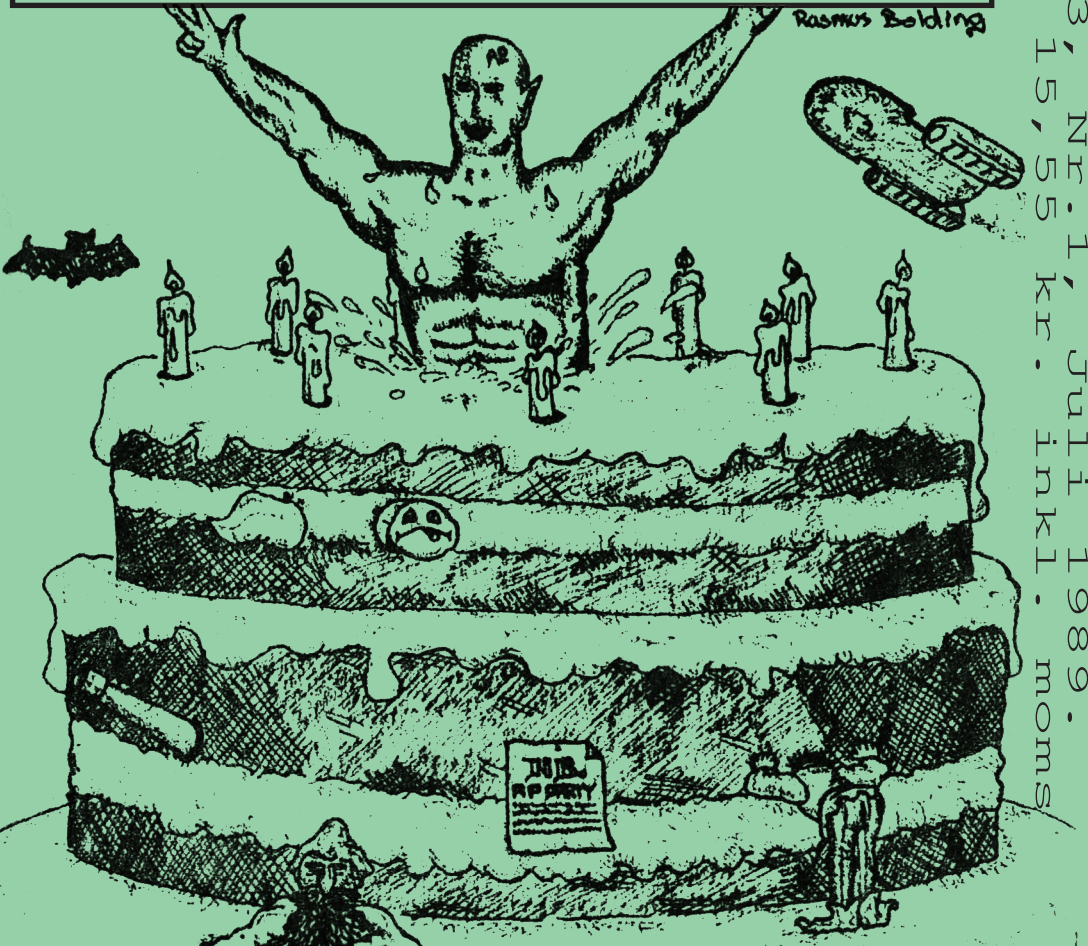


ADVENTURE P STEN around the **CLOCK**

Rasmus Bolding



ADVENTURE P

Kilroy was here too.

VOL. 3, N° 5. 1, JULI 1989. PRIS 15, 55 KR. INKL. moms

VARIOUS

For første gang i flere måneder er chefredaktøren set smile. Den 19. juni afleveredes Compilation 1-6 til trykning. omend godt 20 dage forsinket, og er sendt ud sammen med dette nummer til de 44 medlemmer. der har fundet den attraktiv.

Netop det faktum at under 50% af jer tør sætte 48,- kr. incl. forsendelse på 6 numre af AP, tilmed offset-trykt er dog med til at give smilet et anstrøg af bævrende mundvige. Her står og falder klubben nemlig, da de solgte Comp's har indbragt kun godt 1/4 af produktionsomkostningerne so far.

Derfor - kender du nogle, der endnu ikke har meldt sig ind i Adventure- Klubben, så fortæl dem om fordelene ved at købe 6 numre for 2 1/2 nrs pris. Vi glæder os til at høre fra dem!

- Det samme gælder de godt 100 nye mennesker vi har sendt et eksemplar af AP. Læs det med kritiske øjne og skriv ind til os eller bedst af alt, send medlemsblanketten tilbage og få fordelene af at være med i Skandinaviens største adventure-klub.

Nu skal vi dog ikke hælde mere vand ud i denne omgang, lad os gå til kommentarerne til dette nummer.

Der er et nyt afsnit i Gremlin-tegneserie-essayen af Brian Lassen samt en definitiv afslutning på Bl. Knight. der nu har været længe undervejs. The Hardcore Helpline vender tilbage ligesom Beginner's Hints. Vi har brevkassen. Hooked samt en masse konkurrencevindere! Ja, så må vi heller ikke glemme GAC-Help'en, der for alvor er igang. - Jo, blad om på side 4 og gå i krig...

ISSN 0904-5309

ANSVARSHAVENDE UDG. :

Adventure Klubben.

CHEFREDAKTØR :

Claus Nygaard.

RED. MEDARBEJDER :

D. D. Dennis.

REDAKTION :

Vestergade 25A, 4930 Maribo.

Tlf. 03 88 47 17 torsdag 15.00-19.30

LAY-OUT + PRODUKTION :

Claus (NYX) Nygaard.

SAMLING + UDSENDELSE :

Claus Mathiesen, Dr. John (ikke The Nightripper).

FREE-LANCE :

Aage Krogh Christoffersen, Jørn (A-MOC) Jensen,

Peter (Mr. Coke) Normann, Jens-Erik (Den Gamle)

Kjeldsen.

INDHOLD :

- 2-Editorial!
- 3-Guess what!
- 4-Konkurrencevindere..
- 8-Hooked on Adventure.
- 16-Gremlins - Tegneserie Essay!
- 18-3 x 34 - Nårh nej, 3 x tips!.
- 19-GACHelp!
- 22-Brevkassen.
- 31-Tegning af Jonas Buur Sinding!.
- 32-The Dallas Quest - Essay af Jacob Gunness.
- 33-Black Knight Adv. finale! - Essay af Egernet!
- 35-Sommerblød tegning ligeledes af Egerner!
- 36-Kobyashi Naru-anmeldelse af Egernet.
- 37-Ingrid's Back-anmeldelse af Jon Ivar Ekker.
- 38-DGAC-anmeldelse af chefredaktøren (wauw!).
- 40-6/2 x tips.
- 41-Beginners Hints!
- 43-Get Rid of Your S***!
- 45-Farvel og tak - HAK.
- 47-Manhunter Map kreeret af Tina Jensen.
- 48-The Hardcore Helpline IS BACK AGAIN!!!
- 51-Grow Up'en følger med.
- 53-A-MOC's Corner!
- 55-Hit-Listen.

VARIOUS

Konkurrencevindere:

Lad os for een gangs skyld starte utraditionelt, nemlig med afsløringen af vinderne bag de to konkurrencer i sidste nummer.

Lad os samtidig lige slå fast, at der ikke var den store rift om, hverken Time Thief, DGAC eller 1/2 års abonnement på Adventure Posten. Kun i alt 8 svarede på konkurrencerne til sammen! Ja, du læste rigtigt... Og herfra skal der kun lyde en yderligere kommentar i den forbindelse: "På ikke mindst Michael Svendsens vegne, der jo havde sponsoreret de 120,- kroner og brugt tid på krydsordsopgaven, siger vi tak for din indsats!".

Vinderen af "Gæt dig frem!" blev: Jesper Hvid Petersen (+ storebror), der een af de nærmeste dage modtager TIME THIEF og DGAC (se anmeldelsen i dette nummer) fra Big Sky Software med morgenposten. De vandt på flg. forklaringer:

Hvorfor kalder de sig sådan nogle mærkelige mellemnavne?

1) Jens-Erik Kjeldsen. - Alle de af os, der læste selvportrættet af J-E (mosefundet, oldtidslevnet, fossilet osv.) i nr. 11 er bekendt med sammes engagement i "Kunsten At Holde Akvariefisk" såvel som adventurespillet (sidstnævnte dog på begynderniveau). Det er derfor ganske tydeligt, at denne hobby har influeret J-E's valg af pseudonym. Således står "Gamle" naturligvis for: Gransker Akva-ristik Med Livlig Entusiasme!

2) Jørn Jensen. - Herståendes ganske underfundige tilnavn, A-MOC, refererer, hvis udtalt både for og bagfra, til en tilstand han befinder sig i, når han skriver sit "hjørne", henholdsvis som værende gået A-MOC eller i dyb COM-A!

3) Peter Normann. - (Her må vi desværre give op. 12 landsdækkende, gennemførlige undersøgelser inklusive 24 timers intens gennembladning af diverse AP's har ikke givet så meget som een antydning

af, hvad forklaringen på de fire bogstaver C O K E er. En ekspert på området foreslår dog, at det har noget med kortsluttede C64'ere og tilklistrede disketter at gøre),

4) Aage Krogh Christoffersen. - Her er der tale om - The Real Overchamp - manden bag succesartiklen "Hooked on Adventure" (og AP i almindelighed). Siden dennes brud med AP er indholds værdi og oplag faldet i hhv, kvali- og kvantitet. "Profetens" tilstedeværelse må derfor betegnes som en med madding påsat KROGH, der tillokke alle adventurefreaks overalt. Da engelsk foreløbig er det anerkendte "adventure-sprog", må dette således udgøre forklaringen på det i nogen grad geniale "HOOK" i den Alvidendes navn.

5) Claus Nygaard Jørgensen. - Bag det uskyldigt smilende (perverst skraldgrinende) og troværdige udseende ansigt - på side 5, nr.2, vol.2 - skjuler sig en grisk, profithungrende afskyelig redaktør-djævel, der, udelukkende tænker i kroner og ører (fortrinsvis kroner). Kan registrerer straks hvorledes NYX (mandens navn) rimer på STYX (navnet på floden til Dødsriget i græsk mytologi). Dette er ingen tilfældighed, næh, med fuldt overlæg benytter Hr. Nygaard sig af dyb selvironi! "Læs AP - og mød din (økonomiske) undergang!". Professorer i Misfortolkning af Pseudonymer: Jesper & Henrik Hvid.

Disse 5 forslag var simpelthen bare for geniale til, at de implicerede parter kunne lade dem gå i glemmebogen uden at have været trykt i AP som vindende. - Det skal dog siges, at de få andre forslag vi fik alle var gode og rigtige, men altså ikke geniale nok til en 1. plads. Og lad os så få de rigtige forklaringer fra de 5 skribenter selv.

Den Gamle: Hvorfor jeg kalder mig den gamle"? Jamen det er da bare indlysende. Det er selvfølgelig inspireret af den tyske krimi-serie, hvor "den gamle" er såvel sine medarbejdere som alle de lyssky og kriminelle personer langt overlegen i hjernevirksomhed af enhver art.

Nå, måske er det også lidt fordi de fleste adventure-freaks sandsynligvis dækker en aldersklasse fra sådan ca. 14 til 22 år?? Jeg betragtede oven i købet en rum tid mig selv som den eneste aldrende åndsbolle, der beskæftiger sig med denne form for hjernevridning. Det er jeg da efterhånden blevet klar over ikke er tilfældet, men jeg er vel stadig den ældste?

- den gamle.

A-MOC: Hej-hej til alle de mange tusinde fans, der vil vide, hvorfor "far" kalder sig A-MOC. Jesper og Henrik kom nærmest, fordi de lavede ordspil både forfra og bagfra på mit navn, da det også er sådan jeg selv har fået det. På et kursus skulle vi skabe en computer, og som den første i serien skulle den hedde "A". En COM-A! - Nej, det vendte jeg hurtigt om til A-MOC og fik samtidig beskrevet den sindstilstand jeg var i, da jeg spillede Kentilla! - Roger over, og hej-med-dig!

A-MOC.

COKE: Her skal kun siges, at et mere uddybende svar har jeg valgt at bringe i denne måneds Hooded, så blad om på den - flæskenakke!

COKE.

Hook: Bravo 'Os' - Jeg kan stadig huske hvor "impressed" jeg var, da I sendte tips ind til Red Moon - et jeg aldrig har løst! (Der fik vi ham, red). Mest fordi pigerne hænger på mig, som melder gør det på en fiskekrog, valgte jeg at kalde mig Krogh. Samtidig rimede det på fjog... nej, i den store verden kan man ikke hedde Krogh, og da jeg fyldte 9 og blev klar over, at jeg skulle studere ved Oxford efter 6. klasse, ændrede jeg det hurtigt til Hook, hvorefter Adventure-Klubben også kom på krog(h)en. Er det nødvendigt at jeg blærer mig mere nu? - Min mor siger, at jeg skal i bad!

Hook.

NYX: Det ligger tæt op af "Styx" uden dog at være dødsensfarlig, men min onkel hedder HAX, lurifax, så hvad var mere nærliggende end at få sig et tilnavn såsom NYX, Styx? - Nej, vel? I er jo ligeså vilde med det som jeg, og faktisk kendes jeg flere steder kun som NYX. "Claus, hvem er det?",

høres folk sige med forundring i stemmen. Stadig husker jeg min mormors 60-års fødselsdag, hvor hun ikke kunne forstå, hvem det var, der skulle sidde med til bords, for vi havde da ingen Claus i vores familie.

NYX.

Og så til krydsordsopgaven, hvor det rigtige svar skulle være TERRORMOLINOS dannet udfra flg. adventure-titler:

Boggi**T**
 Kayl**E**th
 Pilgr**R**im
 Faer**R**im
 Ballyh**O**o
 Starc**R**oss
 Gre**M**lins
 Mandrag**O**re
 Kentil**L**la
 Wishbr**I**nger
 Subs**U**nk
 Trollb**O**und
 Scoop

KRYDSORDS
 LØSNINGEN

Den heldige vinder af det af Michael Svendsen sponserede 1/2-års abonnement blev: Henrik 'Egern' Jensen, der hermed har fået makuleret 6 girokort. Samtidig skal det lige nævnes, at han var oppe imod 1 indsender mere. Altså kun 2 kæmpe om denne præmie. Ikke desto mindre var besvarelsen rigtig, så æren skal ikke pilles fra Egernet!

BONUS — BONUS — BONUS

Skaf os et nyt medlem til Adventure-Klubben og få Adventure Posten gratis i tre måneder! Kan det være nemmere?

Dog skal offeret først indsende sin medlemsblanket og betale for eet nummer af AP før ordningen træder i kraft.

Hverken mere eller mindre! (Svært Peter?).

HOOKED ON ADVENTURE

En tidlig morgen, kl. 17.00, vågnede Mr. Coke op fra branderten. Aften inden havde han været ude og fejre, at hans engelskeksamen gik af helvede til (jeg fik 6!, hvad siger I så?). Jublende lykkelig gik han ind og startede comp'en op. Derefter skrabede han pigerne, øldåserne og askebægerne væk fra computerbordet og satte sig til rette med et par liter cola, og et par glas aspiriner. Han kiggede i kalenderen, "Hmm, er det kun den 8. juni?" Mumlede han og overvejede, at vente et par måneder med at skrive 'Hooked'. Han ringede til Boss'en og spurgte om der var nogle breve han skulle svare på. Efter en halv times latterkrampes lykkedes det Coke, efter Boss'en havde tjekket sin kalender, at overbevise Boss'en om, at han rent faktisk VAR befyndt med at skrive 'Hooked'.

Bonjour, je m'appelle Monsieur Coke. You've probably never heard of me. Jeg har hørt, at der var nogle der har klaget over at Posten er for kedelig. "Hvor er nedrakningen og provokationerne?" Er der blevet spurgt. "Hvor er jeg?" Spørger jeg migselv om, medens jeg sluger et glas aspiriner.

Jeg kan godt forstå, hvis nogle mener at Posten er for kedelig uden provokationerne, men uden nedrakningerne... måske skulle jeg trække mine ord til Finn i sidste nummer tilbage? Finn er en... en... et... et... øhh (Jeg bemærker, at Finn står bagved mig)... et PÅLIDELIGT MEDLEM, he-he.

Nej, helt alvorligt kan jeg ikke se det morsomme i, at folk rakker ned på hinanden. Derimod, med hensyn til provokationerne, har vi fået at vide, at folk synes det er for irrelevant. Min holdning til dette vil jeg hermed fremlægge. Og der er her lagt op til hel klar DEBAT, hvor jeg forventer at folk medvirker, da dette har indflydelse på Postens indhold i fremtiden.

Min holdning er, at der skal være plads til flip



og provokationer i bladet. Jeg synes, at Posten har taget en uheldig drejning her på det sidste, hvor indholdet efterhånden hovedsageligt består af tips og løsninger. Der skal selvfølgelig være tips i bladet, men de skal, efter min mening, være kryptiske. Løsninger derimod, er jeg komplet modstander af, hvadenten det er step-by-step løsninger eller essay-løsninger. Det skal her understreges, at det kun er min helt personlige mening der her er givet udtryk for. Det skal dog indskydes, at jeg har fundet A-MOC's og andres løsninger underholdende at læse, men jeg er stadig modstander af dem. Suk! Nu bliver jeg sikkert igen upopulær for mine meninger, det kunne være, at jeg skulle holde min kæft. Anyway, der er lagt op til debat om, hvorvidt Posten skal flippe eller ej.

Det er, trods alt, en klub vi kører og det er meningen, at vi skal have det sjovt og hyggeligt sammen. For at holde samling på debatten anbefaler jeg, at folk skriver direkte til mig, så de kommer ind under den næste Hook.

Det bedste indlæg vil blive honoreret med mit originale Deja Vu fra Mindscape. Jeg vil selvfølgelig være objektiv når jeg vælger vinderindlægget. Husk og mærke kuverten "DEBAT!".

Der er mulighed for, at vinde mere. Se blot tilsidst i denne Hook om, hvordan du kan vinde Lurking Horror!

Jeg vil ydermere gerne kontaktes af PC-ejere i Danmark (eventuelt telefonisk), da jeg skal bruge en oversigt over PC-ejerne.

Det næste spørgsmål jeg vil rejse er, hvad er der sket med Infocom? Jeg har før skrevet, at Infocom vil droppe 64'eren og smide grafik i deres eventyr. Det har de også gjort. Men hvad er Infocom blevet til nu hvor der er grafik i spillene. Jeg har kigget på deres to seneste produkter, Shogun og Journey. Shogun og Journey er begge to former for nytænkning, men på hver sin måde. Hvad jeg mener med det vil jeg klargøre, men først vil jeg filo-

sofere lidt og komme med nogle profetier (profet, go home!).

Er eventyrspil fremtidens foretrukne litteraturform?

Man kunne stille sig selv spørgsmålet om eventyrspillene kunne blive fremtidens foretrukne litteraturform. Allerede idag spilles eventyrspil af mange, men alligevel har de ikke rigtigt fået deres gennembrud. De fleste eventyrspillere foretrækker, at spille eventyr fremfor at læse en bog. Der er til stadighed flere og flere der "ser lyset", og begynder at spille eventyrspil. Man kunne forestille sig, at engang i fremtiden bliver eventyrspillene mere populære end de gængse bøger.

SHOGUN

Spillet er lavet over romanen, skrevet af forfatteren James Clavell. Det foregår i 1600-tallet, hvor du, som styrmand på båden Erasmus, er på vej til Japan.

Det interessante ved Shogun er - bortset fra grafikken - at spillet er delt op i mange små scener, ligesom i film. Denne metode gør det naturligvis lettere for Infocom og andre spilproducenter, at lave licensspil som bygger over en bog eller film, da det ikke kræver nær så stor fantasi. Her skal de blot lave de forskellige scener som i bogen (eller filmen), hvor det gælder om for spilleren, at udføre de samme ting (jeg skal ikke kunne sige, om det er gjort direkte i Shogun da jeg ikke har læst bogen). Det anderledes er, et spilleren deltager aktivt i fortællingen, men hvordan står det til med atmosfæren? Er det "the reel adventurefeeling"? Eller sidder man tilbage, efter man har gennemført spillet, og tænker at man har læst en god "bog"?

I Shogun følte jeg, at hver gang jeg kom til en ny scene så var det som, at starte på et nyt lille adventure. Selvom scenerne har en sammenhæng, følte jeg, at det gik ud over atmosfæren, fordi jeg ikke nåede at leve mig helt ind i den nye scene

før jeg kom til den næste. Dette skyldes til dels, istedet for få lange scener, er der mange små scener i Shogun og til dels, at scenskiftene er meget drastiske.

Af helt reelle puzzles i Shogun går meget ud på, at opføre sig helt rigtigt efter den omgivende situation. Spillet er decideret fremadskridende, hvilket betyder, at der ikke er nogen vej tilbage efter hver handling desuden lægges der stor vægt på timing. Det er selvfølgelig med til at give spillet et præg af "film", men det går for hurtigt til, at man lever sig rigtigt ind i spillet, eller rettere "fortællingen". Det korte af det lange er, at Infocom har med Shogun fat i den rigtige ende, hvad angår adventurespillenes litterære drejning. De skal blot spørge dem selv om, hvad der er spilleren skal have ud af deres produkt.

Intellektuel udfordring og eventyr, eller blot litterære forlystelser. Kombinationen af disse er, efter min mening, ikke rigtig lykkedes Infocom med Shogun.

JOURNEY

Et andet bud på fremtidens litteratur fra Infocom, er Journey. Journey er den første del af "The Golden Age Trilogy" og er lavet af Marc Blank, der også er kendt for Deadline, Enchanter og Zork-trilogien. Journey adskiller sig virkelig markant fra alle andre adventures (inclusiv Shogun). Hvordan Journey fungerer, er svært at forklare, men jeg vil alligevel prøve.

Journey er bygget op som et "halvt" roleplaying game og et "halvt" adventure. Ligesom i D&D styrer man et party, men unlike D&D er der ikke parametre som hitpoints og experience points.

Spillet er så at sige "menu-styret", dvs. at parseren udgør et lille antal specifikke kommandoer, som man vælger ved at klikke på dem. Der findes to slags kommandoer, party-kommandoer og individuelle kommandoer, som begge ændrer sig efter den omgivende situation.

Hele spillet er en fortælling og som følge af det, er det meget fremadskridende. Forestil dig en historie, hvor hovedpersonen hele tiden gøre det samme om og om igen. Dette er ikke muligt i Journey. Tag, der er et af partymedlemmerne, er fortælleren der, i bedste Tolkien-stil, beskriver hvad der skete i "slagets" gang. Fortællingen OSER af atmosfære, og det er skrevet så godt, at hvis man tager en udskrift af spillets gang vil man have en fantastisk historie, i Tolkienklassen, hvor man kun utroligt svagt kan fornemme, at der er tale om et computerspil. Det er simpelthen fantastisk!!!

I Journey skal du, kort fortalt, søge hjælp hos en troldmand, da høsten har slået fejl fem år i træk. Når du når troldmanden skal du derefter ud og finde 7 magiske sten, og tilsidst bekæmpe det onde. Et af party-medlemmerne, den lokale troldman Praxix, er en af de afgørende personer i Journey. Han udøver sin magi ved at lave nogle spells ud af fire grundlæggende elementer: Ildessens, vandesens, luftessens og jordessens. Undervejs må Praxix finde nogle flere essenser da disse skal bruges i stor grad i spillets forløb. Man må også passe på ikke at bruge for meget essens da spillet ellers ikke kan vindes. I langt de fleste puzzles skal der bruges nogle spells. Det skal ikke være nogen hemmelighed, at Journey efter min mening er et af de bedste spil der nogensinde er kreeret til dags dato.

I modsætning til Shogun er det virkeligt lykkes Infocom at kombinere litterær nydelse og eventyrlig intellektuel udfordring. En ny æra er begyndt.

Grafik i Infocom!!!?

Yes, både i Shogun og Journey er der grafik. Da jeg først hørte om det var jeg rede til at udføre drastiske kirurgiske indgreb på hele Infocomstaben, med en colakapsel. Men nu hvor jeg er blevet udsat for to Infocomspil med grafik, har mit super-ego igen fået overtaget.

Grafikken i Shogun og Journey er faktisk pæn, men det er jo ikke det der er spørgsmålet. Spørgsmålet lyder "bliver atmosfæren ødelagt af grafikken?". Mit svar er nej. Grafikken er ikke dominerende, men er kun med til at tilføje atmosfæren et ekstra piff. Hvorfor er det ikke lykkedes i andre spil? Det spørger jeg mig selv om. En af grundene kan være, at det er muligt at nærmest abstrahere fra grafikken da den, som sagt, ikke syntes dominerende, som i de fleste gængse grafikeventyr.

Konklusion

Konklusionen i disse "alternative" anmeldelser er, at Infocom har taget det næste skridt mod adventurespillenes dominans i den litterære verden. Dog er Shogun ikke nært så underholdende som Journey, eller mange andre Infocomspil. Både Shogun og Journey er meget store spil.

Grafikken trækker ikke atmosfæren ned på et "Time Machine"-stadie, men er endda med til at forbedre atmosfæren en smule. I Journey er der grafik i hver lokalitet, men grundet spillets opbygning er det faktisk nødvendig for at give spilleren et større overblik over situationen. Journey er et must. Shogun er dog trodsalt et Infocomspil med den følge, at det skal erhverves. Misforstå mig nu ikke. Shogun er faktisk udmærket, alt taget i betragtning. Og nu til noget helt andet...

HVORFOR KALDES JEG MISTER COKE???

Flere har reageret på konkurrencen om vores øgenavnes oprindelse. Dog har ingen været i stand til, at kunne udtænke hvorfor jeg kaldes Mr. Coke. Selv nogle af de helt gamle medlemmer, der har været med fra starten, har bladret samtlige numre af AP igennem, for at - uden held - finde en forklaring på mit pseudonym. Det kan jeg ikke forstå. I Adventure Posten nr. 10, første årgang, side 20, linie 16 gives en udtrykkelig forklaring på oprindelsen

af mit pseudonym!!! Folkens, I har bare ikke set ordentligt efter (hæ!)! Men okay, for folk der ikke er i besiddelse af dette nummer vil jeg citere mig-selv (det elsker jeg jo!):

"... Nåå ja, lad os lige få een ting på det rene. Jeg bliver kaldt "Mr. Coke" fordi jeg betragter cola'en som fast inventar ved siden af comp'en, ligesom diskettestationen; og fordi jeg måler et adventures spilletid i cola. IKKE på grund af noget, der har noget at gøre med nogle blade indianerne tyggede på."

Er det klart nu? Det skal dog tilføjes, at på grund af nogle mindre uheldige erfaringer med colaen, står colaen ikke mere på mit computerbord.

Angående HAK's eksklusion!

Det er en kedelig historie. HAK har igennem lang tid været medlem af Adventure-Klubben. At Mikkel melder sig ud, på grund af et af bestyrelsens medlemmers ønske herom, er der ikke noget at sige til. Det er til at forstå. At han holder op med at spille eventyr er derimod ikke til at forstå... og dog? Jeg kan ikke forstå, at Mikkel er bitter, fordi han ikke direkte "plankede" Manowars tekst, men fik det af en ven, der havde planket det. jeg synes stadigvæk, at det er at drive rovdrift på klubben, at indsende noget man ikke selv har lavet.

Jeg kan bare ikke lide tanken om, at et medlem føler sig presset ud af klubben. Hvis nogle skal ud, skal de sgu' SMIDES ud, ikke presses! Men der er vel ikke så meget andet at sige end "so long HAK, fare well and don't do anything naughty!!!".

Telefon-helpline'n lukket? I hvor lang tid?

Ja, i det sidste stykke tid har telefonhelpline'n været lukket, på grund af eksamen med mere. Det har folk også været sådan rimelige til at overholde (med enkelte undtagelser). Det er jeg meget taknemlig for. Der blev skrevet i sidste nummer,

at telefon-helpline'n åbnede igen den 1. august. Det gør den også, bare ikke for mit vedkommende.

Ligesom sidste år skal jeg på interrail og kommer derfor ikke tilbage før den 7. august. Da jeg gerne vil falde ned på jorden igen, beder jeg folk på det ydmygste om, at vente med at ringe til den 10. august. Hvis I ringer før får I naturligvis karantæne en uge (er jeg ikke flink?).

Derfor! Af hensyn til mig og mine forældre, VENT med at ringe, til den tiende august.

Konkurrence - Mr. Coke udlodder Lurking Horror!

Ja, så er der lagt op til endnu en konkurrence. Denne gang går det ud på, at lave det mest flippede og morsomme indlæg til Hooked. I indlægget må der gerne indgå slagting af diverse skribenter eller læsere. Det står fuldstændig frit til jer, hvad det skal indeholde og hvor langt det er. Det skal blot være morsomt og crazy. Det bedste indlæg vil, som sagt, blive honoreret med Lurking Horror fra Infocom, samt blive offentliggjort. Der er også en anden- og tredjepræmie Send blot indlægget direkte til mig inden den 10. august 1989. Mærk kuverten "BANANER!", "SPAGHETTI!" eller noget lignende!!!

Until next month... and probably the next!

Det var vist alt for denne gang. Jeg havde godt nok lyst til at flippe lidt ud, men jeg besluttede mig for, at vente og se på debattens resultater. Jeg håber, at jeg vil være i stand til, at holde dette aktivitetsniveau. Men jeg kan intet love. I næste nummer vil jeg sandsynligvis ikke have et indlæg grundet min Interrail tur. Med venlig hilsen...

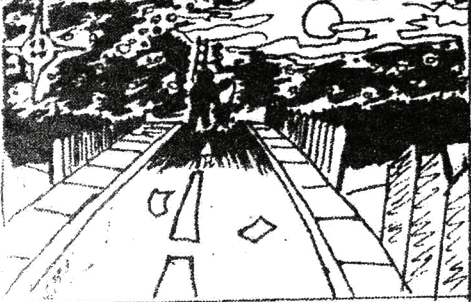
Peter C. Normann, Baunebjergvej 367, 3050 Humlebæk.

GREMLINS

ESSAY BY

BRIAN L. ⁸⁴⁰

EFTER AT HAVE SVEJSET SNERLOVEN
PÅ SØKKER BILLY FOR GÅSSEN OG
TÅR STIGEN...



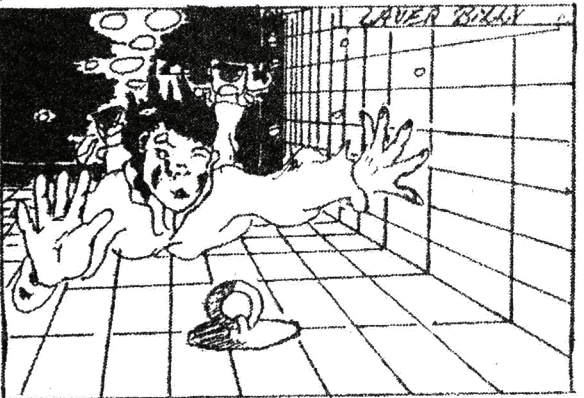
VED SPORTSCENTRET!



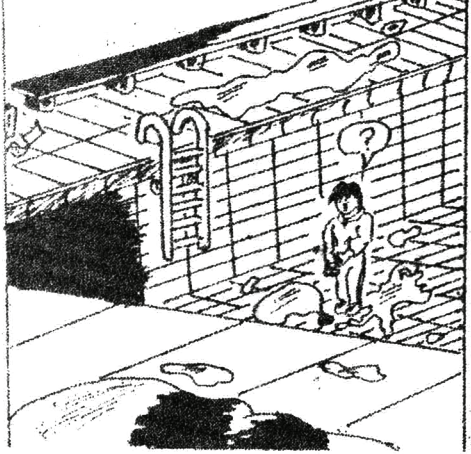
OS DERENDE



LÅVER BILLY



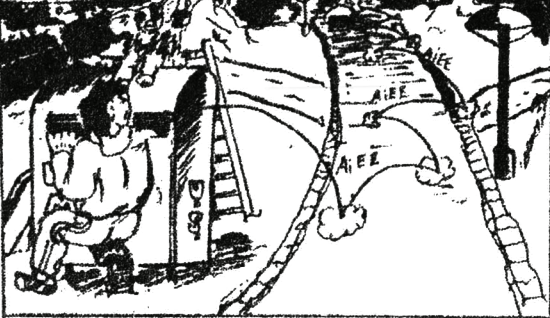
ANOTHER START HERE!



EFTER BIOGRAFUREN OG NU SPORTS-
CENTRET FAVD BILLY PÅ STIGEN



OG UD AF POSTKASSEN SPRINGER EN GREMLIN!



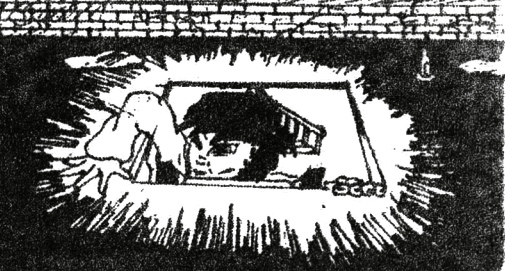
EFTER EN NØT TID LAR BILLY LANE POSTKASSEN TIL KONSERVEN!



COME ON - GIZMO! VI SKAL TIL DENNE STERBUTIKEN MED PLADSKNE!

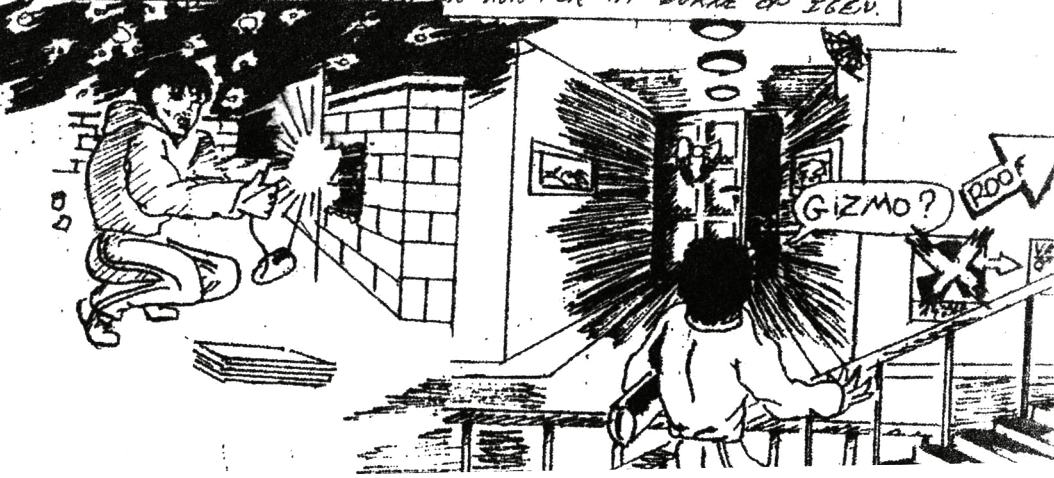


ØVERST OPPE ER EN LEM - BILLY BRUGER STIEN FOR AT NÅ!



VEL OPPE SETTER BILLY GIZMO FRA SIG OG BEGYNDER AT SVEJSE VENTILATORSKRÆFTENE TIL GIZMO FORSVINDER...

MEN KUN FOR AT DUKKE OP IGEN.



TIPS

Fra Søren Nielsen, EDB-konsulent KONKAN Silkeborg, har chefredaktøren fået tilfusket sig nogle tips til Leisure Suit Larry I. Et slående bevis på, at der ikke altid er kunder hos KONKAN! (Ventetiden bliver altså fordrevet med adventurespilleri).

Igang med Larry I

- *Gå ind i baren og bestil en whisky.
- *Gå ind i baglokalet, hvor der sidder en fortrukken mand. På bordet ved siden af, tages en rose.
- *Gå ind på toilettet (døren ved siden af den fulde). Læs her skrifterne på væggene. Bliv ved med det indtil kodeordet "Ken sent me" dukker op.
- *Tag ringen i vasken. Gå tilbage til den fulde mand og giv ham whisky - du får nu en fjernbetjening af ham.
- *Gå ud i baren og hen til den brune dør ved siden af indgangsdøren. Bank på, og opgiv kodeordet fra før.
- *Tænd for fjernsynet. Skift kanal MANGE gange. Bliv ved indtil vagten flytter sig. Gå ovenpå!

Søren.

Lancelot

- *Sir Kay har ikke meget forstand på 3-stjernede overnatningssteder.
 - *Hvis Garlon er et problem, så vær en lyslukker.
- Jacob Gunness.

TIPS

Ingrid's Back

- *Isfrunt: Få Flopsy til å vente ved bakkdøren. Bank så på hoveddøren.
- *Uncle Dusty: Smid Groceries og trekk i bjellen. Lek så litt gjemsel med Dusty.
- *Hermit: Legg igjen petition i hulen. Gå ut & inn og undersøk petition.

Jon Ivar Ekker.

VARIOUS

GACHelp!

Så er der for alvor gang i GAC-programmerne blandt Adventure-Klubbens medlemmer. Sidste gang måtte Elo Hansen fra Vendslev og Preben (kan-I-se-mig-nu-venner) Jørgensen fra Virum ty til os for at få løst deres problemer. A-MOC har taget sig kærligt af Prebens tog-spørgsmål i sit corner og her vil jeg, godt hjulpet på vej af Hannibal Hansen fra Horsens, forsøge at levere et par eksempler på, hvordan pengeskabsproblemet kan løses af Elo. For dem, der ikke var med sidst, skal jeg lige kort ridse spørgsmålet op: Jeg vil lave et pengeskab, der skal åbnes ved at dreje 1 3 1! Drejer man 2, skal koden resette sig selv og man skal starte forfra med 1 3 1, også



selvom man kun mangler den sidste 1'er! Når skabet er åbnet, skal man ikke kunne dreje hverken 1, 2 eller 3 mere. Drejer man f.eks. 1 1 i stedet for 1 3, skal man have at vide, at der ikke sker noget, når den 2. 1'er drejes. Ligeledes skal der jo heller ikke resettes, hvis man ikke lige har drejet 1 eller 3!

Vi lægger ud med Hannibals forslag: Verb 1: "Dial", verb 2: "Open". Noun 1: "1", noun 2: "3", noun 3: "Safe". Mess 1: "Click!", mess 2: "Nothing happens", mess 3: "It's locked". Her er altså brug for 2 verbs, 3 nouns og 3 messages. Læg specielt mærke til, at Hannibal vælger ikke at have "2" med som et noun, men blot registrerer på "Dial" i local condition 4! Og så har han brugt 4 markers, Mrk 10, 11 og 12 bruges til koden. Mrk 13 forhindrer, at pengeskabet åbnes mere end een gang. Og lad os så se på de 6 linjer i local conditions:

1: IF (VERB (1) AND NOUN (1) AND RES? (10)) MESS
1 SET (10) WAIT END

(Her holdes øje med om der tasteres "Dial 1". I så fald settes marker 10, hvis den da ikke er sat i forvejen. Det samme gælder i linje 2, hvor 10 dog blot skal være sat, fordi man skal dreje 1 før 3).

2: IF (VERB (1) AND NOUN (2) AND RES? (11) AND
SET? (10)) MESS (1) SET (11) WAIT END

3: IF (VERB (1) AND NOUN (1) AND RES? (12) AND
SET? (10) AND SET? (11)) MESS (1) SET (12)
WAIT END

(Her registreres om der er dialet 1 og 3, når man dialer 1 igen (SET? 10 og 11)! Hvis ikke sendes pointeren (programmets hjerne) videre til linje 4 ligesom tilfældet er, hvis 12 er sat, dvs. 1 3 1 er drejet een gang).

4. IF (VERB (1)) MESS (2) RESE (10) RESE (11)
RESE (12) WAIT END

(Pengeskabet resettes, hvis du skriver dial uden den rigtige kombination og beskeden "Nothing Happens" toner frem på skærmen).

5: IF (VERB (2) AND NOUN (3) AND SET? (12) AND
RES? (13)) SET 13 OKAY WAIT END

(Skriver du "Open Safe" og 12 er sat, dvs. den sidste 1'er dialet så er safe åbent!)

6: IF (VERB (2) AND NOUN (3) AND RES? (12)) MESS
(2) WAIT END

(Er 1 3 1 ikke dialet og man prøver at åbne safe, får man beskeden "It's locked.").

Det ser dog ud til at Hannibal har overset, at Elo kun ville have koden til at resette ved tryk på "2", men det ordnes nemt og gnidningsløst på flg. måde:

Tilføj noun 4: "2", mess 4: "Poff! The dial moves to it's normal position". Ændr linje 4 til:

4: IF (VERB (1) AND NOUN (4) AND SET? (10)) MESS
(4) RESE (10) RESE (11) RESE (12) WAIT END og
tilføj en linje 7:

7: IF (VERB (1)) MESS 2 WAIT END

Yderligere kan det krydres endnu mere med en mess 5: "Well, your retention curve is rather high. You've just opened it!" og en linje 8:

8: IF (VERB (2) AND NOUN (3)) MESS 5 WAIT END

Kun fantasien sætter grænser. Og lad så Elo ar-

bejde videre i fred. Vi har et par spørgsmål tilbage, der skal besvares.

Casper Kvan Clausen kan ikke forstå at GAC'en ændrer nogle af hans store bogstaver i Room descr. til små. Hvorfor hidser GAC+ sig fuldstændigt op, når jeg skriver fx. <paper> 0, <border> 0, <ink> 1 Ants Nest <ink> 5? Det store "A" bliver til et lille "a" og hvis jeg skriver alt med stort bliver det "ANTS Nest" - hjælp!!!

Tjah Casper, det ser faktisk ret ulogisk ud. Flere forsøg fra min side resulterede i mange sjove udfald og faktisk er der også problemer efter et anførselstegn. "'Hello", the man said.'" bliver til "hello". Måske kan du redde det ved at lægge farvekoderne i et ubrugt rum f.eks. 250 og så lave en linie i High eller Low, der hedder: 1: IF (AT 10) DESC 250 END (eller WAIT END). Så skulle farvekoderne være sat, når rummet skal beskrives! - Er der nogle af læserne, der har ideer/erfaringer?

Jacob Gunnes vil vide hvad fejlmeddelelsen "Stack Empty" betyder. Her er vi ovre i markeraf-delingen og samtidig noget, der desværre ikke er beskrevet i manualen. A-MOC, Den Gamle og jeg har dog gjort os nogle erfaringer og regner stærkt med, at første kriterie, der skal være opfyldt for at få denne fejlmeddelelse er et glemte spørgsmålstegn ved SET, RES. Vi ville dog også godt her høre fra GAC-orakler, der kender den rette årsag!

Og så slutter jeg ellers denne spalte af med at bringe 2 linjer, der giver mere atmosfære i dit spil. Du skal have en mess der hedder "You pick up" kald den 235. Samtidig skal dine nouns svare til dine objects og vi går ud fra, at verb 27 er "take"/"get". Low priority:

```
1: IF (N01 < 50 AND VERB 27 AND HERE N01) GET N01
```

```
MESS 235 OBJ N01 MESS 236 WAIT END (Mess 236 er "." og N01 < 50 indikerer at det kun er objects til og med 49, der kan tages).
```

Næste gang vil jeg komme nærmere ind på problematikken omkring objekter til at tage på såsom sko. Har du et problem er du ligeledes velkommen til at skrive ind inden den 20. juli.

NYX.

LETTERS

Endnu en kasse breve!

Hej AP! - Først vil jeg lige sige... Hvad sker der med jer? Kan det passe, at kun 5 mennesker + redaktionen var interesseret i et sommertræf? Og det samme med Compilation 1-6. Det kan da vist heller ikke passe at kun 30 havde investeret sølle 48,-kroner i det. Hvor er jeres eventyrlyst? Nu sker der endelig noget langt ud over det sædvanlige, og så er der næsten ingen, der gider at være med. Kom lige ud af starthullerne ik'. Nåmen, til noget helt andet. Jeg har altid troet at ingen af medlemmerne kunne tegne ligeså godt som Rasmus Bolding. Men Brian Lassen har efter min mening bevist noget andet. Hans tegninger i sidste nummer var alletiders. Det samme er Rasmus' tegninger. I hvert tilfælde en klapsalve fra mig. Også en hånd til Adventure Posten, som bliver bedre og bedre.

Hilsen Peter Villani.

PS: (Til læserne). Vis så at redaktionens møje og besvær **ikke** har været forgæves. Bestil COMPILATION 1-6 nu!

Hej Vildand! - Vi har nu 48 bestillinger på Compilationen og 7 mennesker til efterårstræf! Så alt i alt kan du se, at der sker noget i klubben (Ha!). Ja, det skal siges, at Brian og Rasmus er et par skrappe fyre på pencil-området. - Har du glemt dig selv?

NYX.

Heavy— eller adv. klub?

Hej (DNS) AP! - Fedt at høre, at der sidder heavy-fans/adventurefans rundt omkring. Great! et PSSS fra "OS".

Hej "OS". - "Stop en halv!". (LP-titel fra vel nok Danmarks populæreste troubadour). Dette er absolut ingen heavy- /adventure klub, kun en adventure-klub. Og lad os så ikke trampe yderligere rundt i den Manowar-blunder.

D.D. Dennis.

Sommer - Guf



For alle Adventure Postens læsere. Her er det Egern, der ønsker alle læsere en god sommer og håber, at I kan lide de næste 8 sider. (Henrik har indsendt essay-materiale til 8 sider, hvilket vi dog ikke har plads til i dette nummer, desværre, red).

Allerførst vil jeg gerne sige til lykke med det flotte jubilæumsnummer. Det er virkelig god kvalitet, I har præsteret der. Jeg tager også hatten af for Brian Lassen. Det er en virkelig god tegneserie-essay han har lavet. For slet ikke at tale om omslaget. Han er virkelig en af de, der forskønner Posten. Klapsalver er der også til "Dr. Bolding" og A-MOC for de flotte artikler de har skrevet, henholdsvis om vedligeholdelse af diskette- og kassettestation og om at bruge Graphic Adventure Creator. Der er virkelig kommet gang i læserne i 89, mange nye er begyndt at skrive essays og bladet er blevet dobbelt så tykt... Det er, hvad jeg kalder kvalitet!

Dernæst vil jeg godt sige til de "halvhjerner", der ikke betaler girokortet senest den 10. i hver måned: "Få pengene op af gnier-pungen, eller lad være med at bestille Adventure Posten. I kan måske ikke holde øjnene fra den klæbende læsning I får i AP? Gør jer selv en tjeneste, betal girokortet og få et bedre blad (måske med reklamer i farver)."

Efter denne smøre vil jeg bede alle dem, som har spillene Zodiac og Secret of Life ringe på 98-335763, da jeg sidder fast i begge. Læn jer nu tilbage, tag jer en sommer-drink, smid alle andre ud af stuen og tag for dig af retterne. For efter denne brevkasse kommer slutningen af Black Knight-essayen, en anmeldelse og en ferie-blød tegning.

Au revoir og på gensyn - efter ferien, EGERN.

Hej Egern. - Vi kan af pladshensyn ikke bringe 8 sider af dit stof i dette nummer, desværre. NYX og jeg klapper sammen med Coke, den gamle og Hook også af de tre personer du påskønner.

D.D. Dennis.

De er på bølgelængde!

Hej Adventure Posten. - Tak Peter "Coke" for dine svar til mig - så er vi vistnok på bølgelængde igen - FM: Finns Modulation.

Rasmus og jeg er ret så betænkelige ved sidste AP's for- og bagside af flg. grunde: Ikke nok med at der er tale om krænkelse af ophavsret, men også om plagiat. Brian Lassen har jo snuppet (tegnet af/kalkeret) figurerne fra tegneserien "Elvefolket". AP er jo underlagt presseloven, momsregistreret og internationalt bogmærket (ISSN), så et AP med dette udseende går knageme ikke at have liggende fremme på noget bibliotek. Jeg synes, at redaktionen skal pointere i AP, at alt indsendt materiale skal være 100% originale. Vi skulle da nødigt have vores kære ansvarshavende redaktør til at sidde og lumre den af i "Maribo Dungeon" på ost og vand.

Forstår Jeg det ret, at man kan købe GAC+ igennem Posten? Hvad er den nøjagtige pris? Skal I først have den hjem fra England? Er det stadig muligt at købe Atalan hos jer?

Hvad siger redaktionen til at sende mig et gratis eksemplar af Compilationen til foræring til Odense Centralbibliotek? Jeg kender en af bibliotekarerne, som vil anbefale biblioteksabonnement. (Det er forsøget værd).

Til september vil jeg gerne have, at I sender mig en ordentlig stak løbesedler. Jeg har til hensigt at placere dem på Odense Sygehus og universitet, 12-13.000 mennesker får chancen herved til at se dem. Sørg for at de typografisk er til at læse - de tidligere udsendte var næsten umulige.

FINITO for denne gang. Held og lykke med jeres eksamensræs!!!

Med venlig hilsen, Finn Bolding & Sons.

Hej alle tre! (+ konen?). - Rart, at I igen kan tale med Coke. Det er klart, at alt materiale skal være originalt. Vi kan ikke kende alt, og jeg er derfor glad for, at flere gør mig opmærksom på den slags. Det giver mig mulighed for at få fat i ørerne på Brian. Dog skal det lige siges, at ISSN & toldvæsenet og presseloven Ikke har noget med

den sag at gøre. Det er presseloven, der gør mig ansvarlig for Brian Lassens brud på den gældende danske lov om ophavsret, dertil og ikke længere. Skal vi tage chancen og se, om jeg ryger ind? I så fald må i undvære AP fremover.

GAC+ købes hos os for 445,- kroner og vi skal først have den hjem. Vi har ikke penge til at købe dem hjem i større målestok. Atalan er igen på lager se Get Rid of Your S***!

Din bibliotekarven har rig mulighed for at få AP til Odense Centralbibliotek. Han kan blot bestille et nummer til gennemsyn gennem biblioteket, vi har jo ISSN og Compilationen er ISBN-mærket, så den kommer sandsynligvis også på bibliotekets nyheds-lister i de kommende måneder.

Løbesedler (der kan læses, undskyld, red), vil blive fremsendt med septembernummeret!

Venlig hilsen, NYX.

Programmørens tale.

Hej AP - En sjælden gang et brev fra Syntagma i Haslev, I ved, firmaet, der vinder konkurrencen "Lav-dit-eget-adventure". Er det muligt at der kunne laves en tilsvarende introduktion af The Quill, som nu er med GAC+, da jeg snart gerne skulle få hænderne i dette program? Jeg har nemlig altid selv tastet efter den rå BASIC-metode og er snart godt træt af det. (Det forstås, red).

Jeg støtter Kristian Madsens kritik af point-systemet på Hit-listen. Jeg er helt enig, listen giver ikke et overblik over populariteten lige nu og her, men for måneder tilbage; lad os få lidt "Up to date"!!

Endvidere appellerer jeg om hjælp til mig og mine programmeringsvenner, rundt omkring i Danmark, der sidder fast, telefonen hjælper ikke ret meget her. Er der forslag til, hvordan vi kan hjælpes?

Iøvrigt mener jeg også, at de medlemmer, som programmerer, ikke bør konkurrere imod hinanden, men i stedet forsøge at få noget fælles op at stå (ellers bliver det til 10 ubrugelige programmer i stedet for 2-3 gode spil). Grupper på Fyn, i Jyl-

land og på Sjælland m.fl. kunne samle sig, hvordan er holdningen her?

Til slut tak for et godt blad.

OVER AND OUT fra John "Svend" Larsen.

Jamen, hej Svend! Lever du virkelig endnu? Skyder jeg helt forkert, hvis du snart skal på redaktions-besøg i Maribo? - Well, lad mig kommentere dine forslag. En introduktion af The Quill kan da godt ordnes - giv mig et par måneder til at fremskaffe en person, der kan ordne det! Dog forstår jeg ikke, at du ikke køber GAC+. Det er et langt mere professionelt værktøj til skabelse af adv. Hit-listen er lige ændret. Det bliver ikke anderledes.

Tidligere har vi sat en basic-programmerings-hjælpelinje igang til ære for dig, men ingen - inklusiv dig selv - brugte den, men hvis du mener, at der er opbakning nu, skal det da blive klaret. Derfor, er der nogle adventureprogrammører i klubben, der stadig bruger vidundersproget basic, så skriv ind, hvis I bakker forslaget om en hjælpekasse op!

NYX.

Postordre-succes!

Hej AP! - Ikke meget at sige denne gang, bortset fra ros til jeres GAC-helpline og Brian Lassens originale og veltegnede Gremlin-essay. Jeg fulgte jeres råd om at købe spil i udlandet og fik dem 3 uger efter. Fish-indpakningen var temmelig kvæstet af den lange tur, men spillet er da udmærket, selv om det ikke er blevet til så meget med at spille det endnu pga. eksamen. Men nu er det slut, så der bliver muligvis lidt tips næste gang. Mht. træffet vil jeg gerne i efterårsferien.

Venlig hilsen, Jacob Gunness.

Hej Jacob. - Tak for din oplysning om et vellykket postordre-køb. Hvilket firma var det? Vi roser også selv Lassens Gremlin-essay og Gac-helplinen ruller for alvor denne gang. Sjovt, at der er så mange programmører i klubben. Du er skrevet på træffet i efterårsferien!

D.D. Dennis.

Download løsninger.

Hej AP! - Hvis der skulle være nogle af AP's læsere, der er i besiddelse af en Amiga og et modem, vil Jeg meget kraftigt foreslå dem at ringe til nogle af flg. databaser: Action DK med tlf. 42 19 17 24, åben 24 timer i døgnet, DAB main frame tlf. 42 64 38 27, 15-10 man-tor og hele weekenden og Compuline, Danmarks største, 03 49 90 13, 24 timer i døgnet. På disse baser, og mange andre, kan du helt gratis downloade bunkevis af adventure løsninger, de fleste skrevet i essay-form. Foruden disse løsninger er der også en masse does og tips til almindelige spil og brugerprogrammer og selvfølgelig al PD-softwaren. Bl.a. hele adventurespil, som faktisk er helt udmærkede. På flere af baserne er det muligt at spille online-spil mod andre modem-freaks.

De løsninger og tips, der findes, er hovedsageligt til Infocom, Magnetic Scrolls og Sierra-online eventyr, såsom Zork trilogien, Spellbreaker, Sherlock, Cutthroats, Hitchhiker, Seastalker, Deadline, Gold Rush, Space Quest, Larry I og II, Police Quest, Kings Quest III og IV, Uninvited, Mind-shadow, The Pawn, Guild of Thieves, Shadowgate mv. De fleste af løsningerne er på engelsk.

De, der ikke er i besiddelse af et modem, tror sikkert at det er stjerne dyrt at bruge det. Det er det bare ikke! Hvis man f.eks. ringer med 2400 baud efter 19.30, kan man i løbet af et til to minutter anskaffe sig løsningen til sit allerværste Infocom spil, helt gratis. Kun omkring 50 øre i tlf. regning! Ok, så kommer der ca. 2000,- kr. til selve modemet, men det er da billigt ikke?

Jeg har lige et par spørgsmål: 1) Jeg synes, det er godt, at I har udviddet hitlisten, men kunne I ikke skrive hvor mange stemmer de enkelte spil på listen har fået? Det gør det nemmere at se, hvor meget nr.1 er foran nr.2 osv. - 2) Er Level 9's gamle klassikere Erik the Viking og Emerald Isle blevet konverteret til Amiga?

Så vil jeg til sidst gerne opfordre alle, der endnu ikke har bestilt et eksemplar af Compilation 1-6, til at gøre det. Helst med det samme, så vi kan få flere Compilations engang i fremtiden.

Mvh. Andreas Damgaard.

Hej Andreas - Tak for din introduktion af tre, kan jeg tænke mig, gode baser at være inde på for en adventure-freak. Dit indlæg taler næsten for sig selv. Dog takker vi for Wishbringer-løsningen, der dog er for direkte til at blive bragt.

Vi vil ikke skrive hvor mange stemmer de enkelte adventures på Hit-Listen har, fordi det kunne få nogle medlemmer til bevidst at spekulere i at skubbe et adv. af listen. Af Level 9'ere til Amiga har jeg kunnet fået oplyst: Jewels of Darkness trilogien, Silicon Dreams trilogien, Time and Magic trilogien, Knight Orc, Gnome Ranger, Lancelot, Ingrid's Back og så Scapeghost. Prisen er omkring 275,- kroner fra Level 9 selv.

NYX.

AGF og Guinness

Hello AP! - It's Jonas speaking. Ups, turn on the translator... Hej, goddag og så videre. Først og fremmest selvfølgelig go' sommer (ferie). Dernæst lidt kritik af sidste nummer. Jeg synes, det var lidt overgearet at bringe 13 (tretten, tretton, thirteen, dreizehn, treize) sider med GAC+. Å' så synes jeg også, at en AP uden Hardcore er ligesom et stykke franskbrød uden smør og hindbærmarmelade. Især nu, hvor telefonen er lukket.

Og så tænkte jeg, om I ikke gad at bringe lidt tips til Time Thief? Til sidst vil jeg gerne sige til Jacob Guinness, at man ikke behøver at være meget glad for AGF for at bytte en AGF-billet til en flyvetur til Sydamerika. Næh, du er sku' da blevet snydt, for en AGF-billet skulle kunne bringe dig et par gange rundt om jorden.

En stor AGF-fan, Jonas Buur Sinding.

Halløjsa Jonas. - Tak for din kommentar omkring GAC+ artiklen af A-MOC. Hardcore er med denne gang, så drop blot hindbærsyltetøjet. Din tegning er bragt andetsteds i bladet!

D.D. Dennis.

DM-Per is back in black!
Hej Posten (især, NYX, fordi han er så flink!) - Jeg ved næsten ikke, hvor jeg skal starte. Jeg

har trådt lidt meget i dødvande det sidste halve år, sjældnere og sjældnere og har de magiske fingre, som dette brev er skrevet med, vandret den ensomme vej over tastaturet. Alt sammen for at få svaret på livet, universet og alt det der. Marvin, den manio-super-mega-depressive robot, blev så koblet til hovedcomputeren på Kriket, hvorefter de racistiske krigsrobotter gav sig til at smadre en uskyldig menneskemasse ved en cricket-kamp i England. Forvirret? Godt! Svaret på alting.... Simpelt... 42! Jeps, 42! Stadig forvirret? Så gå på biblioteket og kig under Adams, Douglas.

Midt i al forvirringen er der jo også et par eksaminer eller ti, der skal klares. Skuffende nok måtte jeg nøjes med et gennemsnit på 13,7.

Reklamepenge vælter atter ind fra udlandet, da alle åbenbart vil bruge DM-CHAMPIONEN fra Horsens. Nu vi taler DM, så er det jo ingen hemmelighed, at mesterskabet allerede nu er klistret op på væggen bag sengen i Horsens. Jeg kan næppe forestille mig nogen konkurrence fra bønderne i denne klub, (TDM,

who is he?). Men alligevel! Hvis det skulle gå så vidt, at en eller anden heldig kartoffel spadserer forbi mig ved målfeltet, skal denne selvfølgelig præmieres. Iiiiiit's COMPETITION TIME!

Nu sidder den egoistiske læser og tænker: "Ham Nielsen-fidusen der.. han er sgu' da en være pralrøv! Okay, han er the one and only OVERCHAMP, men ham kan jeg dælme nemt slå! No problem!" - Og så tænker jeg: "Okay, okay. Lad bønderne leve i deres autistiske verden og lad dem tro, hvad de vil. Men! Hvis nu en eller anden Nørd skulle gå hen og slå mig, så har han fortjent et INFOCOM game. Helt sikkert!" - Så nemt er det. Bank mig ved DM og du er et

INFOCOM rigere. Held og lykke.. For du får brug for det!!

Vi ses efter DM, Per Nielsen, Horsens.
(Uofficiel Danmarksmester i adventureløsning 1988)

Hej Per! - Så nemt slipper du ikke. Jeg takker for dit INFOCOM game til ekstra vinderpræmie, men du skal også interviewes inden DM. I'll call you.
NYX.

Træf!

'Ello NYX (und AP). - Hvis der ikke kommer nok tilmeldinger til træffet, så hold det privat! Det bliver meget billigere og 5 mennesker skal der jo nok blive plads til... Hvad med D&D eller AD&D eller MERP-træf? Det kunne være fedt!! Bare en 4-5 personen of course. Men det lader jo heller ikke til, at der kan blive flere?

Venlig hilsen, Casper Zaz Clausen.

Hej Casper. - Vi overvejer det private træf. Det andet træf, er hermed sendt videre til de øvrige læsere. Skriv ind, hvis I vil mødes og spille D&D med Casper!

NYX.

GAG og og DM-tvivl.

Hi! - Finnes det noe som ligner GAC til PC'ene? Evt. hvilket firma fører produktet? Det var en god ide og forandre Hit-Listen til ti spill, man får Jo bedre oversikt over, hva de andre medlemmene spiller. Når det er ti spill, der er på Hit-Listen, hvorfor ikke stemme på 10 adventures? PS! Blir DK adventuret for PC'er også?

Hilsen, Jon Ivar Ekker.

Jeg har efterlyst et "GAC-program" til PC'eren hos forskellige forhandlere uden resultat. Jeg fortsæt ter. Stort set kunne man godt stemme på 10 spil, men vi er ikke sikre på, at alle har 10 klare favoritter?! DM-adventuret bliver også til PC!

NYX.

DM udskudt igen.

Vi har stadig problemer med at skaffe det planlagte DM-adventure hjem. Det er et spil, der kører til både 8- og 16-bits maskiner, men firmaet er endnu ikke klar med alle versioner. Vi må derfor vente og lade Per Nielsen sidde på titlen i hvert tilfælde 1 måned mere. Mere nyt næste gang, hvor vi håber at konkurrenceregler + tilmeldingsblanketter kan sendes ud!

Sommerspøg!

Et brev fra Jonas Buur, vi modtog i denne måned, sluttede således: Som tak for god service har jeg vedlagt en tegning (fed ik'?). Hvis jeg får nogle opfordringer, kan jeg godt lave nogle flere! Det kunne vi ikke stå for - God sommerferie...



ESSAY

The Dallas Quest

Jacob Gunness fortsætter sin essay i dette nummer og er netop landet i Sydamerikas jungle, een AGF-billet fattigere...

Slangen er meget kilden, så den skrider. Jeg fortsætter og kommer snart til en flod. Ved bredden ligger en robåd uden årer, men mon ikke skovlen kan bruges? Jeg hopper ned i den og skal lige til at forsvare mine 47 OL-medaljer i roning, da Jeg ser, at der er hul i båden. Min abeven får lidt mere tobak, og den bliver så glad, at den stikker halen ned i hullet. Jeg sejler videre og ser nogle flodheste, der har fået et mindre flip. Jeg trutter til angreb men en skildpadde i nærheden misforstår det hele og svømmer os ind til land. Møgdyr!! - Jeg kommer til en handelsstation, hvor jeg indenfor finder et spejl og en lommelygte, men først får aben en tobak. Jeg smider alt og klatrer ned af stigen, hvor jeg smider lygten og går øst og ind igen. Her tager jeg rygsækken, som jeg pakkede forinden, klatrer ned, tager lygten og går vest. Vel ankommet til en kanniballandsby bevarer jeg roen, og med slukket lygte fisker Jeg det medbragte foto op af tasken. Det viser jeg til høvdingen, men desværre... jeg kludrer i det og for at undgå at blive ædt, skal jeg nu bestå en prøve. Der er frit valg mellem 3 stk., så jeg tager den med ørnen, men husker kokosnødderne. Så er det afsted.

Ved fuglen ligger der nogle æg, og da aben får lidt tobak afleder den Piphans' opmærksomhed, mens jeg bytter æg ud med nødder. Turen går nu tilbage til landsbyen, hvor jeg tilbyder æggene til høvdingen, men han vil ikke have dem - den idiot! Med et fatter jeg mistanke, men da der ikke er mere tobak, må jeg finde på noget andet. Heldigvis kan aben godt lide at se på sig selv, så det løser problemet. Den går hen og afslører høvdingen som... ta-daa! J.R.!! - Mens han stikker af, bliver de indfødte sure på mig, og desværre sender de ikke Dollars i flimmeren, så de må nøjes med et

vift med ringen. Det gør dem helt kulrede, men... who cares? (Who dares, red). Jeg damper ind i en nærliggende hule, hvor Jeg tænder lygten og ser en mega-stor edderkop. Staklen har et moderkompleks, så jeg udruger fugleungerne over faklen. Det får den til at forsvinde. Jeg opdager en statue, der mangler et øje, måske kan ringen bruges? Jaaah -den spytter som tak kortet over olieilden ud, hvilket jeg tager, men i det samme øjeblik kommer J.R. og tilbyder mig 10 millioner \$ for kortet. "Rend og hop", siger jeg til ham og Puff! - Jeg står igen i dagligstuen, hvor sure Ellen får kortet. De andre vil også have del i pengene... Mama Ewing kommer ind og siger at der er koldt i stuen, og da ingen af dem gider at hugge brænde, bliver de Jo nødt til at brænde kortet.

Ja - varmen er dyr 'nutildags', men jeg får da mine penge, så jeg er godt tilfreds.

Jacob Gunness.

ESSAY

Henrik 'Egern' Jensen har været klar længe, det har vi ikke. Men denne gang kommer slutningen af Black Knight part.1! BLACK KNIGHT ADV. - FINALE! Du står nu ved en flodbred, og da du jo ikke kan svømme, får du øje på en båd, der ligger på den modsatte side af floden. Du kaster rebet over i båden og trækker den til dig. Ved hjælp af lanssen stager du dig over på den anden bred. Herovre bliver du enig med dig selv om, at du hellere må hente de andre ting, inden det bliver mørkt. Derfor smider du alle de ting du bærer på - undtagen lanssen - og sejler tilbage.

Efter et par overfarter har du alle tingene hos dig. Du tager følgende med: Faklen, tændstikkerne, smørret og stigen. Derpå går du nord og derfra øst, og står nu foran en klosterport, hvor hængslerne trænger gevaldigt til at blive smurt. Det klarer du med smøret og går ned i klostret. Her er der bælgragende mørkt, og du tænder derfor faklen. Vel indefor går du østpå indtil du står i en spisesal. På bordet finder du en sød lille klokke, som du tager og går vest. Nu befinder du

dig i et nyt rum (surprised?, red). Her finder du en hylde, hvorpå der ligger en papirrulle, som du også tager og - phew, vestpå, nordpå, og fortsætter i den retning indtil du er i en af klostrets buegange, hvor der er et hul i loftet. "Hvor er det godt jeg har stigen med", tænker du, mens du kravler op. Du havner i et lille rum, hvor der ligger en røgelsespind, og da den er det eneste af værdi her, tager du selvfølgelig den. Du går ned, wheeee, og ud af klostret.

Inden du går hen til hulen mod vest, henter du biblen for der er onde onder derinde, der skal jages væk. Du vinker derfor med biblen. Vente-vente. Ingenting sker... så læser du papirrullen... et ring med klokken...? og til sidst tænder du røgelsespinden. Nu går du vest og hæren er overvundet. Efter disse dejlige ting er brugt, smider du dem og henter misteltenen, hesteskoen, havren og pilen ved flodbredden. Du går ind i hulen hvor en åbning fører nord lige ind til et rum, hvor der sidder en dæmon. Heldigvis bliver han forskrækket over at se hesteskoen, så du får lov til at gå ind i rummet til venstre. I denne store hule finder du en halvfuld varulv. Misteltenen propper du i gryden, og hulen oplyses af et lyn!! Foran dig ligger buen du har ventet på længe. Du går ud af hulen og nordpå, hvor du møder en vildhest som du giver den sidste spise-lige genstand, hvorefter den forsvinder og du kan fortsætte nordpå. Du står nu foran en kløft, hvor broens mekanisme er smadret på denne side. På den anden side af kløften hænger noget tungt i et reb for at holde broen oppe. "Det er intet problem", tænker du, spænder buen, lægger pilen til rette og skyder rebet over så broen svinger over til dig.

"Hurra!", råber du. "Nu kan den sorte ridder bare vente sig. Jeg skal hævne alle de lig, Jeg indtil nu har mødt." - Endnu mere 'sultet' end nogensinde før går du over broen.

Henrik 'Egern' Jensen.

Ja, en flot afslutning på denne essay-løsning til et ligeså flot adventure. Se Get Rid Of Your S***! for info om dette.

EGERN

Så er det tid til en lille anmeldelses-sektion i Adventure Posten. Tre forskellige programmer, to adventures og et værktøj er under luppen. Det er henholdsvis Henrik Egern Jensen, Jon Ivar Ekker og Chefredaktøren, der slår sig løs.

Anmeldelse

Billigt spil under luppen!
Kobyashi Naru, Softel Imagination Unlimited, udgivet af Mastertronic, CBM64/128 tape. Version testet (gæt selv), pris ca. 40,- kr.

Dette ikon-styrede adventures er et af de bedste fra Mastertronic. I al sin enkelthed, går spillet ud på, at du skal blive udødelig.

Du starter i et lukket værelse i landet Ygor. Du er sendt hertil af Overlord'en over alle overlord'er, og må gennemføre Naru'ens faser en efter en. Hvis du gennemfører dette får du kendskab og kræfter af dem, der selv er blandt de udødelige. Men hvis du fejler betyder det udslettelse.... Foran dig er der tre døre og bag dig er der en lukket port. Den vil ikke blive åbnet før du har klaret de tre opgaver og har skaffet de nødvendige objekter fra hver af de tre afdelinger. Til at hjælpe dig har du din intelligens og ikke andet. (Så må jeg være god til det spil, NYX). Du bærer en håndterminal, der er i stand til at analysere bestemte ting og give dig nyttige informationer, men dens brug er begrænset.

En klokke lyder og Naru'en er begyndt...

The Scores

LYD: Inden spillet starter en simpel melodi.

GRAFIK: 44% - Pæne, men ikke blærede billeder.

ORDFORRAD: ? - Da spillet er ikon-styret er der kun 10-20 udsagnsord, mens der er masser af navneord.

KOMMUNIKATION: øh!

PRÆSENTATION: 60% - Med teksten og billederne er der et rimeligt flot adventure, men der er ingen help-routine, hvilket er ærgerligt engang imellem. (Hvis man er en kylling, ja, red).

ATMOSFÆRE: 40% - Du lever dig ind i det, men ikke

helt...

SVÆRHEDSGRAD: 50% - Det er nemt, men engang imellem lidt ulogisk.

VALUTA FOR PENGENE: 50% - Det er et billigt, strålende og nemt adventure man får til de penge.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 75% - KØB det, hvis du er hooked på spændende adventures. Brug lommepengene på det og få en hyggelig, spændende, effektrig og farverig oplevelse.

Henrik 'Egern' Jensen.

Anmeldelse

Hvor er Ingrid?

Ingrid's Back, Level 9. Fåes til de fleste data-maskiner på markedet. Version testet: IBM PC-CGA. Pris: ca. 140,- kr. (i England).

Ingrid's Back follow-uppen til Gnome Ranger, følger gnomen Ingrid i hendes kamp for at stoppe Jasper Quickbuck, Silas Crawley & Co. i at bygge hus for rikinger i Little Moaning.

Spillet er i tre dele, og plottet i hver del er som følger:

Del 1. - Her skal Ingrid samle underskrifter hos 20 af gnomene i Gnettlefield.

Del 2. - Her er det Ingrid's opgave at stoppe Silas Crawley og troldene, som arbejder for ham, i at ødelægge sin families gård.

Del 3. - Jasper Quickbuck er lidt for Quick, og det skal Ingrid stoppe ham i at være. Hun skal finde 9 beviser, som Jasper har gemt i Ridley's End.

The Scores

LYD: No sound.

GRAFIK: 60% - Ganske god grafik med CGA.

PRÆSENTATION: 75% - Med spillet følger en dagbog skrevet af Ingrid, som du skal bruge for at loade spil op. Nogle vakre(?) billeder af Ingrid følger også med.

PARSER: 85% - Du kan lave avancerede kommandoer, og en fordel er, at du kan skrive FIND (lokation) og FOLLOW (person). Ganske hurtig!

ORDFORRAD: 80% - Spillet forstår virkelig mange ord.

KOMMUNIKATION: 90% - Vældig god. Det meste af spillet bygger på kommunikation med de andre gnomer. (Et af Level 9's tidlige varemærker, red). Du kan også give din hund, Flopsy, kommandoer. ("Hvad med "Please bite off my left leg dear Flopsy-boy"?, D.D. Dennis).

ATMOSFÆRE: 80% - Det er lange lokationbeskrivelser og efterhånden som du spiller, får du følelsen af at være Ingrid, som vandrer rundt i Little Moa-ning, Gnettlefield og Ridley's End. SVÆRHEDS-

GRAD: 80% - De fleste puzzles er logiske, men det gør det ikke lettere. I de fleste skal dine slægtninge nemlig hjælpe dig, og det er vanskeligt at finde ud af, hvad du skal få dem til at gøre.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 75% - Dette spil er alt i alt ganske godt. Atmosfæren, puzzlene og den gode parser får dig til at sidde ved computeren i mange timer.

Jon Ivar Ekker.

Een gang GAG altid DGAC!
 DGAC, Graphic Adventure Creator Database Printer, Big Sky Software, CBM64 disk, pris 100,- kroner.

Så er vi ved GAC'en igen, men denne gang blot ved en af dens svagheder. Incentive glemte nemlig at tage højde for, at vi programmører ikke kan have alt inde i hovedet på een gang, i hvert fald ikke et helt adventure. Du er derfor fra starten hen-sat til papir og blyant, hvis du altså hører til blandt os, der ikke kan huske 500 local condition-linjer i hovedet (svagt ikke?). Det syntes Don Mac-leod fra Big Sky Software også, ja faktisk havde han så ondt af os, at han kreerede et program, der kan printe alt ud på henholdsvis skærm eller skærm /printer! Ikke dårligt!

Det hele er bygget op omkring hovedmenuen bestående af mulighed for printe Adverbs, Conds, High, Low, Mess, Nouns, Objects, Room descr. og Verbs ud. Med F1 skifter du mellem skærm og printer og med F3, F5 og F7 kan du ændre farverne på henholdsvis border, background og foreground. Jo,

han er fleksibel - ham Don!

Hovedordren i menuen er punktet "Preset order". Her indtaster du op. til 9 faste funktioner, du vil have udført i bestemt rækkefølge, og så er det eneste du skal gøre blot at loade eventyret ind, så klarer DGAC sammen med printeren en udskrift af hele dit adventure i den rækkefølge du vælger. Imens kan du alt efter dit spils størrelse lave mad, vaske tøj, øh tage på ferie...?

Kan du se fordelene? - Ha!, og du har ikke engang fået den største præsenteret endnu! Menu-punktet "Examine directory" er en af hovedstenene i byggeriet. Med den undersøger du hele dit eventyr, alle ord (også i lokations-beskrivelserne) og ser, om de bliver brugt. Det er nemlig sådan, at skriver du "fock" og opdager, hov! - sådan stod det da ikke i min konfirmationssang og retter "O" et til et "U", så ligger det gamle stadig og fylder op. Det er derfor ikke ualmindeligt, at du ved at bruge DGAC som skraldemand, kan få op til 1/4 af den plads dit adventure fyldte op tilbage igen alt efter, hvor øvet en programmør du er.



The Scores

PRÆSENTATION: 85% - Hovedmenuen er yderst brugervenlig. Bare det faktum, at alt er samlet på 1 skærbillede, så du slipper for at bladere frem og tilbage giver 15%! - Den vejledning du får med, er også godt formuleret!

SVÆRHEDSGRAD: 10% - Her er de 10% et stort plus, for sådan et program skal være lige til at gå til!

VALUTA FOR PENGENE: 90% - Arbejd 2 timer og du har tjent 100,- kroner til programmet! - Det sparer dig for bunkevis af timer senere.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 85% - Don har gjort det igen. Skuf ham ikke. Dog er der visse ting, jeg gerne vil have med i en evt. vers. 2.

NYX.

TIPS**Adventure Quest**

- *Bruk bordet for å få tak i Orchid.
- *Slangene i pyramiden er av den sorten som liker Rock'n Roll.
- *Cut taubroen.
- *Lek brannmann med dragen.
- *Dracula kan ikke fordre løken. (Må. være hvidløg?, red).

Jon Ivar Ekker,

Guild of Thieves

- *For at komme over de farvede felter under templet skal man fra det sorte felt gå; SE, E, SE, SW, SE, (N, E, S, E). Og tilbake: NW, N, E, NW, NW, (NW, NW, SW, N). (Skrevet, for ikke at afsløre for meget, så de fire sidste puttes ind mellem de fem første).
- *Når du har fundet terningerne og er begyndt at rulle skal du skrive 5 hver gang fru Lykke dukker op (4 gange).
- *På kontoret i banken skal du ryste champagnen, smide flasken og buret med fuglen, forlade kontoret og putte dit tyggede tyggegummi i nøglehullet, hvorefter du kan spille lut og synge "Urfa-nore Pendra".

Brian Lassen.

TIPS**Jinxter**

- *Hvis du vil have plastiknøglen til at passe i postkassen, må du først varme den over et tændt stearinlys.
- *På postkontoret skal du vise musen til postdamen.

Brian Lassen.

Tipser du?

Har du løst et adventure så send os nogle tips. Vi har svært ved selv at nå at samle netop disse indslag til bladet pga. det store adm. arbejde.

— OG SÅ GIK DER GAC + MEGET ANDET I DEN!

Selv om sidste nummer af Adventure Posten i høj grad var præget af GAC+, dvs. det nye program til kreering af egne adventures, vil jeg også komme med mit bidrag. Årsagerne er flere: dels nærmer vi os deadline for indsendelse af egne adventures, og dels har jeg selv det sidste års tid været besat af at arbejde på et tekst-adventure på dansk. Det er ved at være færdigt, men vejen har været lang og kringlet.

Min bagtanke var - og er da stadig - at et dansksproget adventure må have mulighed for at udvide kredsen af adventure-spillere, så du kan være med, selv om du ikke er så enormt engelsk-sproget endnu.

Hvis du har læst min lille biografi, ved du også, at jeg er science fiction freak om en hals, så selvfølgelig skulle handlingen ud i rummet. Jeg havde en masse ideer i hovedet og startede med at tegne kortet over åstedet. Så ridsede jeg handlingsgangen op og fik lavet lokalitetsbeskrivelserne. Jeg kendte ikke så meget til GAC'en og havde heller ikke lyst til at sætte mig ind i et nyt programmeringssprog, når det nu gik i hvert fald så nogenlunde med basic 2. 0.

Jeg har en 128D'er, og da dens basic 7.0 er kompatibel med basic 2,0, hvis du ikke bruger grafik, brugte jeg naturligvis dette noget hurtigere sprog. Det lykkedes mig faktisk at flikke et ad-venture sammen, der fungerede nogenlunde (men også kun nogenlunde), som jeg ønskede det. Men jeg havde glemt at tage misteltenen i ed. Da jeg loadede spillet ind i 64-mode, ville det ikke! "Hva' s.... i h..... er der i vejen?!", rasede jeg - og så kom det som et nys: du har lavet det for stort! Ganske rigtigt!

Hvad gør en klog mand i adventure-nød? Han kontakter naturligvis Adventureklubben. NYX var



meget trøstende. Han sagde, at hvis mit adventure ikke var alt for meget for stort, kunne han sikkert presse det sammen. Han pressede og pressede, men enden på det hele blev, at vi besluttede nærmest at begynde forfra - sammen. Det gik der så nogle flere måneder med! Spillet blev bedre og bedre, for der var ingen grænser for vores indfald. Hele afsnit blev droppet og nye kom til - og så sprang kæden een gang til! Vi havde endnu engang brugt hver en blok i computerens hukommelse. Det er overraskende, så lidt plads der egentlig er i 64' eren, når du bruger basic.

Vi var på randen af opgivelse, men så slog lynet ned (lynet kom fra Jylland og hed A-MOC) med oplysningen om, at der var lavet en ny GAC, som skulle kunne lænke afsnit sammen lige så langt, du ønsker det. Selv om det er mange penge, blev der investeret i vidunderet - og det holder så sandelig, hvad der er lovet.

Programmeringssproget er meget nemt at lære, og selv om manualen trods sit rimelige omfang er lidt overfladisk i sine anvisninger (den er uundværlig, så styr jer, pirater!), kan man ved at bruge lidt omtanke (og nu også APs GAC-helpline) få programmet til at præstere næsten hvad som helst. Jeg har fundet ud af meget selv, men mange knuder har jeg fået løst ved lange samtaler med A-MOC, som bare kan det der. Telefonregningen for det forgangne kvartal steg med adskillige hundrede kroner, så når jeg i starten af dette indlæg skriver 'besat af', skal det absolut tages helt bogstaveligt. Når ens datter begynder at undre sig over, hvem den fremmede mand er, som hver aften og nat sidder inde i arbejdsværelset, er det på tide at dukke op til overfladen og love bod og bedring. Men en besættelse bliver det meget nemt - så er du advaret!

Nu er mit adventure sådan set færdigt, men det skal afluses, først af mig selv og siden af NYX og A-MOC, der som sagt begge har bistået med mangt og meget langs derhenad. Og så bliver det sat til salg til en meget rimelig pris, idet jeg bare skal have omkostningerne ved forsendelsen dækket + et lille overskud til Adventure Posten, som i højeste grad kan behøve nogle bidrag.

Med dette adventure som udgangspunkt (og mon der ikke med tiden kommer nogle fra både NYX og A-MOC?) vil det være muligt at forklare dig de fleste puzzles, du kunne tænke dig at lægge ind i det fremragende adventure, du nu selv går i gang med at kreere! - Nå, selvfølgelig er det ikke meningen, at alle Adventureklubbens medlemmer skal lave adventures til hinanden, så du kan forhåbentlig også bare få en god oplevelse ud af at give dig i lag med KATASTROFE PÅ TITAN, som min frembringelse hedder. - Kommer snart her i teatret!

- den gamle

GET RID OE YOUH S***!

SÆLGES:

BIG SKY SOFTWARE, fabriksnyt - ikke brugt!

TIME THIEF,

C64 disk. 100,- kr.

Et to-parts adventure med en hel ny programmeringsteknik brugt.

Læs super-interviewet i vol.2, nr.11
2 samt anmeldelsen i vol.2, nr. 7.

GAC DATABASE PRINTER

Få dine GAC-filer skrevet ud på printer. Så slipper du for flere timers manuelt arbejde.

C64 disk. 100,- kr.

Læs anmeldelsen i dette nummer!

Der opkræves 25,- kroner i veksels/forsendelses-gebyr. Ring/skriv til Adventure-Klubben for bestilling.

Fra Atlas Adventure Soft tilbydes flg. spil til Commodore 64, alle på disk:

BLACK KNIGHT ADVENTURE: 2 parts adventure, ren text. Skrevet med GAC. Find den sorte ridders slot og tilintetgør ham. Læs Egerens essay og køb nu. Pris kun 59,- kroner.

ATALAN: Som skibbrudnen skal du tømme en ukendt ø for skatte. Har du hang til Scott Adams-spil må dette ikke gå din næse forbi. Dog en klasse bedre og billigere. Kun 59,- kroner. Læs Casper Kvan Clausens essay i sidste nummer.

BARNEY BROWN AND THE CHICAGO CONNECTION: Et grafikeventyr i 2 dele lavet med GAC. Din onkel er forsvundet under mystiske omstændigheder og du må trevle hele Chicago Conn. op - vil det nogensinde lykkes dig, at finde ham levende? Pris 59,- kroner.

THE CASE OF THE MIXED-UP SHYMER: Her er der gået koks i legestuen. Alle børnerim er forvanskede og bringer dig til en pudsigt verden af fabeldyr og andet "godt". Pris KUN 44,- kroner.

Der opkræves 25,- kroner i veksels/forsendelses-gebyr. Ring/skriv til Adventure-Klubben for bestilling.

BYTTES: Jon Ivar Ekker
N-7830 N-Statland
NORGE

Time Thief (disk - ubrugt) til C64
byttes for Knight Ore til C64 eller
PC 5 1/4".

Har du originale adventures til salg, byt eller ønsker du at købe nogle så send os et brev.

DEBAT

Farvel og tak — HAK!

Hi AP!As the might of the alien Adventure-Post tightens it's hold on our galaxy, the leader of the secret earth organization, HAK, gather his slender resources into a last daring and foolhardy mission to strike at the heart of the headquarters of Adventure Posten....

Well, it had to come..... A nightmare becomes true.... The almighty Mikkell HAK Jakobsen has decided to quit the adventure scene forever.....

The reason why I decided to leave was after-reading page 50 in the latest issue. A person in the management wanted me kicked out of the club! Well, he'll get it his way.... Fuck you!! I'm outta here.....

But before I leave, I want to riff off some personal greetings to some of them, who made me real happy with adventures:

Per Nielsen: You were my best adv. contact ever! Thanx for hints and games. I wish ya' good luck in DM '89!

Rod Clemen: You are such a funny dude, but not good at adventures! Keep cool!

Peter Rotne: My first adventure contact. Thanx for supplying me with games! Good luck with your studies!

Peter Villani: Keep calling me! Always funny to talk to ya'!

Finn Bolding + sons: It has been a pleasure knowing you and your sons! Casper Lund: You can of-coz keep on calling me too! Stay cool!

Kirsten Jespersen: Cool meeting we had, right? Just too bad that we did that only once!

A—MOC: Keep on adventuring, and calling! OK?

And the last message goes to **NYX:** I did not rip the fairytale from the record by Manowar! I got it from a friend in Slagelse, who told me he made it himself! So don't blame me for ripping it!

I'll get him for this, promise!

Well, what shall I do now? I will get into the illegal scene for good. I'll start swapping games and coding demos for one of the best Danish groups (no name, but it starts with a "D"). So guys, I'm sorry that I have to leave you. Maybe I'll return some day to fight dragons and search for treasures in the ancient realms of adventures. But remember me as a star, I was one of the best, and you know that..,

Mikkel HAK Jakobsen.

PS. Hvorfor smider I ikke Brian Lassen ud af Adventure-Klubben, når nu I er i gang?? Han havde jo total-rippet sin forsidetegning fra tegneserien "Elverfolket"!! Det kan jo være, at I får en copyright sag for det også, ikke?

Chefredaktørens farvel!

Goddag Mikkel - og farvel. Dit indlæg taler for sig selv, det eneste Jeg vil kommentere er dit PS. Vi har ikke smidt dig ud af klubben, du gik selv! Er du i tvivl så læs vol.2, nr.12, s.50! - At det så skulle ende som det gjorde med kasserede girokort osv. er Jeg ked af. Du var trods alt en af de få, der var med helt fra begyndelsen. Men du har selv valgt.

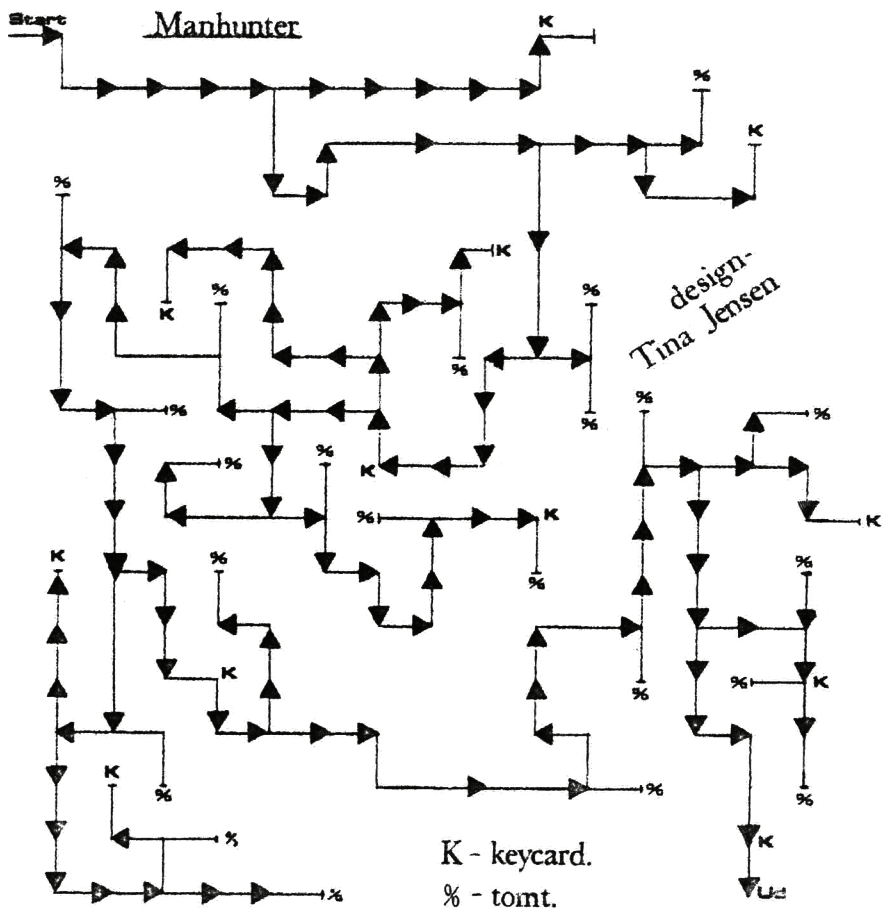
NYX.

VARIOUS

Copyright?

Som pointeret af Mikkel HAK Jakobsen herover og Finn Bolding + sønnerne i brevkassen er det meget vigtigt, at alt materiale indsendt til os, fra jer, skal være originalt! - Det vil sige, at I ikke, som Brian Lassen er beskyldt for, må kalke tegninger, logoer mm. af. I så fald skal I skrive hvor I har det fra, så vi evt. kan undersøge, om det er lovligt for os at bringe. Vi har hidtil taget det for givet, at indsendt materiale var originalt, men et par tilfælde har gjort os i tvivl om. jeres "ærlighed/uvidenhed"? - Lad det ikke gentage sig, okay? Vi skulle nødigt miste NYX!

D.D. Dennis.



MAZE-MAP

Tina Jensen i København (hej Tina, NYX) har sendt os dette kort over kloak-labyrinten i Manhunter. Hun mener at kortet kan spare spillere for mange timers arbejde, og det kan vi vist kun give hende 100% ret i. Det er et smukt stykke arbejde, hun her har præsteret!

HARDCORE

"Jubiiee", hører vi Jer skringe! The Hardcore Helpline er tilbage efter en måneds pause, og mon der ikke er brug for den netop i denne tid, hvor telefonlinjerne er lukkede? - Vi lægger utraditionelt ud, også her, og gemmer Grow Up'erne til sidst!

Første spørgsmål kommer denne gang fra Peter Villani, der sidder fast i nogle gode gamle Jack Lockerby-adventures, manden der jo skrev vores DM-adventure Witch Hunt efter han var holdt op som minearbejder, Men nu til sagen:

-THE HAMMER OF GRIMMOLD: Hvad gør jeg ved Dragon?

*Hvis nu jeg siger, at dragen ikke er en helt almindelig drage men en dra(cula)ge! - Har du et løg? Skræl det!

-THE CHALLENGE: Hvordan deles reeds?

*Klart spørgsmål, klart svar: Part reeds! (Jeg husker ikke, om du skal bruge axe, men ellers finder du den i Stump.).

-JADE NECKLACE: Hvordan får jeg et creditcard?

*Du beder først om "a loan", derefter "a credit card". Så kommer resten af sig selv...

-LIFEBOAT: Hvorfor stikker TOMCAT hele tiden af?

*Det er simpelthen fordi, den ikke har nogen betydning før sidst i spillet. Når du har taget musen i uret, skal missen nok komme!

Så er det Jon Ivar Ekkers tur. Han spiller PC-spil fra Sierra-on-line:

-LARRY LAFFER II: (Inv. Matches, rejuvenator, stick). Jeg har kommet dalende ned i Jungelen på Dr. Noonokee's Island. Jeg finder en stick, og kryper under noen farlige bier og er ved en slange, som ikke vil la meg komme forbi. Når jeg skriver "use stick" er jeg ikke nær nok. Hvor skal jeg stå, hvis det er noe mer jeg skal gjøre for å komme forbi slangen, hva er det?

*Søren Nielsen fra KONKAN var igen venlig og hjalp mig ud af den kattepine: 1. gang slangen bevæger sig, skal du "use stick". Der er du tæt

nok på og borer den lige ind i gabet på den, så du ikke bliver bidt. Derefter kommer du til en mose, hvor du skal sætte farten helt ned, bruge musen (hvis du har sådan en) og følge de lyse pletter. Ellers dør du.

Jonas Buur Sinding spiller Don Macleod's stjerne-skuddet fra Big Sky Software.

-TIKE THIEF: Hvordan får man åbnet kisten i skuret? Kan pumpen inde i laden laves?

*Den er da nem, (ha!) - Smut igennem kloak-ma-zen, tag drill i kælderens og drill lock på skuret. Chest går nu automatisk op! Voila...

Finn Bolding og drengene spiller også TIME THIEF fra Big Sky Software, men derfor får Rod Pike's Wolfman ikke lov at ligge stille.

-TIME THIEF: For øjeblikket sidder jeg fast i stable og kan ikke få nøglen med ud. "Put key"-kommandoen giver svaret - "You're on the wrong track there". Bør "Put"-kommandoen ikke efterfølges af onto/into, oder was? Jeg bærer bush på hovedet -udenfor stable har jeg droppet box og chocolate. For øvrigt har det heller ikke lykkedes mig at få noget med fra Shed. Kan "help" overhovedet bruges til noget - for mig er det det rene volapyk - kan det dechifrereres?

*Just relax,.. Hvis du tjekker din manual - jeg ved du har en, for du har jo købt spillet originalt hos os - ser du rigtigt nok, at Put skal efterfølges af into/onto, men her skal silver key altså ikke puttes! Du kan ikke smugle den med ud! -Du skal i stedet have drill fra kælderens, tage bush af hovedet, putte coin i den, sætte bush på mell - ser du bush med coin er en container, der kan løfte ting for dig - og kaste mell op fra kanalerne under jorden. Du kan nu sætte bush på stable doors og bore låsen ud, - Hov, glemte jeg at sige at du skulle gå væk? (Så er det da godt, at man kan ram-save op til 3 positioner!, red). Shed skal også bores op, læs svaret til Jonas. Mht. help-routinen er den da tydelig nok: "Monkeying about?" -Monkey wrench? Skruenøgle! - Værktøj, ergo et bor! Tag drill og bor låsen op. (Ha!).

Stuck? - don't give up!
 Skriv til The Hardcore Helpline, hvis du sidder fast i et adventure. Vi gør alt for at hjælpe dig, og kan vi ikke klare det prøver vi Grow Up'en.

-WOLFMAN: Dine sidste tips ang. Wolfman har ikke hjulpet mig en skid (jeg er helt "deprint"). Jeg har en stærk mistanke om, at jeg mangler et vigtigt item. Jeg prøver at give dig mine sidste kommandoer: Get armour, Get sword, Wear armour, Examine wall (el. peg) - S, E, E, U, S, S, Olaf (el. Say Olaf). Det, der nu sker, når jeg mover on, er, at guard fra Westpart rampage kommer høvlende og sprætter mig op, for han kender "weak points i armour" (jeg har large iron key på mig!). Rather frustrating, eh?

*Jamen, hvor har vi dog talt forbi hinanden Finn. Hvorfor skrev du ikke, at det var Wolfman, du spillede? Sagde jeg ikke, at du skulle remove armour før du movede on, og så ellers lege Robert Gasser? Tag et stooort spring, ned i 1/2 meter vand!!

Så er der mere Rod Pike og endda også lidt Philip Mitchell/Gregg Barnett fra Beam Software, nemlig THE HOBBIT tilbage fra 82', der blev udgivet af Melbourne House. Ren nostalgi fra Hannibal Hansen.

-FRANKENSTEIN: Jeg har opnået en iq på 5, men der kræves en iq på 6 for at flygte. Jeg har set, lyttet, tænkt og drukket, hvad skal jeg gøre?

*Har du spist peculiar fruit? Har du læst i bogen? - Så skulle du kunne flygte!

-THE HOBBIT: Hvordan besvarer jeg Gollums spørgsmål?

*Lad være med det, Hannibal. Bed Thorin eller Gandalf om at bære dig "W" og gå så SW, D, og vent indtil Goblinsen kommer. Gå nu til Dark Stuffy Passage, hvor ringen ligger - tag den og hvis Gollumdyret kommer og savler, så giv ham en med sværdet!

TIPS**Time Thief**

*Er fjederen et kildent problem? Kan du ikke finde den? - Du står lige under! Til gengæld ligger den lige over brochen.

*At komme ind i hytten er et fældende problem. Prøv i stedet at udforske lokaliteterne omkring Mansion.

*Kan du ikke hitte signpost? - Så led videre!

Poststrejke!

Som I sikkert allesammen har hørt er der/har der været poststrejke i København. Da Adventure Posten netop bliver samlet og udsendt fra København, kan der opstå forsinkelser. Vi ved ikke på nuværende tidspunkt - 24 juni - om det i givet fald vil komme til at betyde noget for os, men har du først dette nummer i hånden den 8. oktober ved du hvorfor.

GROW UP

***SPACE QUEST I: Thomas Procede spiller dette Sierra-eventyr og er kommet til slutningen. Vagten i det sidste rumskib dræber mig hele tiden, hvad skal jeg gøre? Ja, hvad skal Thomas gøre?

***SPACE QUEST I: Ligeledes er Kristian Kærgaard fastsiddende men i starten. Hvordan kommer han ud af rumskibet? - Her må Thomas da kunne hjælpe?

***MANIAC MANSION: Lasse Hansen fra Korsør har problemer med frimærkerne. Efter sigende vil de ikke klistre! - Jeg ved, at Finn og Rasmus har løst dette eventyr... Kan Lasse forvente et svar?

***BARD'S TALE III: I Karup Jylland sidder Søren og banker hovedet i bordet af fortvivlelse over level II, dimension II, Dilidia. The Wand of Power samt Manetier fphare til den gamle mand samt black, smokey og crystal lenses volder kvaler.

GROW UP

***ULTIMA IV, THE QUEST FOR THE AVATAR: Vi blev ret hurtigt Avatar og efter 64357 moves mangler vi kun green- & white stone for at kunne samle "the key". Vi ved, at green stone er i wrong, men hvor i wrong? (er I ikke wrong?, RED.). White stone skulle efter sigende ligge i serpent spine, men hvor i h..... er serpent spine? Hvad svarer man kvinden i Lord British trone værelse? Hjælp nu Jesper Frandsen!

***RUNAWAY: Hvordan får jeg fat i nøkkelen i akvariet (tank)? Hva skal jeg med wrench? - 2 spørgsmål fra Svein Olav Bye, der godt vil hjælpes...

***SUSPECT: Per Nielsen; Hvad skal Jeg bruge crowbar til? og hvor? Har kurven i closet nogen betydning? (Spiller ingen dette adventure?)

***ARAZOK'S TOMB: Hvordan teleporterer jeg med projector?, lyder det igen fra Mikkel (HAK) Jakobsen.

***EVENTYRET (hent en ring på en bakke, osv.) Det er Dansk, det er Jens Hansen, der sidder fast. Han vil over vandet og har også lagt stigen på tværs, men hver gang han går ud på den, knækker den, og han falder på hovedet i vandet. Kan det virkelig være rigtigt, at han skal stoppe spillet sådan? Er der ingen læsere, der kan hjælpe???

***SPACE QUEST II: Jacob Andersen er kravlet ned af rebet og er nu i en mørk hule. Han kan godt gå langt ind, hvorefter en dræber bæver ordner ham. Men ville det ikke være bedre, hvis jeg havde lys med? - spørger ham. Kan nogle af jer hjælpe?

***MORTEVILLE MANOR: Kenneth Schwencke har problemer med at komme ned i brønden uden at nogle skubber ham bagfra. Hjælp!

***NEUROMANCER: Chris Pedersen har fået codepass, men kender ikke koden. Hvem hjælper ham?

***LANCELOT: Hvordan kommer jeg igennem "Briers"?, spørger Jacob Gunness.

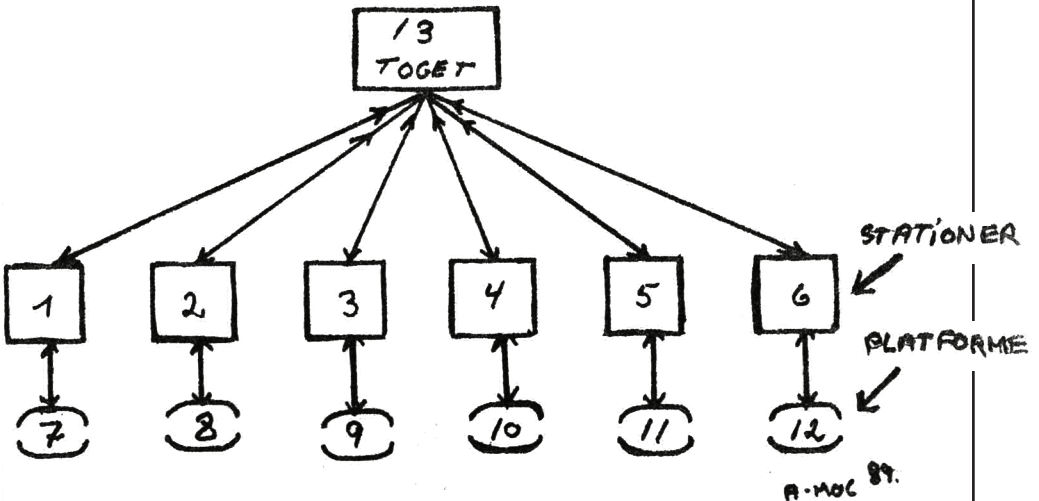
Har du svaret på et af ovennævnte spørgsmål så send det venligst til os, så dine kammerater ikke skal sidde fast længere endnu.

D.D. Dennis.

velkommen igen til A-MOC's-CORNER siderne med skud i.

CORNER m. GAC-HELP

Hej Venner, her er vi så igen midt i sommervarmen. Jeg vil denne gang prøve at klarlægge, hvordan man får et tog til at køre rundt til forskellige stationer som forespurgt af Preben Jørgensen fra Virum. A) Først loader I jeres quickstartfil ind, som jeg viste i forrige nr. af Adventure Posten. Når I har gjort det kan vi begynde med at lave en skitse over togets rute, jeg har lavet en som vist herunder.



Det man så skal holde styr på er de forskellige counter numre. I dette lille program viser jeg hvordan toget kører rundt til 6 forskellige stationer.

Jeg starter i HIGH med at skrive første linienummer: IF < RES? (6)) SET (6)0 CSET 0 END Line 2: IF (SET? (6)) INCR (0) END Jeg skal her gøre opmærksom på, at jeg bruger INCR som er det modsatte af DECR idet vi her tæller opad.

Line 3: IF (3 EQU? 0) 100 TO 1 LOOK END

Her viser vi, at når tælleren har talt til 3, så vil vi have toget til at køre ind på station 1.

Line 4: IF (8 EQU? 0) 100 TO 0 LOOK END

Her viser vi at når tælleren har nået 8 så vil toget køre ud fra station 1.

Line 5: IF (9 EQU? 0) 100 TO 2 LOOK END

Her igen når tælleren er 9, så kører toget ind på station 2.

Line 6: IF (13 EQU? 0) 100 TO 0 LOOK END Og ligeså her, hvor vi lader toget køre ud fra station 2 når tælleren har nået 13.

Og sådan kan I blive ved indtil I har 6 stationer - eller mere eller mindre for den sags skyld - og som I ser bestemmer man selv ved at bruge de coun-ter numre, man nu engang vælger, jeg har bare valgt at bruge count nr.: 3, 8, 9, 13, 15, 19, 21, 25, 27, 31, 32, 36, alt dette her skrives i HIGH PRIOR.

Alt dette er faktisk såre simpel, men hvis I ikke kan finde ud af det, kan I sende mig en diskette og returporto, så vil jeg sende en demo af dette program hvor toget kører i fast rute mellem 6 stationer. Så kan I selv gå ind i programmet og se hvordan de forskellige messages og linienumre ligger.

Ja, kan I nu fortsat have en god sommerferie - jeg vil slutte for denne gang og begive mig ud til min dugfriske drink, som jeg har sat på køl her i sommervarmen, - så hej og på sommerkik i næste måned, hvis varmen ellers tillader det...



Adr. JØRN GREGERS JENSEN, VIBEVEJ 18, 9500 HOBRO.
A-MOC.

HIT-LISTE

- | | | | | |
|------|-----|-----|-----|--------------------|
| (1) | (1) | (7) | (7) | BLACK KNIGHT ADV. |
| (2) | (3) | (6) | (6) | JINXTER |
| (3) | (2) | (7) | (7) | LURKING HORROR |
| (4) | (4) | (3) | (3) | CORRUPTION |
| (5) | (6) | (7) | (7) | SILICON DREAMS |
| (6) | (5) | (2) | (2) | INGRID'S BACK |
| (7) | (9) | (3) | (2) | ZAK MCKRAKEN |
| (8) | (8) | (2) | (2) | JEWELS OR DARKNESS |
| (9) | (7) | (3) | (2) | ZORK II |
| (10) | (-) | (1) | (1) | WISHBRINGER |

(c) 1989 Adventure Posten
Må kun gengives med kildeanvisning.

Denne gang skete der virkelig noget. For at mane kritikken omkring pointsystemet i jorden, kan jeg da lige nævne, at med over 10 stemmer i denne måned, holder BLACK KNIGHT ADVENTURE stadig de øvrige stangen. De øvrige er Magnetic Scrolls, Infocom og Level 9. LURKING HORROR blev basket af JINXTER, hvorimod CORRUPTION fik lov at holde sin 4. plads. SILICON DREAMS og INGRID'S BACK fra Level 9 byttede også hhv. 5. og 6. plads. Og lad os så kære vinderen:

Det blev Jacob Gunness, der havde flg. bud:

Leather Goddesses...

Lancelot

Ingrid's Back

Fish

Tass Times...

1 rigtig til ham og et eksemplar af super-eventyret BLACK KNIGHT fra Atlas Adventure Software.

Interessant er det at se, at 2 gamle INFOCOM-klassikere er på listen endnu dog som de to sidste. Men det kan vel nå at ændre sig?

Vil du også prøve chancen og vinde et adventure eller en anden præmie fra os, så send os et bud på toppen af listen, altså dine 5 topscorere. Vi skal have det senest den 20. juli.

STOP PRESS! STOP PRESS!

CANT-GAMES sender deres første program på markedet i løbet af næste måned. Det bærer titlen "Personskaber til Rollespil" og kører til CBM128. Indtil videre udgives kun disk-versioner. Da chefredaktøren er med i foretagenet har vi fået lov at smugkigge ved de seneste testkørsler.

CANT-GAMES har som noget helt nyt fået tildelt deres program et ISBN-nummer så det vil være muligt at købe/bestille det hos boghandlere landet over. Dog lover de, at medlemmer af Adventure-Klubben nok skal få op til 20% rabat. Som programmet ser ud nu kommer det i en flot blå/hvid æske beklædt med plast, der gør forsiden super soft. Manual medfølger ligesom de overvejer at vedlægge D&D-terninger og figurer.

Vejledende udsalgspris vil ligge på omkring 150,- kroner.

COMPILATION 1-6 er nu på gaden. Et produkt i særklasse, offset trykt med farver og billeder rundt omkring.

Snyd ikke dig selv for dette mesterværk, der ved køb gennem Adventure-Klubben fåes til den lave introduktionspris a' 48,- kroner.

SEPIA Software er klar med sit første eventyr i løbet af denne måned. Det er et "tre-parts" dansk adventure skrevet med GAC+, der gør det muligt at gå rundt mellem de forskellige dele uden at skulle afbryde computeren og loade ind på ny. Vi har haft lejlighed til at prøvekøre eventyret og også anbefalet Jens-Erik Kjeldsen, manden bag SEPIA Software, at sætte prisen op til over det dobbelte, men han vil absolut sælge spillet for omkring 50,- kroner. Og så skal han jo også have lov til det, ik'?

Mere nyt fra CANT-GAMES og SEPIA Software i næste nummer af Adventure Posten, der udkommer omkring den 1. august.