, da en fremmed pludselig kommer ind og bestiller en genstand. Han betaler med en værdifuld guldmønt og hævder at have været på besøg i de magiske huler og ydermere at være sluppet med livet i behold. Det kommer, som du sikkert kan forstå, til en del tumult, og du leder ham sikkert væk fra de gale gæster, der mener, han er svindler, og af en bagvej ud af byen. Som tak giver han dig sit kort over den rejse han har tilbagelagt gennem Colossal Caverns. På din rejse mister du imidlertid kortet, og må derfor klare dig selv, samle skatte og befri elverne samt returnere dem i god behold.....

"Adventure Quest": Demon Lord har

overtaget magten. Det er flere hundrede år siden Colossal Adventure udspillede sig, og du er nu blevet lærling i magi. For at redde nationen fra det onde, er det nødvendigt at sende en mand ud og nedkæmpe den onde Demon Lord. Selvom du er under 60 år gammel, har du taget kurser i Meditation, Mysticisme og 'Moneymaking', og får derfor tilbuddet. Du klæder dig i kampdresset og er inden længe på vej på den farligste mission i hele dit liv. At tilintetgøre The Demon Lord..

"Dungeon Adventure": The Demon Lord is dead!!!! Beskeden rungede gennem luften, efter din tilbagekomst fra Adventure Quest. Hvis han er død tænker du... Så må der befinde sig en masse rigdomme i det sorte tårn, hvor han havde til huse. Alle styrkerne er taget mod syd, og du kan nå det sorte tårn mod nord inden ti dage, og da du er den første, vil det indbringe dig utrolige rigdomme. - Du sadler en hest og drager afsted. Efter otte dage er du fremme. Pludselig overvindes du af en træthed og falder om kuld. Du vågner senere, skyldet i land af floden, frarøvet alt happen-guttet. Selv din trolldom synes borte. Giver du op? Nej, intet skal standse dig i jagten på Demon Lord's skjulte rigdomme.....

The Scores

LYD: XX% - Hvor er den henne?
GRAFIK: 70% - Grafikken er ikke overvældende, men slet ikke værst. Små detaljer er med til at trække karakteren op, og hurtigheden giver også et par plus-procenter.
PRESENTATION: 90% - Starter vi udefra er selv æsken gennemarbejdet! Den er mørkeblå og imprægneret med et stof, der både gør den utrolig blød, og får den til at skinne!
Manualen er utrolig robust og indeholder som sagt en roman på 20 små kapitler, THE DARKNESS RISES, forfattet af Peter McBride. Skærmopbygningen er fin, og du har mulighed for selv at skifte mellem Text- og Grafikmode!
PARSER: 90% - Ikke for langsom, hjælper dig på vej og skriver præcist hvilke ord, der ikke forstås.
ORDFORRAD: 80% - Den dag, der kommer et adventure, som forstås alt, står jeg af. - Det kan ikke forlanges, men

hjelpeord er altid at foretrække. Her kan du udover de allerede nævnte faciliteter også bruge ordene EXCEPT og BUT.

Examine all BUT the bird. Drop all EXCEPT the bunch of keys! - Jo, det hjælper alt sammen.

ATMOSFÆRE: 85% - Du vil garanteret ikke blive skuffet!

SVÆRHEDSGRAD: Du får den hjælp, du skal have især i starten af de tre eventyr, hvor du vil blive ledt på rette vej. Der fortælles også om de objekter, du finder er nogle du bør tænke nærmere over.

VALUTA FOR PENGENE: 88% - God pakning, billigere end ellers! Absolut et juleønske værd, og lykkes det ikke så køb det selv! Pengene er godt givet ud.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 90% - Det hører til i den populære ende af skalaen. Plussat er, at du kan skifte mellem grafik og text. Det giver dig mulighed for at få netop det, du er interesseret i. Det bedste jeg har set længe!

NYX.

(Og så var det ellers blevet tid til lidt adventuretips. Dem havde der ikke været nogle at endnu i dette dobbelte julenummer!).

Hints!

Where in the world is Carmen Sandiego?

Et par tips om byerne i dette halve adventureprægede spil. Tipsene har vi modtaget helt fra Langeland så tag godt imod dem.

ATHENS -
- Plato, Pindus Mountain, Drachmar, Greek, Blue/White flag.
BAGHDAD -
- Dinars, Arabian Gazelles, Mesopotamia, Oil Fields, Tigris.
BANGKOK -
- Baths, Kingdom, Siamise.
BAMAKO -
- Niger river, Tuareg. BOURNES AIRES -
- Bent Larsen, Pentagonia, Spanish artifacts, Tierra del Fuego.



CAAAAAAAAAARMEN!

HVÅRER DU HENNE, KOMNU FREM, JEG HAR SEU
SNART LEDT I HUNDREDE ÅR OG NU GØDER JEG IKKE
MER! KÆFT VÅRER DU ARLSÅ TARVELIG... OG DUM!

REYKJAVIC -

- Lava dessert.

RIO DE JANEIRO -

- Sugar Loaf Park.

SAN MARI NO -

- Kt. Titano, Blue/White flag.

SINGAPORE -

- Red/White flag, Halayern art.

SYDNEY -

- Price of wool, Tiger Snakes, Borigi-
nes.

TOKYO -

- Imperial Palace, Mt. Fuji, Electro-
nics, Volcano Empero, Shinto Shrines.

I korte træk skulle dette "adventure"
gå ud på at få fat i lederen af den
værste forbryderbande, der nogensinde
har eksisteret. Du befinder dig ved
spillet's start i en hovedstad og får
ved at undersøge forskellige natklub-
ber osv., detaljer om den by gangster-
ne er flygtet til. Derudfra er det så
din opgave at finde frem til byen og
så senere arrestere slænget. Forvir-
ret? - Så har du ikke spillet: "Where
in the world is Carmen Sandiego?"

Tips!

Gunslinger

*Et besøg i saloonen vil vise om du
mestrer det gamle westernspil POKER!

*Gå ikke af vejen for gamblere og
husk: en westernhelt må godt dræbe,
hvis der er en gyldig grund.

*Glem dog ikke gevinsten.

*Barberen forstår at jonglere med
knivene, og skal du ud af byen, ja så
løb en tur sydpå og køb dig en billet.

BUDAPEST -

- Danube River, Gipsy, Bauxite, Fo-
rints.

CAIRO -

- Pounds, Corn, Senai dessert.

COLOMBO -

- Golden Lion.

ISTANBUL -

- Sultan's palace, Mt. Ararat, Kurds.

KATHMANDU -

- Himalaya.

KIGALI -

- French/Swahili, Gorillas.

LIMA -

- President, Soles, Red/White flag.

LONDON -

- Big Ben, Whiskey, Red/Blue/White
flag, Jan Kølby.

MEXICO CITY -

- President, Aztec ruins, Coffee,
Silver.

MORINO -

- Francs, Vanilla, Green/White flag.

MOSCOW -

- St. Basil's Church, Tsar's treas-
ures.

NEW DELHI -

- Wild Yaks, Red Fort, Sikh, Moyul
palace.

NEY YORK -

- Hudson river, Dollar, Red/White/
Blue flag.

OSLO -

- Fjords, Pyritg, Blue cross flag.

PARIS -

- Louvre, Seines, Red/White/Blue flag.

PEKING -

- Great wall, Forbidden city, Yuan
dynas.

PORT MORESB. -

- New Ireland.

*Dili'sjansen kører. Du kører med! Vi ses i den forladte mineby.

*Er brønden umulig at komme til, så gå en tur gennem byen. Nordpå finder du en værdifuld ting, som er ret værdifuld i det rette selskab. Hug den lidt til med flint... Det skal nok dæmme op for nogle af dine problemer.

*Well? Gå nu blot derned og tænd lanternen. Pick dig vej gennem skakterne og blændes du så lad den blot gå ud og pick en ekstra gang. Crystal er i hus.

*Bytter du den væk, får du chancen for at finde en guldmønt på flodens bund. Køb muldyret for mønten og rid nordpå. Intet skranter, når man er til hests.

*Indianerhøvdingen vil have et selvportræt og medicinmanden en sjæl. Besøg derfor først hotellet og sheriffen,

*Er der nogle, der skyder på dig så duck! En gren er lige til at gå til - Jump!

*Tag fuse om livet og lad være med at ryge smøgen. Up, grav dig ud, og er fjenderne lige i hælene så vis dem, det hele er en fuser.

*Besøg fængslet først når du kommer til Tijuana og tag så på hotel. Husk der er en bagudgang.

Perseus & Andromeda

Lad os een gang for alle få problemerne vedrørende dette adventure ud af verden.

*Vandet ved Rocky Clearing er værdifuldt for dig og for at få det væk, skal du have en søk.

*Statuen i large cave er måske ikke lige til at få øje på, men undersøger du inden du kaster er helmet din.

*På dias skal du bede, men husk at have discus med. Du får nu polished shield! Samme procedure skal gentages i Templet.

*På pedestal skal du skrive wait, med sandals på og herefter - fly north, fly down.

*De forgiftede bær fra busken skal peasant have, ikke fordi han er en fjende, men en ven. . .

Vent igen og træet bærer frugt, hvis du bærer sandalerne. Giv frugterne til din ven, og du vil få sværdet. Med det i behold entrer du pedestal og gør som sædvanligt.

*Torch tændes over cooking fire og hulen gemmer NETop, hvad du har brug for. Er du spændt så afreager på taget af templet.

*Wear Helmet for at få Eye - det er dog blot til at ofre igen, og du er i hulen.

*Cold chamber, examine shield, wait, cut M.....

*Halter fittes på Pegasus og du entrer ham og ridder væk - South - Besøg Kraken!

*Vis ham hovedet og skrål og skri!! Cut chains - Andromeda er fri!

Artikel

Hooked on Adventure

Det var så en uge i etruskernes gamle land (det er i Norditalien, Børge) med pizza, pasta, drinks til en tier, discoteket "Tuchulcha" og italienske chicks til op over ørene. Nå ja, jeg var vist også i Rom og fik set Peters etallerandet. Og jeg fik et par nye sko til kun 100.000 lire. Derfor fortsætter kurset i at lave sine egne eventyr, "This is the biz, skab dit EGET eventyr og vind en krone." eller "Ages undskyldning for ikke at løse særlig mange spil denne uge." Og som vi fastslog sidste gang, kan du godt gå, hvis du ikke har tænkt dig at følge dette kursus til punkt og prikke, vi kender kun en vej, og den går fremad og opad. Okay, jeg er ikke morsom, hvis du vil følge med, må du hellere købe de tidligere numre af Posten til de sædvanlige priser, et for ti, to for halvtreds.

Nå ja, selvfølgelig har jeg lidt af det sædvanlige hot stuff. Hvis du som jeg købte Savage Island I og II, opdagede de selv kunne gå pga alle de indbyggede biller, og sendte fæcesen (slå op) tilbage til Adventuresoft, så har du også modtaget Temple of Terror istedet for, og har lige spildt din tid med en komplet ligegyldig sætning. Og så var der tale om en telefonhotline med direkte hjælp hver dag fra 8 til 20. Al æren går til Peter Rotne fra Purtsdrøb, og den helt officielle telefonid bliver lidt nedskåret til (ta-daa) Mandag eftermiddag mellem 16

og 18, dansk vintertid, og ALLE opkald (vedrørende eventyr) udenfor dette tidspunkt vil blive henvist til næste mandag. Selvfølgelig gøres dsr visse undtagelser, for eksempel hvis nogle modeltyper skulle være stuck eller hvis man er MEGET desperat.

(Vi gør opmærksom på, at Aage ikke længere kører helpline. Se de rigtige tider og telefonnumre i Adventure Posten).

Desuden kan i bare skrive, hvis I ikke har telefon (hvilket formodentlig kun gælder for et medlem af klubben). Ah ja, det er 01-xx xx xx og tal med Aage. Og også en lille hilsen til Ulla "the man" Bækmand samt resten af HAK (Hundredsted Internationale Adventure Klub) bestående af et par øvrige damer samt en stærk mand til at beskytte de yndiges dyd. Ligeledes et vink til Kirsten vardetJespersen? - 17 år (næsten) og aldrig kysset... Tænk at vi har damer, øh, kvinder i det ellers så lukkede computermiljø, hvor forfriskende (og det mener jeg). Og nu over til...

Det mest prætentiose kursus vest for Ural : Sådan lokker du penge ud af uskyldige adventurefreaks -din egen guide til at få Scott Adams til at fise rundt i graven.

6) Skriv nu alle de ord ned som spillet skal kunne forstå. Hov stop, ikke videre til næste punkt. Det er ikke kun verberne (ja Kaj, det er f.eks. go, get, take) , men ALLE ord (substantiver, præpositioner, the works!) der skal nedskrives. Det er vigtigt til senere hen.

7) Skriv ALLE de kommandoer ned som eventyret skal kunne forstå (examine tree, climb tree, kick tree, chop tree, burn tree, shake tree) Det er altså de kommandoer som spillet skal give et fornuftigt svar på, ikke "I can't." Eat tree, sit on tree og lignende er der derimod ikke meget logik i, så glem dem, dem sorterer parseren (altså ordfortolkeren) fra.

8) Skriv de generelle beskeder ned som spillet skal give mange gange.

f.eks. "Do you want to save to tape or disk (or ram)", "You are carrying:", "Do you want to quit and if so, do you think I intend to let you leave this magnificent masterpiece of an adventure?". I den stil, okay?

9) Skriv så alle de mere specielle beskeder ned, dvs når man undersøger hunden og får at vide "The nasty dog looks about to pounce on you any minute." Punkt 7 og 8 dækker simpelt hen alle de svar dit spil skal kunne give. Derfor skal du være GRANDI her.

10) Check nu kortet igennem en ekstra gang. Nøgler skal starte med at ligge på den rigtige side af de låste døre, planken på den rigtige side af kløften. Check desuden at det er muligt at komme rundt overalt i spillet.

11) Prøv at teste spillet på papir, altså følg spillerens vej. Check at det ikke er pinedød nødvendigt at bære mere på noget tidspunkt end eventyret begrænser.

Næste skridt er at tænde computeren, men før vi når dertil, er det kun rimeligt at der går mindst en måned. Følg punkterne MEGET grundigt og du er nu godt i gang...nej okay, du er faktisk næsten færdig. Næste gang skal du lære at lave dit eget skydespil... only kidding. Næste gang vil vi tale om de forskellige muligheder, der er for at få mesterværket proppet ned i maskinen, men det er en helt anden snak. Og derfor tror jeg, kurset stopper her for denne gang. Det sjove begynder næste måned, så forhåbentlig er i begge to (i der ikke har bladret videre) godt i gang med forfatningen.

Her ville jeg have stoppet, hvis ikke det havde været et dobbeltnummer, aber det er snart jul så først lidt debat fra det virkelige liv. Klaus "the winner takes it all" Jensen fra Vestervig (Danmark?) spurgte om der skulle bringes kort over spillene til at ledsage de altafslørende og dybsindige tips. Tjaa, jeg synes kun et kort er noget værd sammen med en komplet løsning, og indtil videre er det jo et princip ikke at bringe sådanne. På den anden side er A-MOC igang med

sin løsning af "Valkyrie 17", men bemærk venligst, at spillet ikke bliver ødelagt af en løsning i denne form. Dog tror jeg godt, jeg kan garantere at vi kun vil bringe disse "essay-løsninger" til gamle spil, for at give jer en chance for selv at knække gåderne. Et kort kan faktisk også afsløre en hel del, f.eks størrelsen på spillet eller hvor diverse skatte er gemt så et komplet kort kan spolere nydelser af et spil. Jeg kunne tænke mig at vi trykte et kort over "Valkyrie 17" efter at A-MOC har løst mysteriet, og så se om det virker naturligt og ledsager løsningen med positiv virkning. Kort aver labyrinter er anden ide, som nok også vil blive taget op til revision. Hvad mener i andre? Hvad mener du selv Klaus (og Claus)?

(Ja, det var så uigenkaldeligt slut med kursus fra Aage-kanten af. Dog har vi fået mange henvendelser, og skal også nok tage tråden op hvor han slap, hvis han da ikke selv kan forstå at gøre det?! - Og så slutter vi lige Hooked af med et svar til vores allesammens Mr. Coke, der virkelig var kommet på glatis). Den gode Peter står der Nullermann(?) er også fastsiddende i "Pilgrim", som jeg ikke har fået kigget på, men lidt opslået hist og pist giver følgende: Dit første problem, hvad du skal bruge spaden til, tog VIRKELIG lang tid at løse. Faktisk endte det med, at jeg blev nødt til at ringe til Australien far at få svaret, men her er det så, og som et eksempel på Postens effektivitet i at løse dine problemer præsenterer jeg SVARET: Spaden skal (ta-daaa), tro det eller ej, faktisk bruges til at, ja jeg ved godt det lyder usandsynligt, men den skal s'gu bruges til at, ...til at GRAVE MED! Ja, ulogisk er det, men det er den rene, skinbarlige sandhed.

Aage.

(Og så var der ikke andet tilbage for Adventure Posten i 87' end at bringe årets hitliste. 22 forskellige adventures var blevet stemt ind i løbet af året og toppen blev sådan):

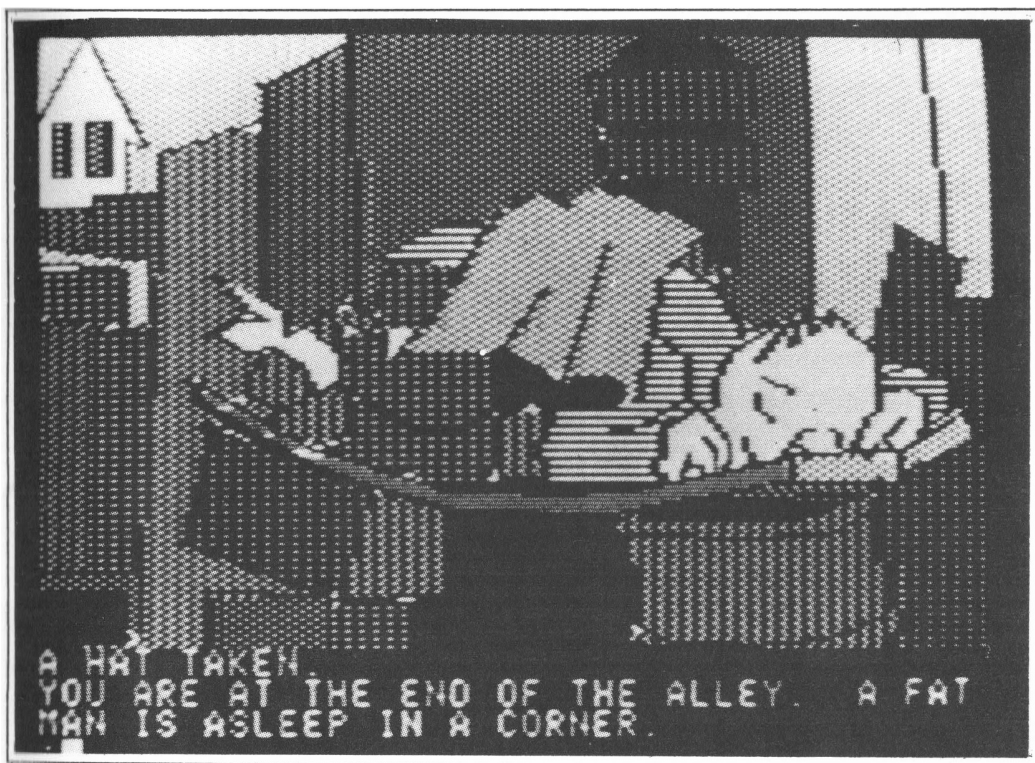
Årets Hitliste

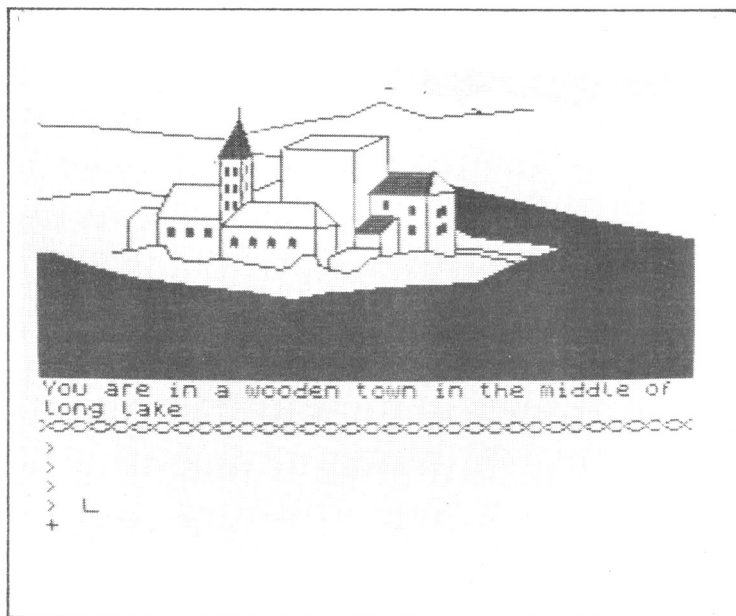
- | | | | | |
|---|-----|------|-----|--------------------|
| 1 | (1) | (29) | (5) | Valkyrie 17 |
| 2 | (2) | (16) | (5) | Dodgy Geezers |
| 3 | (3) | (14) | (4) | Jewels of Darkness |
| 4 | (4) | (11) | (4) | Lord of the Rings |
| 5 | (-) | (8) | (4) | Robin of Sherwood |
| 5 | (-) | (8) | (1) | Shadows of Mordor |

Første tal viser, hvilken plads eventyret kom på. Andet tal, hvad plads det lå på sidste måned og tredje tal, hvor mange stemmer det fik i alt. Fjerde tal viser, hvor mange gange eventyret var med på listen i alt i de 5 numre.

(Sådan så det altså ud! Bemærkelsesværdigt var det, at Valkyrie 17 holdt alle 5 måneder på førstepladsen og at Dodgy Geezers holdt 2. pladsen 4 ud af de 5 måneder. De 4 måneder Jewels of Darkness var med, lå den nr. 3. The Legend of Apache Gold blev akkurat indhentet af Shadows of Mordor og blev derfor ikke præsenteret på top 5 selvom den var på 3 måneder i alt.

Men, men, men... Der kunne siges meget om listen, det er der ikke tid til. Nu skal vi hjem og smide fødderne op på sofabordet og gå på jagt efter stavfejl i Compilationen. Nej, det er der alligevel ikke tid til. . . I skal jo også have Adventure Posten i næste måned.....)





Super Konkurrenz

I forbindelse med denne udgivelse har Adventure-Klubben valgt at lave lidt fest i gaden!

Søren Bang Hansen (former Bigby) har taget tre skærbilleder med sit super-spejlreflekskamera og opfordrer nu sammen med Adventure-Klubben alle læsere til at gætte, hvilke 3 adventures billederne er taget fra.

Reglerne er simple:

Send en seddel til Adventure-Klubben, adressen står andetsteds i Compilation 1-6, hvorpå, de tre adventuretitler er nævnt, samt dit navn og adresse.

Den 20. november 1989 vil der blive trukket lod om hhv. 2 x 1/2 års abonnement på Adventure Posten og et 2 x adventurespil. Tøv ikke. send os dit bud!

Noter :

Noter:

Noter :

**Something
is happening in**

COMPUTER ACTION

NYT dansk COMPUTERBLAD

Det første nummer er allerede på gaden, når du læser disse linjer.

Eksklusive nyheder
reportager
baggrundsstof

Og ikke mindst:

Danmarks **største** adventuresektion
bortset fra **Adventure Posten**.

Med troldmanden **The Magic One**
og vores egen Søren Bang Hansen som chefredaktør.

(Eksklusive interviews bringes i et af de kommende numre af adventureposten).

**Something Dangerous...
Something Evil...**