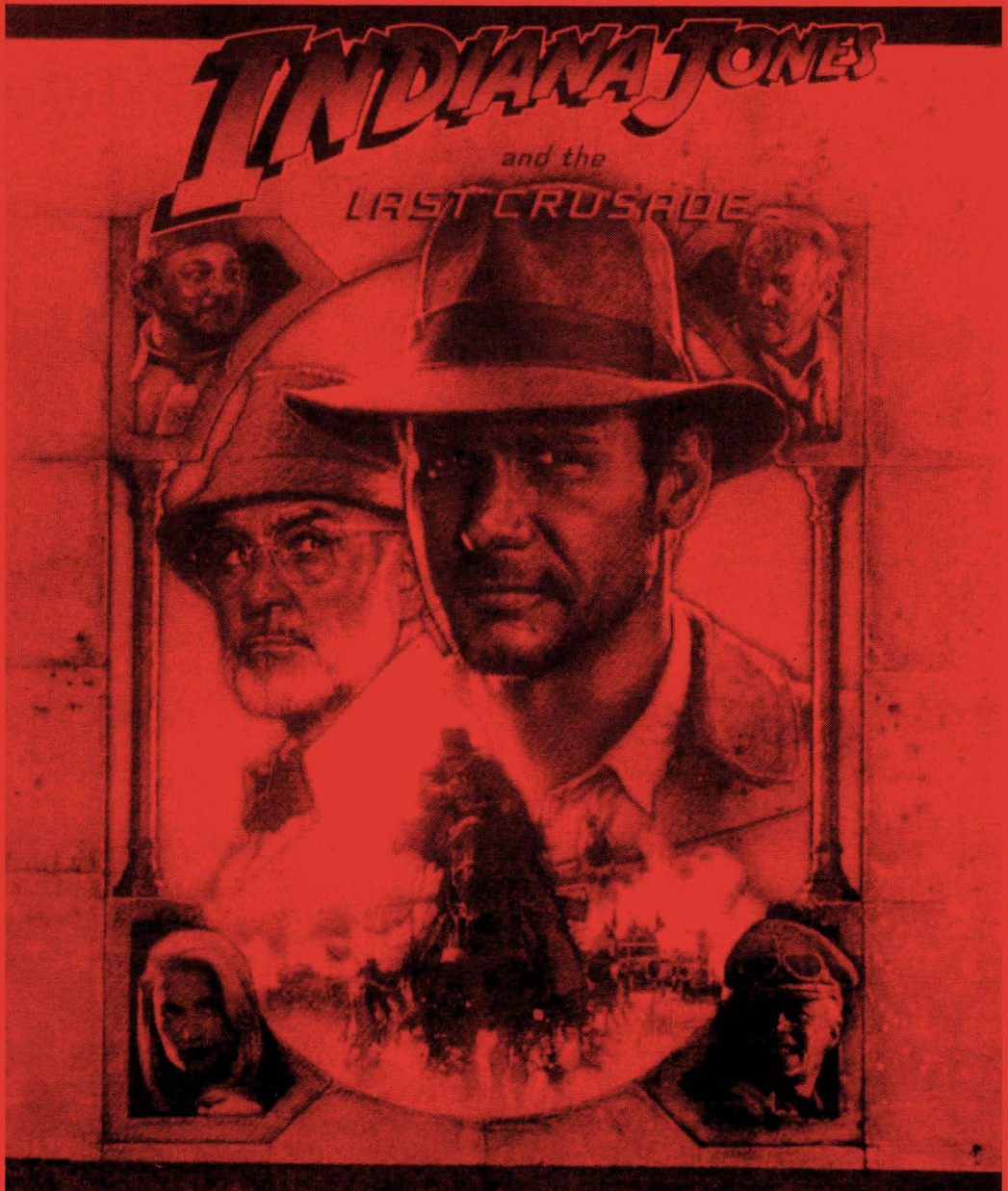


ADVENTURE POSTEN #3

Vol. 4, Nov 1990



INTERN 40004 - 52000

Uplag: 250 stk.

Ansvarshavende : Adventure-Klubben

Chefredaktør : Claus Nygaard (NYX)

Red. medarbejder: D.D. Dennis.

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

Free-lance : Aage Krogh Christoffersen (Hook)
Peter Chr. Normann (Mr. Coke)
Jørn Gregers Jensen (A-MOC)
Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)
Casper Kvan Clausen (Zaz)
Finn Bolding (DOC)
Per Nielsen (Bondebarber)

Telefonhjælpere : Jacob Gunness (The Hunter)
Ulrich Schytte (Mr. Nobody)
Steffen Sørensen
Jonas Buur Sinding
Kristian Madsen (Madman)
Henrik Jensen (Egern)
Kristian Hyttel (Warlock)
Mark Sederquist (Junior)

Distribution : Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

Annoncechef : Peter Chr. Normann (Mr. Coke)
Baunebjergvej 367
3050 Humlebæk
Tlf.: 42 19 02 17

Deadline for annoncer er den 10.
i lige måneder.
Adventure Posten udkommer omkring
1. til 5. i ulige måneder.

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

Tryk : bakager-tryk
Tlf. 86 96 81 29

- 1 - **FORSIDE!**
(Denne gang er Erling skubbet i baggrunden til fordel for afgørelsen på vores konkurrence i sidste nummer).
- 2 - **KOLOFON**
- 3 - **INDHOLDSFORTEGNELSE**
(* Her står du!).
- 4 - **LEDER**
- 5 - **NEWS & VARIOUS**
(Med bl.a. nyt om Infocom).
- 6 - **ODDS & ENDS**
- 7 - **RPG-SKRIBENT SØGES**
(Vi søger en ny skribent til at varetage RPG-siden af "AP").
- 8 - **TIPS**
- 9 - **BREVKASSEN**
- 12 - **TIPS**
- 13 - **KONTAKTSPALTE**
(Coke starter i samråd med Dorthe Andersen fra Vordingborg en ny spalte, hvor der skabes kontakt mellem eventyrfreaks).
- 14 - **HOOKED ON ADVENTURE**
(Finn-Forsvind tegner et mini-portræt af Martyn Westwood og ser på enkelte af hans adventures).
- 16 - **EGERNS TELEFONQUIZ**
- 17 - **HARDCORE HELPLINE**
- 19 - **GROW UP + TIPS**
- 20 - **ADVENTU-RE-VIEWS**
(Topoligika og Interactive Technology tages under lup).
- 24 - **ANNONCE**
- 26 - **KONKURRENCEVINDERE**
- 27 - **INTERVIEW MED CHRIS HESTER**
(NYX interviewer manden bag to af de populæreste adventure-magaziner i England).
- 30 - **PD/SHAREWARE-SPALTEN**
- 33 - **DEN 5. KOLONNE**
(Aage er tilbage efter et ophold i U.S.A.).
- 36 - **STARCROSS ESSAY**
(Gunness bringer 2. og sidste del af sin essay over Infocoms flotte adventure).
- 38 - **A-MOC'S CORNER**
(Yep! Du læste rigtigt. A-MOC er tilbage med tips og vejledning til Neuromancer, Future Wars og Operation Stealth).
- 42 - **TITEL-KONKURRENCE**
(Ny konkurrence i "AP"-regi!
- 44 - **TELEFONTIDER**
- 45 - **ANNONCE fra ABSALON DATA**
- 46 - **ARETS HIT-LISTE**
- 48 - **ANNONCE FOR SEPIA GAMES**

Velkommen tilbage igen kære venner. Det er i denne måned jeres gæsteleder, der fra sin feriehytte i Lalandia sender et par berigende ord til vennerne (Hej Danny!) Også dette nummer af verdens bedste Adventure-post er fyldt til bristepunktet med tips, anmeldelser, flere tips, og som et ekstra plus er der i dette nummer ingen læserbreve fra de ulidelige tekstfanatikere!!!

Af andre plusser skal nævnes, at både A-MOC og Aage er tilbage, og de vil atter fylde dit blad med interessante og oplysende sider. Vi har også i dette nummer som noget helt nyt og uprøvet for Adventure Posten - en konkurrence!!! Store flotte præmier er på spil. - Tænk hvis du vandt i titel-konkurrence....

Siden sidst har vores allesammens chefredaktør været forsamlet med Ebbe og 7 andre freaks i Det Lille Hus på Bogø. "Det var en god week-end vi havde der. Det var det.", udtaler chefredaktøren, som også har bemærket, at Pers yndlingsdyr er edderkoppen. Derfor skal der herfra lyde en opfordring til alle vennerne (Hej Danny!) om at hjælpe Per med at udvide sin edderkoppesamling. Han kan kontaktes gennem en af Adventure Postens fantastiske nyanskaffelser:

KONTAKTSPALTEN

Er du forelsket i din nabo, og bliver dine tilnærmelser ignoreret? Så meld hende ind i Adventure-Klubben. Cøke og Dorthe Andersen vil derefter stå for den videre formidling til glæde for dig og de andre læsere, der også følger med i KONTAKTSPALTEN!!!!!!
Måske er din eventyrprins også eventyrfreak....
(Freaken med den hvide computer)

Men livet er ikke lutter lagkage. Der skal også af og til noget risengrød inden for skjorten. Og nu vi taler om risengrød er det jo ingen hemmelighed, at julen atter i år er på dørrapperne. Julen, der om noget må siges at være en af Danmarks største traditioner. Vi kan her fra Lalandia afsløre, at du som sædvanlig finder Danmarks bedste og billigste software-tilbud her, leveret i en hygiejnisk indpakning - lige til at smække under juletræet. Chefredaktøren vil personligt tegne julenisser på pakkerne for den beskedne sum af fem kroner. Og vi lægger ikke skjul på, at vi er billigere og bedre end alle de andre. Desuden hilser chefredaktøren og siger, at bestillingerne gerne må komme snart, da han endnu ikke har haft råd til vinterjakken.

En tradition, der må siges at være på højde med julen er nytåret. Redaktionen er netop gået med i en kampagne for at udbrede brugen af nytårsgaver, der som bekendt ikke bruges særligt meget her i landet. Om deres tapre kamp lykkes vil tiden vise, men vi vil da her afsløre, at også til denne lejlighed sælger Adventure-Klubben sit utroligt gode og billige software til udsalgspriser. Så bare bestil! Du vil aldrig fortryde det.

Til sidst vil jeg lige komme med en venlig henstilling fra chefredaktøren. Han er meget glad for alle de fanbreve, der vælter ind af døren, og han er meget ked af han ikke kan besvare dem personligt allesammen. Hvis I i jeres kommende fanbreve vil være så venlige at vedlægge svarporto, vil chancen for personligt svar være større, og chefredaktørens vinterfrakke tåtter på. Som svar til Hanne og Lisbeth fra Horsens, kan jeg da lige oplyse, at chefredaktøren altid har haft krøller, og at han foretrækker chokoladeis frem for risengrød.

Med venlig hilsen

Thomas Heft

TEXT-GIGANT ER TILBAGE!

Frem med lommetørklæderne venner!

INFOCOM er tilbage i stil, omend ikke stor så dog i stil. Sagen er den, at Mediagenic har måttet tage konsekvensen af sin egen fejlslagne politik og lukke Infocom, som vi omtalte allerede i juli-nummeret af AP, hvilket vi selvfølgelig er mange, der er såvel vrede over som kede af.

Nu foreligger så den glædelige nyhed, at Virgin Mastertronic har købt rettighederne til en del af de gamle klassikere fra Infocom, som Zork, Wishbringer, Planetfall, Hitchhikers og Leather Goddesses.

Disse vil blive sendt på markedet i billige versioner til Amiga, IBM PC og Atari allerede her i efteråret! Hvis der viser sig at være salg i disse titler vil Virgin ikke udelukke, at der kan komme flere i det nye år, såvel som helt nye produktioner under deres faner?! Lad os alle tage en dyb indånding, holde vejret og så ellers håbe på det bedste...

ACCOLADE PÅ NYE EVENTYR

Fra firmaet bag spil som Test Drive I+II og Comics er der nu også dukket adventures op. "Search for the King" skulle være ude til PC på nuværende tidspunkt. Det indeholder grafik som "Altered Destiny", der er på markedet i løbet af denne måned!

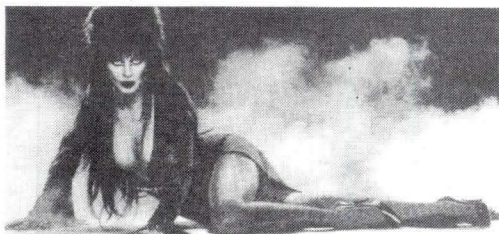
ADVENTURE CODER ER BLEVET DELT!

Chefredaktøren for Adventure Coder har taget konsekvensen af at mange nye programmører dukker op til 16-bit maskinerne. At de ydermere interesserer sig for adventures, er ikke at kimse af, så han har delt sit nuværende blad Adventure Coder op i to - et for 8-bit og et for 16-bit. Læs mere inde i dette nummer!

ELVIRA HAR LANGT FÆT OPREJSNING!

De af jer, der i sommerens hede bestilte det opreklamerede spil "Elvira, mistress of the dark" fra vores postordre-linje og ikke fik andet end en lang næse, kan nu med rette forsøge een gang til!

Det bør nu være kendt for de fleste, at det konkursramte Tynesoft havde bidt over en alt for stor kage, da de indvilligede i at markedsføre Elvira for Horrorsoft. Uhyre summer blev brugt på at markedsføre produktet, endnu før det var færdigt....



Nu kan Accolade, der har overtaget rettigheden til at udgive Elvira, og vil nu forsøge at skumme fløden af alle de gange den kære engelske fotomodel har været i diverse Computermagasiner. - Den, der ler sidst, ler som sagt bedst. Vi må så håbe at spillet ikke er ligeså grinagtigt som Tynesofts strategiske planlægning.

DM I 3 DELE

Der traditionsfulde Danmarksmesterskab i adventure, der normalt afholdes i Adventure-Klubbens regi vil ikke blive afholdt i 1990 siger en repræsentant for klubben, der i øvrigt ønsker at være anonym, til Palle Gulvballe fra "News and Various". Problemet er, erfarer Gulvballe, at der ikke i år udgives et adventurespil samtidig til såvel CBM64, Amiga og IBM-kompatible computere.

Talsmanden for Adventure-Klubben udtrykker dog, at der som en nødløsning vil blive afholdt mesterskab i 3 dele. En CBM64 en Amiga og en IBM-kompatibel del.

ODDS & ENDS

+ at C-64'eren's fremstød har fået adskillige "Home-Grown Adventure Makers" til at overveje at producere tidligere spil til "dyret". Problemet for disse beundringsværdige personer har netop været et salgstal for CBM64 i format af deres spil på 10-15 stk. Godt for "Den Gamle", at han ikke har haft denne oplevelse (Altså DOC, "Den Gamle" er begyndt at spænde livremmet ind på Orion, og jeg er sikker på, at hans nye spil indeholder mindst en elementarpartikel fra Orion-tågen, Crap).

+ at Special Reserve indtil videre fortsætter med at forhandle de bedste titler til CBM64'eren. Ikke uden grund når man ser denne maskines fremragende salgstal p.t. i UK.

+ at Level 9's næste spil i samarbejde med Ocean bliver et "two-player action strategy game" ved navn "Billy The Kid". Naturligvis indeholder spillet alle de kendte Western-klicheer: revolverdueller, hestetjverier, bankrøverier, kortspil og de obligatoriske værtshusslagsmål. Atari ST versionen giver mulighed for (ved at tilkoble en anden ST) en "two-way action", foruden digitiserede lydeffekter samt en "MIDI music score".

+ at DOC er ked af ikke at være i stand til at redde Coke ud af verbum/udsagnsord-miseren. Jeg kan kun sige: "Bedre held næste gang, bette dreng".

+ at Billy The Kid's rigtige navn var William H. Bonney, født 1859 i New York og skudt af sheriff Pat Garrett i juli 1881. Til trods for at Pat Garrett gjorde alt for at rette sig selv til helt i sin bog "The Real Life Of Billy The Kid", blev han skudt på samme måde som Billy - nemlig bagfra! (DOC kender sgu sin Lucky Luke, Crap).

+ at John Rainbird blærer sig med, at Special Reserve har over 25.000 medlemmer, hvoraf over 5.500 også er medlemmer af Official Secrets. DOC placerer sig ca. i midten med medlemsnr. 12576. Ekspeditionstiden er naturligvis blevet længere af ovenstående grund sammenholdt med, at Special Reserve har indført et nyt EDB-system og ansættelse af nye personalemedlemmer.

RPG SKRIBENT WANTED

De af jer, der har fulgt udviklingen i RPG-stoffet i de seneste numre af Adventure Posten vil vide, at den faste spalte "Zaz' Corner" har været knap så fast.

Da det er i alles interesse, at vores RPG-spalte fortsætter, omend Zaz ikke har den fornødne tid, lægger vi nu denne ud til læserne.

Er du hooked på RPG's og yder mere så meget inde i emnet, at du har lyst til at blive forfatter af din egen spalte, så skriv en lille udgave på en sides penge og send den ind til os.

Så lader vi vores kritiske øjne falde på dit værk og bedømmer, om du er netop den, vores læsere har brug for.

Du kan også skrive lidt om, hvordan du har tænkt dig at køre en evt. fast spalte, hvad den skal indeholde og hvor meget du regner med at kunne levere per nummer.

Vi ser frem til at høre fra så mange RPG-freaks som muligt.

- Med venlig hilsen, bestyrelsen.

+ at Sierra's efterårsudgivelser bliver, "Keeping Up With Jones", "Hero's Quest II: Trial By Fire", "Kings Quest V", "Space Quest IV" samt "Rise Of The Dragon". De nye spil vil først blive udgivet til IBM PC, senere følger Amiga, Atari ST og Macintosh. PC-udgaverne benytter "256 colour VGA graphics" (VGA=Very Good Adventures, Crap).

+ at til Amiga'en er der nu udgivet "Neuromancer" (Lucasfilm), "Kings Quest IV" samt "Colonel's Bequest" (de to sidstnævnte fra Sierra). Autoritative kilder lader vide, at FTL (Faser til 512K-Amiga-te spil "Dungeon Master" vil komme for FTL, Præsidenten har i sin Wayne Holder, har i sin tid ellers udtalt flg.: "We could have made "Dungeon Master" fit on 512K, but it would have required us to virtually cannibalise the game". Vi har lov til at håbe, det ikke bare bliver tale om en "kold skulder".

DEN 5. KOLONNE

En unævnelig lyd fremtvang sig vej ud mellem mine sprukne (læs: drukne) læber. Jeg sagde hverken "SvingKing", "KnPk" eller "Werther's Echte". Nej, lyden havde mere karakter af at være et fremmedord, et begreb hugget fra engelsk journo-jargon og er vist også titlen på et spændende adventurespil. Lyden var et ord. Ordet var "deadline". Dette ord er den umiddelbare årsag til, at jeg fordriver efter-årsferiens første dag her ved mit "Remtor Mk. V" hakkebrædt. Og hakker.

Man kunne også anskue situationen således: Jeg skal nå at skrive så meget som muligt (for at ødelægge NYX's planlagte opsætning) inden kl. 19.00, på hvilket tidspunkt postmanden på det infamøse Købmagergades Post-kontor tømmer Maribosækken.

Men inden min respektable og forhåbentlig respekterede Kolonne kører helt af sporet, vil jeg påberåbe mig "den offentlige mening". Ja, jeg er enig. Mage til tåbeligt og misbrugt begreb skal man lede længe efter. Men jeg tager alligevel chancen. Emnet er naturligvis "Onkel Pers Fæces (set forfra og bagfra)" og den lykkeligt forsvundne brevkasse. Per, jeg er træt (læs: røkt) af at læse dine evige opfordringer til folk om at skrive ind. For hvorfor i alverden skulle de det, når vi har en udmærket brevkasse over kravlegårdsstadiet? Hvis klubbens medlemmer ikke finder det nødvendigt at skrive - ja, så skriver de ikke. Tag det som et udtryk for tilfredshed med, hvad du skriver (for det er nemlig udmærket). Hvis flertallet er tavst, så lad det være tavst. Medlemmerne er

jo medlemmer, fordi de har hjerne.

Og nu må det være tid til at bevæge sig mod de mere relevante breddegrader af Kolonnen. For nye medlemmers skyld (ja, også for prins Knud og Flødske Knepnakke fra Tarm) vil jeg lige give en kort oversigt over indholdet af de tidligere Kolonner (som det i et vist omfang kan anbefales at læse for forøget udbytte af dagens tekst). I Posten #7 af vol.3 forsøgte jeg at give en generel introduktion til PBM (Play By Mail) verdenen. Jeg redegjorde nemlig for den vigtige kombination af Diplomati, Taktik og Strategi. Og vold. Og kynisme. Og etc.

Med vol.3's #10'er fulgte så den længe ventede historie bag et af de bedste og største PBM's - "Warlord". Det er såvel historien bag udviklingen af selve spillet som historien om, hvordan det ændrede mit liv. Og det kan ændre dit.

I debuten på vol.4 gav jeg så efter for de hysteriske massers pres. Men jeg kunne ikke mere. Jeg tog det første vigtige skridt i menigmands indvigelse i de mere intime detaljer ved "Warlord". Faktisk begyndte afsløringen af, hvordan jeg klarer mig som spiller 5 i Warlord game 6. Dag 0 af min dagbog blev offentliggjort og her følger så det videre forløb.

Tillad mig at præsentere:
The Secret Diary of A. Hook,
aged 20 1/4.
Day 1:

Først må jeg henlede opmærksomheden på bilag 1, det strategiske kort. Et sådant er med på hver udskrift og indskrænkes/udvides

BREVKASSEN

FOR JONAS' SKYLD.

Først og fremmest takker jeg dig for rosen af mine indlæg (det mangler sgu også bare! Crap). Da jeg i sin tid på opfordring af Coke (NYX har garanteret haft mindst EEN finger med i spillet) accepterede at skrive "Hooked On Adventure" (CBM64), gjorde jeg mig det klart, at så længe der stadigvæk er relevant stof til CBM64 at omtale, vil jeg gøre det (Jonas har helt mistet sit vejr - det er jo "Information" om igen - næsten ingen punktum'er) M.a.o. for at bruge NYX' vending angående omtale i AP af "Last Ninja"-spillene: "Det bliver ikke i min tid". Så forstå mig ret, det bliver ikke i min tid, at jeg vil fylde "Hooked" med alt for meget flip. Er spalten egentlig ikke for vigtig til den slags? Den dag kommer, hvor 64'eren er væk fra markedet (og DOC er fyret, Crap), men dens dommedag er endnu ikke indtruffet. "Brødkassen" sælger stadigvæk godt i U.S.A., og den har sandelig fået fodfæste på det engelske marked. Ca. 150.000 CBM64'ere blev der solgt i 1989. Adskillige softwarehuse har af den grund glemt alt om, at de i sin tid ville droppe maskinen. Forøvrigt Jonas, har

jeg da lavet flippede indlæg til AP. Jeg var blandt de første til at sende ind til Coke's flipkonkurrence. Jeg har SA ABSOLUT IKKE noget imod flip, gags eller lign. i bladet, så længe det ikke tager overhånd eller kun bliver for indviede. "Alle AP-medlemmer støtter hvalens overlevelse, Undertagen Jonas Han er helt opslugt af den." (der er ikke gået nogen rimsmed tabt i DOC, Crap) Vi ses på Ninive strand Jonas.

mvh. - DOC.

Musik-stop!

Hej AP. Jeg er ked af det NYX, heller ikke i dette nummer slipper du for mig - too bad! Først og fremmest troede jeg, vi var slut med at diskutere musik. Men visse fjol... eh, visse udmærkede AP-medlemmer skulle lige provokere. Derfor tillader jeg mig at svare (kort, da det jo faktisk er et computerblad, hvis folk skulle være i tvivl). Først Mr. Nobody: Hvis du virkelig ikke kender Jarre, kan jeg kun sige, at jeg har ondt af dig (din musiksmag kan ikke række langt over de 3 B'er - Birge, Belli og Bjørn & Okay). Til Klaus Jensens såkaldte latterlige synspunkter,

kan jeg kun sige, at de fleste vel kan give mig ret i, at både 1,3 og 1,6 mio. er mere end 200.000.

Til dig NYX vil jeg lige sige, at Jarre's musik IKKE er "forprogrammeret". Manden er klassisk konservatorieuddannet (er Floyd's det?). Slutteligt synes jeg, det er tåbeligt at diskutere Jarre kontra Pink Floyd, da begge er suveræne!

Nu til mere relevant stof (eller er det?). Sidste nummer var godt nok, men dog præget af, at hverken Zaz eller Hook var med til at give lidt RPG-stemning (jeg ved godt, at Hook'en hovedsageligt skriver om strategy PBM's.). Jeg synes nok generelt, at sidste blad var lidt for meget præget af anmeldelser (8 i alt incl. Zaz' RPG-anmeldelser). Jeg har overhovedet ikke noget imod anmeldelser, men man burde måske have fordelt dem lidt. Man kunne jo f.eks. have smækket et par sider "Gentofte" ind. Jeg synes faktisk, at der er begyndt at mangle det såkaldte "flip" i bladet, som var der før. Den diskussion har vist nok været oppe et par gange før. Til sidst vil jeg lige spørge, om det ikke er muligt at få nogle screenshots på anmeldelserne - det ville være

fedt! Ikke mere fra min side denne gang. Jeg vender tilbage i næste nummer for at snakke lidt videre om Jarre, Pink Floyds, Povl Kjøl-ler, og hvad der ellers rør' sig indenfor AP.
- Greetings, Rasmus
"The Ranger" Bolding.

Hej Ranger! - Med hensyn til anmeldelser og screen-shots arbejder vi som gale på den side af sagen. Hvis du har prøvet at fotografere en computerskærm, så ved du dog, at det ikke er helt nemt at få et godt resultat ud af det. (Spørg blot Hannibal. Han så dem vores chefredaktør havde lavet, ved sidste generalforsamling, D.D. Dennis). Så hvor vi vil bevæge os hen er nok mod billeder som dem af Indiana Jones, Guild of Thieves, og Cutthroats du så i sidste nummer. Vi anbefaler stærkt, at folk, der sender anmeldelser ind, også supplerer os med screenshots eller andre former for fotos af spillet. Der er ingen problemer med at få billedmateriale trykt i bladet. Eddie er en ørn - også - til den slags! Musiksnakken regnede jeg også med var afsluttet, men det ser ud til, at nogle enkelte stadig mener; den gæver. Mht. subjektets konservatorieuddannelse skal du ikke lade dig lokke af titler. (Det lærer du nok på Gym, D.D. Dennis). Mozart har i øvrigt netop ud-talt på P1, at et af de største problemer for

ham var, at synthesizeren ikke var opfundet, da han startede. Flip?? - "Gentofte" kommer vel igen på et tidspunkt... Men nu skal det hele vel ikke gå op i røg?

- Mvh. NYX.

SPALTE DEBAT!

Hej AP!

Som kommentar til Jonas' brev i sidste måned vil jeg delvist give ham ret i, at nogle af spalterne er gået galt i byen. Jeg mener, IKKE at spalterne skal bruges til spilanmeldelser, hvis der ikke er andet stof. Dette gælder både hooked og Onkel Pers Hytte; iøvrigt synd for Per, at der ikke er opbakning blandt læserne. Hvis der ikke er noget stof, så lad spalten udgå og vende tilbage, når der er relevante nyheder. Hvis man bare bruger pladsen på tips og anmeldelser, ender det med, at de forskellige spalter bliver udvandede mht. fast indhold, og det er ikke til at finde ud af, hvad de står for. Misforstå mig nu rigtigt; jeg synes, at både Per og Finn skriver rigtig godt, men det er stof som Corruption, der skal til i Hooked (selv om jeg i nogen grad synes, at du 'udleverede' spillet, men som essayskribent skal man nok ikke tale for højt om slige sager).

Som ekstra hilsen til Finn vil jeg lige rose hans Odds'n'Ends. Den

er velskrevet hver gang. Dog stiller jeg mig lidt uforstående overfor din 'nyhed' om, at Level 9 skal udgive "It Came From The Desert". Så vidt jeg ved blev spillet lanceret gennem Mirrorsoft for over et år siden, og der er endda kommet ekstradiskette til senere (Ant's Head hed den vist). Den kan der da ikke være meget salg i mere?!?!?

Og så noget helt andet: Er der nogen, der har Sorcerer, Spellbreaker, Sherlock the Riddle, Stationfall, Leather Goddesses og Phobos, Hitchhiker's Guide eller Mindwheel

ORIGINALT til C-64, så vil jeg gerne købe dem (jeg ved, at I har droppet Get Rid..., men disse spil kan jo ikke fås gennem postordreindkøbet).

Til sidst en hilsen til NYX, en glad lille dreng, der den 31/10 fylder 12 år. Han blev født det år, hvor vi andre sad klistret til flimmerkassen og så VM-fodbold fra Argentina. På selve dagen vil der være risiko for at høre en Atari ST-samlet Henrik Voldborg på telefonsvareren, så ring til knægten indenfor rimelighedens grænser (jeg husker svagt en konkurrence, der hed 'ring Coke sønder og sammen lørdag morgen'), men lad nu være med at forstyrre ham midt i æblemosen! 'Han skal vokse sig stor og stærk', ud-taler Claus' mor, 'og desuden er æblemos al-

lerhelvedes svært at få af tøjet!!' (hun bruger nok ikke Ariel Ultra) - Mange eventyrlige hilsner fra The Hunter.

Hej Hunter - Dit brev kræver ingen kommentarer herfra, så i stedet vil jeg benytte lidt af den dyrebare spaltepads til at sige tak for Bogø-opholdet i forbindelse med dit adventure-arrangement. Blot synd at vi ikke så noget til Bolding, Egern, A-MOC, Den Gamle, Hook og Schytte!

Men så var der da så mange flere bajere til os andre (ikke sandt Jonas?). Jeg ser frem til næste træf med længsel - om det bliver i dit, mit eller andres regi!!!

- Mvh. NYX.

GIV LYD!

Hey there! (It's your master who writes!) - Hvad med om nogle af de nye medlemmer skrev ind og fortalte, hvorfor de har valgt netop et medlemsskab af Adventure-Klubben. Muligvis kunne vi (læs: AP) udskænke en præmie til det mest begrundende, sjove, (bønfaldende), kritiske brev. Dette er et forslag til at få medlemmer til at skrive ind. Jeg mener, at hvis man føler sig hjemme i et "emne", så forsvinder generteden. Er det ikke på tide, at vi får "Døden fra Gentofte" på banen igen? Og lad mig lige sige, at vi har fået adskillige undergrupper i D.A.V såsom "Ninja Turtles" (en organisation vi har

sendt til U.S.A.), "De lattergale" (som er vores lokale opvaskehold), "Svanseorkesteret" (som..., ja prøv og gæt!) osv. Hvis IKKE vi kommer ind i historien, begynder vi med psykisk bombeterror mm. Til sidst vil jeg gerne høre evt. nyt om los DM'os og opfordre læserne til at skrive, hvilke essayforfattere de foretrækker, og hvorfor de foretrækker dem.

- The superior Egern.

Hej Egern! - Dit "skriv ind" forslag er taget til efterretning, og vi starter i dette nummer en spalte, hvor man kan skrive ind om sig selv. Coke bestyrer den, og alt materiale sendes til ham.

"Gentofte" er under forberedelse. Faktisk var det meningen, at et nyt afsnit skulle have dukket op i dette nummer, men en fjollet nordjyde blev ved med at ringe og sige "DAV!", hvilket forstyrrede forfatteren i den grad, at han ikke nåede at afslutte sit kapitel.

DM er kritisk i år. Der er ikke nogle spil på trapperne til ALLE computermærker. Så måske vi bliver nødt til at dele konkurrencen op i en CBM64-, Amiga- og PC-del? Vi holder dig orienteret.

Hvor blev du i øvrigt af den 12.-14. oktober? Burde du ikke have været på Bogø?

- Mvh. NYX.

Hej drenge. - Jeg har fra mit skjul i det fynske landskab, besluttet

mig til at sende et par ord. Det er et TÆSKELÆKERT blad, I har fået banket op (det sku' jeg ellers lige hilse og sige), (gæt hvem jeg skulde hilse fra). Angående denne hersens JARRE vs. FLOYD så vil jeg komme med et helt nyt perspektiv, nemlig: grav dem begge den med en teske. (Så, så. Det var bare en joke). Jeg selv, altså mig, kan nu bedre lide AC/DC og Bon Jovi. (Hvad fanden.... havde vi ikke en klar regel om ikke at lade børn under 6 blive medlem af klubben?, D.D. Dennis). (Jo, men Simon er faktisk ikke Simon. Han er meldt ind i sit fars navn, NYX).

Jeg kunne godt tænke mig at få at vide, om det er muligt at købe løsninger til forskellige adventures, da der nogle gange er booket helt op på telefonlinjerne. Og så er far her desuden godt irriteret over at diverse SIERRA-fans, SIERRA med stort, skal høre på, hvor dårlige de fleste af jer drenge synes de er. (Adventurene, altså). Jeg synes, det er nogle udmærkede adventures (man kan i det mindste se, hvor man går), med flot grafik (Du glemte LEGO, D.D. Dennis) og godt gameplay (Er det "Guess the word"-puzzles du kalder gameplay?, NYX). Det første ægte, rigtige, professionelle text-adventure jeg nogen sinde har prøvet er Corruption. Det er dog fantastisk svært. Ikke fordi at billederne i adventuret ikke er flotte, for

det er de, men det ta'r en helvedes (undskyld sproget) tid at få dem ind. Nå, men det er jo ikke nogen anmeldelse det her, så jeg stopper nu. (BREAK). (Det her må gerne gives til lille Per, hvis han da vil have det, den stakkell). Nå 10-4 vi må vider'.

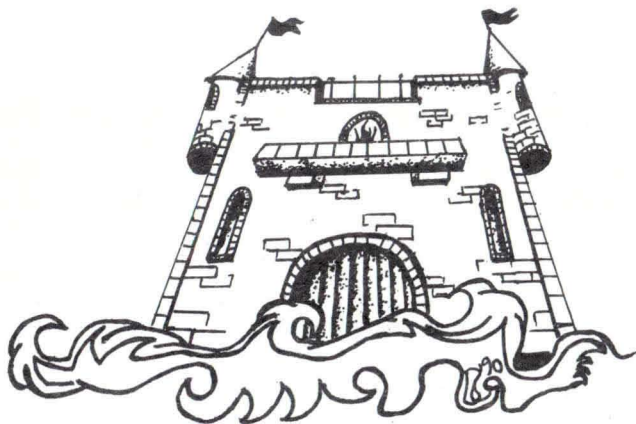
Mange eventyrlige hilsner, Simon
"Midnight Maniac"
Aagaard.

PS. Hvad er det, der er mindre end "motoren" i en Trabant?

- Hjernen på ham, der kører den. Hø, hø.

den (Nå, jeg troede at skvattet var diktator, D.D. Dennis) Felonius (Den mægtigste af alle de grusomme guder) har at sige, og adlyd hans ordrer. Og hvis ikke, så er det på eget ansvar! Ha! Ha! Ha!

1. Hold op med at anmelde adventures til CBM64. Den er død. (Hil Felonius).
2. Stop alle Essay-løsninger. De ødelægger spillet, selv for mig Felonius. (Har lille Birger-mand ikke karakterstyrke nok til at gå udenom disse?, NYX).



EN DUMMY!

Hil Adventure Posten - Jeg er Felonius, ejer af det meste af verden, en grusom diktator, som bruger Bush som marionetdukke. Så nu er turen kommet til Maribo, nærmere betegnet Vestergade 25a. Så hvis I vil undgå total udslættelse gennem vulkanudbrud, jordskælv, lynnedslag, meteorstorme o. lign., hør hvad gu-

3. Flere tips/ reviews. Hvad med nogle previews? (For selv ikke jeg kan se frem i tiden).

Det var slut på denne måneds invasions-bølge. I'll soon return... Ha! Ha! Ha! Ha!

- Jacob "Felonius" Pedersen, Birkerød.

Til alle i Birkerød og omegn - gå inden døre - gå inden døre... Hej

"Felle-pus"! Apropos døden over CBM64: "Hvorfor efterlyse previews, når du selv leverer sådanne?". Essay-løsninger bliver ikke stoppet - selv ikke af "magter" fra Birkerød!

- Hil NYX, D.D. Dennis.

HINTS

LARRY 1:

*Prøv at give Lefty en pengeseddel.
*Ved luderen: Du skal tage tøjet af, men dutten på. Husk at tage den af igen.
*Dukken skal først pustes op, og så skal den ha' no'en baaank.

LARRY 2:

*Du skal ikke proppe rejuvenator i brækposen, men brækposen skal....
*Du skal ikke bruge maskingevær, men en bombe.

LARRY 3:

*Undersøg øen i showdanserindens antræk.
*Som Patti: ved pianoet skal du se på pianoet og tage pengene igen og igen (WOUW).
*Fyld flasken med vand og gå ud i bambusjunglen. Vent med at drikke vandet indtil du ligger ned.

CODE NAME ICEMAN:

Skabskombien: 23448803.
Kuffertkombien: 762134.
*Åbn kufferten og put kortet i revnen.

- Denne spaltens tips er venligst samlet og indsendt af Simon Aagaard.

CALLING EARTH

Yes, til min enormt store glæde præsenterer jeg nu igen jer stakkels læsere for en ny spalte i Adventure Posten (åh nej). Det er på opfordring af Dorthe Andersen, der har taget initiativ til at foreslå en kontakt side i Adventure Posten. Eller som hun selv skriver det...

"Jeg har et forslag, så andre Adventure ferier ikke ender på samme sørgelige måde, som sidst: Hvis man begyndte at skrive sammen med hinanden før man planlagde en adventure-ferie, kendte man jo (sådan set) hinanden på forhånd og så ville ingen være for generte til at aflyse en adventure-ferie? Så hvis der er et par sider til overs kan de jo bruges som en slags "kontakt-side", hvor man oplyser om sit navn, adresse, alder og computer? Hvad synes I andre om mit forslag? Jeg har kun tilbage at sige til jer andre i det ganske, ganske land... SKRIV!"

Fint, det er en god idé, da det jo egentlig er en klub vi har os. Derfor starter vi denne spalte allerede i dette nummer og det bliver initiativ-tageren, der lægger sig i spidsen som et godt eksempel:

Dorthe Andersen
Søndermarksvej 28 A
4760 Vordingborg



Jeg er en 17 årig adventure pige, som gerne vil skrive sammen men jer andre her i klubben. Foruden min elskede Amiga er jeg helt vild med musik, specielt Rock n' Roll, Sanne Salomonsen, Mats Ronander, Alannah Myles, Bryan Adams o.a., portrættegning, male, film, bøger, koncerter o.s.v.

Jeg spiller ikke kun adventures, men også de andre genrer. Jeg har tænkt på, at selv lave eventyr, men jeg kan ikke en brik programmering.

Hvis vi skal lære at kende hinanden her i klubben før vi forhåbentlig mødes til den næste adventure-ferie, så SKRIV.

Nu har vi chancen, så hvorfor ikke benytte os af den? Så nu er der ingen, og jeg gentager INGEN undskyldning for ikke at tage med på eventyr-ferie næste gang. Send forresten (helst vellig-nende) foto af dig selv.

yes, hvis I gerne vil med i "Calling Earth"-spalten, skal I blot sende nogle oplysninger om jer selv til mig, samt et vellignede billede i pasfoto størrelse. I kan finde min adresse et eller andet mærkeligt sted i dette blad.

-Peter Normann

HOOKED ON HOOKED ON HOOKE ADVENTURE ADVENTURE ADVEN

Jeg har tænkt mig endnu engang at bruge et par kvadratmeter af den lollandske regnskov (læs: Vester-gade 25A - NYX, hvor er du?). Jonas, blad videre for denne Hook-ed bliver for dig alligevel røvke-delig. Den saglige Bolding (salige Bolding - ja NYX, DOC har det med at stjæle dine parenteser, Crap). (Så fortæl ham, at der skal mellemrum før og efter disse, NYX) har besluttet sig til at fortælle jer lidt om den tidligere "Home-Grown Creator" Martyn Westwood. Den opmærksomme læser, Coke, studser og standser ved adjektivet "tidligere" (eller er det et til-lægsord?, Crap). Jo Martyn Westwood (MW) har mænget sig blandt de tunge drenge ved at starte eget firma ved navn "Interactive Technology". Hvorfor Martyn? Fordi, Finn, at jeg ikke kan udstå det nedsættende navn "Home-Grown Adventures". Jeg foretrækker "Independant Adventures", da kvaliteten af spillene ikke som navnet "home-grown" lægger op til er så ringe, som man almindeligvis vil gøre dem til (Milde rapand af en eng. oversættelse). (Milde rapand af en "independEnt" stavfejl, Coke).

Desuden skubber titlen "home-grown" en masse potentielle købere væk (hørte du det Jens-Erik, gjorde du?).

MW startede med at lave adventures i 1986. I 1988 kastede han sit første "home-grown adventure" (du mener vel endepændant?, Coke) på markedet - "The Dance of the Vampires" - hurtigt efterfulgt af "Dead End", en detektivhistorie bygget over Raymond Chandler's berømte roman "Farewell My Lovely" (Philip Marlowe, skriger "The Hunter" og skrider ud i Bogø By's farlige nattelev, iklædt papnøse, mørke briller samt BR's nye magnum vandpistol.) samt "Dark Sky

Over Paradise" (en science-fiction fortælling) plus PD-spillet "Zeitgeist". (Læs anmeldelsen af det noget skandaløse "A Dark Sky over Paradise" i dette nummer af AP., NYX).

MW har fremover udelukkende valgt kun at skrive adventures til Atari ST (det er for fejte Martyn! - enigt, Crap). (Det mener jeg ikke, NYX). Og fandeme om han ikke borer i såret ved at fortælle om sit nye adventure "Weird Tales", der bygger over forskellige historier fra den berømte magasin "Weird Tales" (1923-1954) ("den" berømte magasin, Finn? En hus, et mus, en fjernsyn. Nemlig Finn! Coke) med så legendariske forfattere som H.P. Lovecraft (skaberen af Cthulhu) og Robert E. Howard (skaberen af Conan figuren). Ikke nok med det! Martyn er overbevist om, at hans nye spil vil blive sammenlignet med Infocom's "De Bedste" (det har sgu ikke noget med "Reader's Digest" at gøre - den fordøjede NYX, hvis hans engelsk-ordbog ellers er kommet tilbage fra reparation - eller var det fremmedordbogen?). "Weird Tales" er programmeret v.h.a. et splinternyt system kaldet Zen (Sorry Martyn, "The Zen-Ic Way"), der efter Westwood's (jeg tillod mig at vende M'et for sjov skyld) mening anvender "kunstig intelligens". Blår fra '26 Goathland Place, Woodhouse': "You want the best in presentation, an interface that utilises artificial intelligence, on-screen hints and auto-mapping? You've got it now with Zen!".

An example, old and new:

>East

The east door is closed

>Open door

(Which door, the east or the west?)

>East

It's locked
>Unlock door
(Which door, the east or the west?)
>East

Zen does it:
>East
(Unlocking the east door with the small key first)
(opening the east door first)
You enter....

Zen would speed things up - Zen is a breath of fresh air to adventuring! (Sic).

Jeg kan kun opfordre Atari-ejende AP-medlemmer til at købe "Weird Tales". Alt tyder på, at spillet er et "real must" for eventyrere. Desværre kender jeg ingen, der har en Atari ST - hvis jeg gjorde, ville jeg ubetinget anskaffe mig spillet. Slutteligt vil jeg omtale Martyn's spil "The Dance of the Vampires". Hvis nogle af jer synes at genkende titlen, er det nok Roman Polanski's berømte film fra 1966 af samme navn (dansk titel, "Vampyrernes Nat"), I tænker på. Martyn anvender filmen som forlæg, på samme måde som Rod Pike brugte Bram Stoker's kendte bog til sit spil "Dracula". Naturligvis sætter de begge deres signatur på de respektive spil, men kendskab til filmen og bogen er så absolut en fordel. Da jeg fornyligt (fornylig! Coke) genså "Vampyrernes Nat", hjalp filmen mig til at løse en puzzle i Martyn's spil. "Dance of the Vampires" er lavet på GAC og med ret nydelig grafik. Spillet består af tre dele, der kan loades og spilles separat, hvilket jeg absolut ikke anbefaler at gøre. Det er vel også de færreste, der nøjes med at læse sidste trediedel af en bog! I part 1 ankommer du og din onkel til en kro, hvor der i nattens løb sker ting og sager. Kroejrens datter Tanya og senere servitricen Anna hentes af den grumme



Dette nummer af "AP" er præget af små clip-arts. Det er vores alles Brian Lassen, der er vendt tilbage i flot vigør - hyld ham folks!

greve. Selv har du mere end nok bøvvl med at redde dig fra grevens dødelige angreb. Part 2 og 3 foregår på grevens slot, og din primære opgave er at befri Anna, inden det bliver for sent. Undgå Tanya, hun er uheldbredelig. Spillet består af (en! Coke) masse velskrevet og atmosfærisk tekst a la Rod Pike. Du får hidsig brug for "space bar" i de lange deskriptive passager, da du ikke kan scrolle grafikken op, endssige slå den fra. Her vil jeg indskyde min kritik af spillet. Netop den megen tekst har bevirket, at der så godt som ikke levnes plads til synonymer, hvilket resulterer i det frustrerende fænomen "Guess The Word". Desuden anvender Martyn både fire og fem ord lange sætninger par excellence. Sætningerne skal skrives pinlig korrekte. Jeg havde meget svært ved at komme ind i spillet, og besluttede mig derfor til alternativet: Du forærer spillet til din "væreste fjende" (Hej NYX!) eller kontakter Martyn.

Da jeg ikke holder så meget af alternativer, valgte jeg dem begge. Så for NYX' skyld citerer jeg Martyn: "Sorry to hear you've been having problems with Vampires. Solution to your problem in Vampires is:

>Cross Gypsies Palm With Silver
Et andet eksempel: Jeg skrev kommandoen, "unscrews screws with ?

(=object) uden resultat, da den korrekte syntaks jo er, "unscrew screws with ?" (krakilske parser, hvaba?). Ovenstående er IKKE en anmeldelse af "Vampires", da jeg endnu ikke har løst spillet fuldtud. (Hvad er en fuldtud?, NYX) (Kom igang NYX - DOC). Jeg modtog spillet i sin tid fra Martyn i en ramponeret kuvert, hvorpå han kun havde skrevet, 'Finn Bolding Kristensen, 5260 Odense S, Denmark' (godt det var min faste postbud, der kørte ruten den dag). Et krøllet og næsten ulæseligt brev plus et bånd uden titel og beskyttelsesetui samt ingen manual, var det jeg modtog. Okay, Martyn undskyldte med, at han havde forbandet travlt med at banke sit nye firma op. Hans sidste brev til mig viser, at der er kommet stil over manden.

Flg. spil kan købes hos "Interactive Technology":

"DEAD END":

Atari ST & STE,	9.95 GBP
CBM64/128 tape,	5.95 -
Spectrum 48/128,	5.95 -

"A DARK SKY OVER PARADISE":

Atari ST & STE	7.95 GBP
CBM64/128	4.99 -
Spectrum 48/128,	4.99 -

"WEIRD TALES":

Atari ST & STE	14.95 GBP
----------------	-----------

"ZEITGEIST #1"

Atari ST & STE	2.50 GBP
----------------	----------

(Weird Tales & Zen MUG demo).

"The Dance of the Vampires" er ikke opført på den nye liste, men mon ikke Martyn vil lave kopier til interesserede (pris til C-64 tape 1.99 GBP, disk 2.50 GBP - samme pris til Spectrum).

"If outside U.K. add 1.00 GBP", ikke pr. spil, men for forsendelsen af det man ønsker.

ADRESSEN ER:

Interactive Technology
P.O. BOX 146, Sheffield, S13 7TY
England.

- DOC.

VARIOUS

EGERNS TELE-QUIZ!

I Henrik "Egern" Jensens regi afholdes en TELE-QUIZ. Vi gi'r nu ordet til DAV-manden:

Så er det tid til en konkurrence for os telef(on)ister!
En såkaldt TELE-QUIZ. Egerens TELE-QUIZ er som følger:

Man ringer på mit nummer og så får man 3 spørgsmål om CBM64 adventures.

Disse spørgsmål svarer man så på og sender dem til mig på nedenstående adresse senest den 1. november.

For at vinde månedens præmie, skal man skrive:
Navn, Medlemsnummer og By.

Og månedens præmie er et "Scapeghost"-ssayhæfte på cirka 25 sider.

- Me, myself and I
Egern.

HINTS

SPACE QUEST I:

*Prøv at tage rumdragten på, før du fiser ud til rumskibet.

*Gadget er en oversætter.

*Uhyret skal du dræbe. Prøv, hvis du da ikke har dræbt den, at jage edderkoppen ind i hulen. Og så ellers bare af vejen, ellers kast din dunk efter den.

*I lastrummet skal du ikke i ventilatoren, men i kisten.

SPACE QUEST II:

*I hulesystemerne under jorden skal du proppe gem i kæften og tygge til.

Disse tips er venligst indsendt af Simon Aagaard.

HARDCORE HELPLINE

LARRY I I I :

Rasmus Bolding spørger: Jeg er nået til locker room (I used to live in a room full of lockers - nå nej, forkert tekst, Sorry Hendrix), hvor jeg skal bruge en talkombination for at åbne mit eget skab. Jeg ved man skal bruge manualen, som jeg har (Ha-Ha-NYX). Jeg har hørt noget om 3 "gæder" og 3 sidetal man skal finde i manualen. Skriv venligst helt præcist, hvad jeg skal gøre. Jeg har siddet "stuck" længe.

-Hvad med en manual til manualen? Koden til lockeren er side-tallene på de reklamer, som er vist i guiden og på bagsiden af "card". Er du stadig i tvivl så køb dig en telefon og ring til Jonas.

The Big Sleaze:

Så er det gået hen og blevet "Far-Finns" tur: Endnu ikke er der gået noget lys op for mig. Batteriet fra pengeboksen synes temmeligt fladt. Hvor finder jeg egentlig et friskt?

-Batteriet findes ifølge Coke i modelflyet. Det køber du hos tyskeren.

TRINITY:

Mere "Far-Finn": Her må du NYX kunne hjælpe mig. Hvilken skarp genstand skal jeg bruge ude ved Mercury Door for at prikke hul på "bubble" for at få det ønskede "blast"?

-Jeg ved ikke, hvad du mener med "bubble"! - Tror du ikke, at det er "bubble", der plager dig? (Det kan være, at det er fordi du har stavet det forkert, Coke). (Nej, Finn ville aldrig stave forkert, NYX). (Enig, jeg har engang set ham stave til "esoterisk", da han ville gøre det klart, at Postens sprog skulle være til at forstå!, D.D. Dennis). (Yes, men hvordan kan

det være, at Finn bruger alle de fremmedord, således at hans tekster bliver esoteriske fremfor eksoteriske? NYX og Coke). Redaktionens konklusion Finn - stav "Bubble" med 2 B'er!

Så er turen kommet til Simon "Midnight Maniac" Aagaard:

KING'S QUEST I:

Hvordan får jeg kondoren til at give mig et lift?

-Efter du har forladt cottage, går du west og south ned til åbningen af hulen, hvor du fandt spejlet. Her ser du fuglen. Gå så ind midt på skærmen og ned i den nederste halvdel og hop op og ned. Efter et stykke tid (Patience my tinsel angel, patience my perfumed child) bliver du fanget af kondoren.

MANHUNTER N.Y.:

Hvordan skal jeg bære mig ad med at åbne trædøren på museet. Der kommer ikke nogle uhyrer og kvæster mig?

-Alle døre åbnes med keycards på nær een - trædøren. Her bruges crowbar efterfulgt af medallion!

CORRUPTION:

Hvordan får jeg Bimmer op at køre? Hvordan skal jeg bære mig ad med at barbære mig? (Jeg har razor og soap). Hvor finder jeg Stethoscope og mit kamera? Kan jeg forhindre at min BMW springer i luften? Hvordan forhindrer jeg at falde i søvn og blive skudt?

-Du skal IKKE køre i BMW'en, men blot hente en skruetrækker samt afspille båndet i bilen. Stethoscope finder du på Boris i TV-room. Barberingen og kameraet giver ikke point og er uden betydning. Dit søvnproblem må du specialisere lidt nærmere. Jeg takker Jacob Gunness for disse tips.

Fra Simon til Flemming. Jans er efternavnet og Viby er byen:

KING'S QUEST IV:

Hvad skal man kilde hvalen med?

-Hvalen skal du kilde med fjerren. Den finder du ved at undersøge sandet ved "peacock".

SPACE QUEST II:

Hvad skal man gøre efter at være sluppet ud af Oaf'ens bur?

-Du tager rebet og går north efterfulgt af 2 x west. Her er en træstamme, som du climber. Når det er gjort binder du rebet til denne, klatrer ned, svinger rebet og trykker på F6!

LARRY II:

Hvordan kommer man forbi stewardesserne?

-Flysekvensen er faktisk såre enkel, såfremt man har de rette ting med. Og det er pamphlet fra disken i lufthavnen og hårnålen fra maden. Pamphlet giver du til manden, du undersøger sædet og tager posen, hvorefter du rejser dig op og tager og faldskærm på. Stil dig lige ved vingen og brug hårnålen til at dirke døren op med. Så er du fri for en stund...

Den "store" Felonius fra brevkassen er pludselig blevet lille. Det drejer sig om et Sierra-game:

KING'S QUEST I:

Jeg har fundet det magiske skjold og den magiske kiste, men jeg har ikke den ringeste anelse om, hvor og hvordan man finder spejlet!?

-Entrer du brønden og dykker SW ind i det hul, du kan se dernede, kommer du op i en hule, hvor der er en drage. Kast vand på dragens ånde - gå ikke længere end til den 2. klippe midt på skærmen - og efter et par forsøg vil dragen forsvinde. Under flugten flytter den en boulder, hvilket gør dig i stand til at komme nord ind i en anden del af hulen, netop den del hvor det magiske spejl befinder sig! Du kommer ud af hulen, derefter, ved at gå west 2 gange.

Så er turen kommet til Jacob "The Hunter" Gunness, der sammen med undertegnede har løst en del af sine problemer fra sidste Grow Up.

REBEL PLANET:

Hvordan kommer jeg væk fra Tropos uden at skulle vente på, at rumskibet automatisk letter. Man kan faktisk vente ca. 160 træk!

-Du kan ikke andet end at vente. Grunden til, at du har en så lang ventetid er, at du har været for god til at løse de puzzles, der var på første planet.

WOLFMAN:

Jeg er nået gennem skoven og har fundet Bullrushes og en flintesten. Jeg har prøvet at smadre stenen og lave ild, uden held.

-Du skal skære hul i laget på mosen og kaste flint ud på den store sten. Så kommer der de fornødne gnister.

- NYX.

TIPS

POLICE QUEST II:

*I fængslet, start med at spørge om bilen.

*Ved den kidnappede bil på Oak Tree Mall's parkeringsplads, skal du bruge pulveret på handskerummet, inden du åbner det.

*Ved fodsporene i Cotton Cove parken, start med at lege fotograf.

*For derefter at lege Dracula.

*Nu skal du bare tage aftryk.

*Ved motellet: gå hen og vis skiltet til manden. Vis derefter fotoet (det nye) til manden. Gå hen til bilen og få tilladelse og backup via radioen.

*Ved lufthavnen, undersøg den sorte bils nummerplade.

*Køb en rose.

*I cafeen: bestil lobster og kys Marie 2 gange og giv hende rosen.

*Når du har spist mad så kald på tjeneren.

- Simon Aagaard.

GROW UP!!!

Hjælp os nu
af med disse
spørgsmål!!!

CODENAME ICEMAN:

Simon Aagaard: Hvordan kommer jeg i kontakt med CIA, og hvordan får jeg blæst den russiske destroyer til atomer, og hvor finder jeg mikrofilmen?

HEROES OF KARN:

Jacob Gunness spørger fortvivlet: Hvad gør jeg for at dræbe piraten? Spillet's enorm fede ordforråd på siger og skriver 23 verber giver lidt problemer.

HERO'S QUEST:

Jes Tjagvad vil gerne have hjælp: Hvad skal jeg gøre for at tage nøglen fra Kobolden i hulen? Som magiker har jeg 5MP, 8 skill og 50 magi point, men kobolden vågner, når jeg bruger Fetch spell. Hvis jeg som tyv prøver at snige mig hen efter nøglen, glider jeg hele tiden på det glatte gulv, så kobolden vågner.

INDIANA JONES:

Flemming Jans er rådvild: Kan det lade sig gøre at skyde alle flyerne ned, så man slipper for at passere alle grænserne?

— HINTS —

POLICE QUEST I:

*Når du mødes med agenterne på hotellet, skal du huske at bede dem om radio-pennen.

*Det er vigtigt at give drukken-bolten håndjern på.

FUTURE WARS:

*Man skal lægge mønten i avisautomaten to gange (?!?)

*Det "Garment", der ligger i kisten i rumskibet skal bruges til at dække kameraet med.

*Prøv at skubbe lidt til træet ude i skoven bag borgen.

MAGICIAN'S BALL:

Jacob Gunnes stønner: Har Brass og Black Tower betydning? Hvad skal jeg med de to hoops?

MANHUNTER SF:

Hvordan klarer jeg labyrinten i slutningen af spillet? Jeg har ødelagt de vigtige steder, men efter at slaverne har hentet mig, løber jeg på en lukket dør med lava på den anden side. Game over! Sådan slutter Jes Tjagvad denne del af M-SF. Kan du hjælpe?

OOZE:

Daniel Mouritsen: Hvordan kommer jeg ned i kælderen? Jeg har mine slik-bamser, en fakel, en kampøxe og en kniv.

SEX VIXENS III:

Jes Tjagvad vil hjælpes: Jeg har fundet "The Big Thruster", men kan ikke komme ind i rumskibet. Hvad gør jeg?

HINTS

MANIAC MANSION:

*Du kan tømme swimmingpoolen nede fra gangen under huset.

*I radioen midt i swimmingpoolen er der noget, der kan kaste lys over et stort problem.

*Du kan kun klare spillet ved at vælge negeren i starten, da han er den eneste, der er fotograf.

LARRY III:

*Aflæg et besøg hos advokaten i dit danseudstyr.

*Prøv at kikke på bagsiden af kortet i Fat City.

*Når du tager pengene fra flyglet så husk Magic Marker på bordet.

Denne sides tips er venligst indsendt af Jacob Felonius Pedersen.

ADVENTU-RE-VIEWS

LAST DAYS OF DOOM:

af Peter Killworth og
HEZARIN:
af Steve Tinney, Alex Ship og
Jon Thackray fra TOPOLOGIKA.
Fås bl.a. til Amstrad, Spectrum
og IBM PC.
Version testet: IBM PC.
Pris: 19.95 pund.

Var der ikke for nylig en ignorant, som gav udtryk for, at adventure-genren var afgået ved døden? Jamen, halleluja! - Måske findes der ikke så mange i Danmark, der har små grå nok til andet end at vride på joystick'et? I udlandet trives adventure-genren i hvert fald i bedste velgående - ja, jeg tænker selvfølgelig på rigtige adventures, text-only - og nye udgivelser ser bestandig dagens lys.

Jeg har testet de to seneste udgivelser fra Topologika, 'Last Days of Doom' og 'Hezarin'. Sidstnævnte følger med det første som et 'bonus-spil', men det skal du nu ikke lade dig vildlede af - 'Hezarin' er lige så stort, lige så godt, lige så spændende og har de samme svagheder som 'Last Days of Doom'.

LDOD er sidste del af en trilogi, men det gør nu ikke noget, selv om jeg kan forestille mig, at en vis indforståethed nok giver rum for et par grin ekstra. For grinner, det gør du! Humoren er ikke særlig egal; somme tider får du associationer til 'Leathergoddeses of Phobos' og andre gange mere til 'Hitchhikers Guide'. Heller ikke romaner som 'Midnat ved sjælens brønd' og 'Grøn' er skrevet forgæves.

Lidt om handlingen: Ledsaget af din robot-hund (hvis forbillede absolut må være Floyd fra 'Planetfall' og 'Stationfall' - den kan på samme måde både drille og hjælpe) ankommer du for tredje (for de indforståede) og sidste(!) gang til planeten Doom. Her er alt et sandt helvede: vulkaner rumler, jorden skælver og slår revner, lavaen flyder, dit rumskib bliver knust, du forfølges af robotter, byen, som du ellers kunne søge tilflugt i, ligger i ruiner - kort sagt, både du og planeten er dødsdømte! Alligevel skal du prøve at redde jer begge (der er ingen grammatisk fejl her!), og det er meget svært og meget spændende.

Locationsbeskrivelserne er meget fyldige og levende, og det er bestemt også nødvendigt for at løse et par af de mange udspekulerede puzzles. Du må både tegne et nøjagtigt kort og bruge fantasien, så du tydeligt kan se landskabet for dig (det var et hint!). Den sidste tredjedel af eventyret indeholder nogle virkelige overraskelser (inkl. slutspillet), selv om du egentlig er blevet delvis advaret i forvejen. Men det ville være synd at afsløre noget som helst (mere end jeg har gjort, forstås) om, hvad de drejer sig om.

'Hezarin' er et traditionelt - ja, jeg tør jo næsten ikke sige Dungeon and Dragons for ikke at blive misforstået - men altså et traditionelt Hule-fyldt-med-dragerskatte-floder-orcer-m.m.-spil.

Du befinder dig i landet Hezarin, en verden, der er under herredømme af en ond tyran, troldmanden

Arijith. Som et edsvorent medlem af Adventurers' Guild kan du naturligvis ikke ignorere indbyggernes bøn om hjælp, og selv om der er mange skatte, du kan rage til dig undervejs, er dit hovedformål selvfølgelig(?) at besejre tyrannen og befri indbyggerne. Rygtet vil vide, at Hezarins Regerende Råd engang i fortiden forudså tyrannens regime, hvorfor de fremskillede en magisk anordning i form af en æske. Men i tidens løb er æsken gået tabt, og dens hemmeligheder glemt. Nogle kilder siger imidlertid, at der er Arijith selv, der har tilegnet sig æsken og bragt den til et hemmeligt gemmestæde dybt i jorden skød. Her står den, beskyttet af sort magi og alskens skjulte fælder
huhh!? Lyder det godt? Det er det også - som sagt lige så godt og lige så stort som LDOD! Og det betyder rimelig stort, i det du kommer til at tegne over 200 rum - i hvert spil!

Er der så slet ikke noget negativt at sige om de to spil? Jo, da - set fra mit synspunkt i hvert fald. Forfatterne bruger en opbygning, som jeg ikke bryder mig så meget om: Kommer du til et rum, hvor der er noget at hente, så ligger genstanden der bare. Ikke noget med at undersøge træer, borde, stenfremspring osv. - alt ligger for næsen af dig, vel at mærke, hvis du altså kan komme frem til de pågældende rum. Her i består nemlig mange af de vanskeligste puzzles. Og det er så langt fra såvel Infocom som Level9 (hej, Hunter, jeg er også fan!), at det gør ondt. Jeg tillader mig at bruge plads på et enkelt eksempel til en sammenligning mellem 'Hezarin' og det gode, gamle 'Colossal Cave', sidstnævnte afprøvet i en udgave, som er fremstillet med PC-værktøjet Adventure Game Toolkit (jeg vender tilbage til såvel 'Cave' som 'Toolkit' i kommende nr. af "Adventure Posten"). De to adventures minder på mange måder om hinanden, og i beg-

ge er du i begyndelsen i en skov. Hvad er vel for en garvet eventyrer mere naturligt en at "examine forest"? Well, her er svarene!

'Hezarin': "I don't know what you mean by "examine forest".
 'Colossal Cave': "The trees in the forest are large hardwood oak and maple, with an occasional grove of pine or spruce. There is quite a bit of undergrowth, largely birch and ask saplings plus nondescript bushes of various sorts. This time of year visibility is quite restricted by all the leaves, but travel is quite easy if you detour around the spruce and berry bushes."

Men når alt kommer til alt, var det alligevel en god oplevelse at spille 'Last Days of Doom' og 'Hezarin'. Bortset fra handlingen er de to spil så ens bygget op, at jeg tillader mig at bedømme dem under et.

743 330433

LYD: Ingen

GRAFIK: Text-only (herligt!)

PRÆSENTATION: Nærmest ingen manual, kun et par lapper papir. Der imod er der to forseglede kuverter med. De indeholder de spørgsmål, som du kan få brug for at stille, hvis du sidder fast.

Hvert spørgsmål efterfølges af et nummer. Hvis du nu ikke aner dine levende råd, kan du skrive 'help' og du bliver så bedt om at indtaste det relevante nr. fra kuverten. Derefter får du gradvise hints, som helt overflødiggør dine henvendelser til AK's helpline!

ORDFORRAD: 45% - Det er tilsigtet af forfatterne, at du ikke skal gå rundt og undersøge - men det savner jeg altså at kunne gøre!

PARSER: 80% Parseren er god nok, hvis du tager ovennævnte punkt i betragtning - hvis ikke, bliver pointtallet væsentligt lavere!

ATMOSFÆRE: 88% - Hvis ikke tinge-

ne lå og flød på umotiverede steder - især i LDOD - kunne jeg gå endnu højere op!

SVÆRHEDSGRAD: Meget svær - men det 'afhjælpes' unægteligt af de indbyggede hints (som jeg havde brug for flere gange).

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING:

88% - Et par gode textadventures, hvis atmosfære griber dig, når du har vænnet dig af med at undersøge. Ting og sagers beliggenhed er som sagt ikke altid lige logiske, men de puzzles, der evt. skal bruges for at komme frem til dem, er det til gengæld altid. Der er enkelte lus, men det bliver du faktisk advaret om af forfatterne, som undskylder sig med, at det nærmest er uundgåeligt, når det drejer sig om så store spil. Luse- ne er heldigvis ikke fatale - eksempelvis: Du er nødt til at lægge din fakkellampe fra dig for at nå frem til en bestemt hule; ikke desto mindre blaffer din fakkellampe på grund af trækken, når du står i hulen!

Min konklusion må være, at jeg trods alt varmt kan anbefale dig at købe disse to adventures (du kan alligevel ikke købe dem enkeltvis, da de er på den samme diskette), hvis du er PC-bruger M/K.

-den gamle.

HAR DU FAET LYST TIL AT SE NÆRMERE PÅ TOPOLOGIKA ER ADRESSEN:
TOPOLOGIKA, PO BOX 39
STILTON, PETERBOROUGH
PE7 3RL, ENGLAND.
CHECKS SKRIVES TIL TOPOLOGIKA.
P&P UDGRØR 50p for det første spil derefter 25p per ekstra spil.

Flg. kan bestilles:	PCW	IBM
Acheton	14.95	17.50
Avon/Monst. Murdac	14.95	19.95
Countdown	14.95	17.50
Giant Killer	14.95	17.50
Kingdom of Hamil	14.95	17.50
Philosopher's Quest	14.95	17.50
Return to Doom	14.95	17.50
Last Days/Hezarin		19.95

Køb 2 -10%, 3 -20%, over 3 -30%

A DARK SKY OVER PARADISE

Af Martyn Westwood. Interactive Technology. Fåes til Atari for 7.95 pund samt CBM64/128 og Spectrum 48/128 for 4.99 pund. Version testet: CBM64/128.

Før du går i gang med denne anmeldelse anbefaler jeg, at du læser "Hooked on Adventure", hvor Finn går bagom dette- og andre Interactive Technology adventures ved at tegne et mini-portræt af Martyn Westwood. Derefter er skoen kridtet til dette...

I manualen til "A Dark Sky Over Paradise" fortælles forhistorien for eventyret, der er som følger: I år 2045 blev verden ramt af en stor økologisk krise. Den teknologiske udvikling uden hensyntagen til miljø kombineret med befolkningens levestandard bragte således jorden i fare. Derfor besluttede verdensmagten bestående af de nuværende 2 stormagter plus EF og Kina at kolonisere Mars. En plan, der hurtigt to fart og lovede gode udsigter, indtil... den økonomiske side af sages skulle udredes. Ingen kunne (ville) betale for koloniseringen og jorden - såvel som videreførelsen af Marsplanen - blev truet af en meneskelig tilintetgørelse. Her er det, at du kommer ind. Året er 2062, og du er sendt til Mars for at udrede problemerne og infiltrere de terrorgrupper, der truer fuldførelsen af, hvad der anses for at være planen over alle planer.

Lad os så se på de muligheder, du har for dette... Eventyret er skrevet ved hjælp af Incentives GAC (ikke plus) og loades i 2 dele. I part 1 føres du stille og roligt ind i historien, medens part 2 lader handlingen "fise af sted", opbygget over et klimax, som efter min mening er lige så vagt som resten af spillet. Og så har jeg allerede sagt, at jeg ikke er alt for begejstret.

Det største problem er, at værktø-

jet mangler et plus. I det vi skriver 1990 og for længst er blevet introduceret for den nye udgave af GAC med muligheder for at "linke" flere dele sammen, virker det MEGET TYNDT, når Martyn forsøger at præsentere sit adventure som Infocoms. Manualen er meget flot, minder om Infocoms. Der er et papkort med en baggrundshistorie. Der er et kort over månebasen på Mars og sågar også et reference card. Alt sammen er det med til at skrue forventningerne op. MEN AK, det vigtigste halter - NEMLIG SPILLET!

Ordforrådet er minimalt. De få objekter, der optræder i spillet ligger blot og flyder. Stort set intet kan undersøges. Og alt imens handlingen (der er en afskyelig tidsfunktion, der tikker, når man trykker <return>) skrider frem omkring ørene på een, forsvinder der flere og flere hårtotter fra ens hovedbund i fortvivelse over den mangelfulde programmering. Lad mig give et par eksempler:

Et par timer inde i spillet får man til opgave at møde en minearbejder ved navn Avenson i en af de utallige barer. Vel mødt kommer Avenson ind af døren. "Talk to Avenson", (You Can't). "Greet Avenson", (Y.C). "Speak to Avenson", (Y.C). "Meet Avenson", (Y.C). Okay - men hvad så med lidt venlighed da? "Buy a beer", (You can't take or buy Avenson here). "Say hello to Avenson", (Said). Der sker intet... "Say hello" (Said). Endnu intet svar. "Say", (Said). Aha, blot en nyteløs kommando! Og sådan kører det hele spillet igennem.

Spilleren holdes hele tiden tilbage af det mangelfulde ordforråd, og den løbske handling, der gang på gang forhindrer een i at foretage sig noget konstruktivt. Enten smides man i spjældet, eller også blokeres ens vej af bomber eller vejspærringer!

Kun i sidste del - der dog nemt

THE 333433

LYD: Kun det obligatoriske "dyt", når man trykker på nogle ikke definerede taster.

GRAFIK: Njet!

PRÆSENTATION: 75% - Manual, kort osv. er gennemført og trykt i meget høj kvalitet. Der mangler dog en spiløske til herlighederne.

PARSER: 60% - GAC-standard. I denne udgave er den særdeles hurtig, idet der ikke er et ret stort antal programmerede linjer at parse i hver lokalitet. Jeg ville dog sætte pris på flere muligheder og så vente 4-5 sekunder længere.

ORDFORRÅD: 20% - Simpelthen mangelfuldt!

KOMMUNIKATION: - Se på mit eksempel med Avenson, og du vil forstå hvorfor der ikke er givet karakterer.

ATMOSFÆRE: 50% - Lokalitetsbeskrivelserne er alle uhyre ens, hvilket er med til at holde karakteren nede. I opadgående retning presser dog små beskrivelser af handlingen på, ligesom de tekststykker, der er at finde i det fortrykte materiale er velskrevne.

VALUTA FOR PENGENE: 55% - 4.99 pund er ikke mange penge for et adventure. Stiller du ikke store krav til ordforråd og muligheder for at undersøge, men hellere ser en øre i at kortlægge og udforske er spillet noget for dig, og penge er givet godt ud.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING:

35% - Spillet er absolut ikke en af mine favoritter. Jeg havde mere sjov ud af at spille "The Quest for the Holy Grail" end "A Dark Sky..." og såfremt Martyn ikke får øjnene op for GAC+ anbefaler jeg, at han helt skipper CBM64/128 produktionerne.

Egentlig vil jeg anbefale et spil som "CITADEL OF CORRUPTION" i stedet. (Se vol.4, #1).

-NYX.

INFOCOM-TITLER:

CBM64 AMIGA IBM(1) Macint.

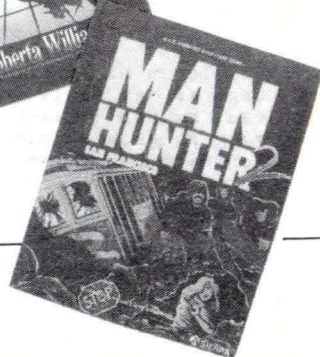
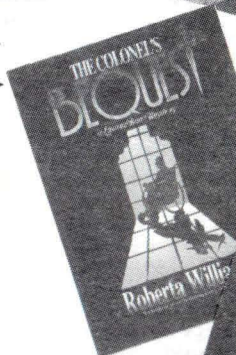
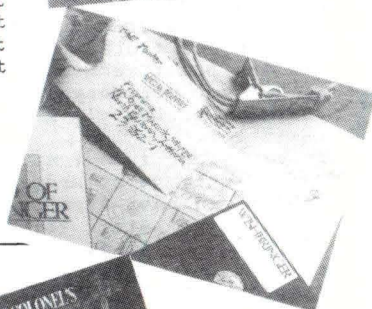
Arthur	udgæet	259,-	udgæet
Ballyhoo	udgæet	229,-	udgæet 329,-
Beyond Zork (2)	169,-	449,-	udgæet 399,-
Border Zone	udgæet	udgæet	209,- 359,-
Cutthroats	udgæet	299,-	udgæet udgæet
Enchanter	199,-	369,-	udgæet udgæet
Ench. trilogy	udgæet	udgæet	udgæet 449,-
Hitchhikers Guide	udgæet	udgæet	319,- udgæet
Hollywood Hijinx	199,-	389,-	udgæet 389,-
Infidel	udgæet	329,-	udgæet 349,-
Leather Goddesses	udgæet	349,-	udgæet udgæet
Lurking Horror	169,-	udgæet	319,- udgæet
Moonmist	udgæet	349,-	udgæet udgæet
Planetfall	199,-	udgæet	249,- 379,-
Seastalker	169,-	349,-	udgæet udgæet
Spellbreaker	udgæet	469,-	udgæet 429,-
Starcross	199,-	489,-	udgæet 419,-
Suspect	129,-	udgæet	259,- udgæet
Suspended	udgæet	udgæet	udgæet 389,-
Trinity	udgæet	udgæet	udgæet 389,-
Wishbringer	udgæet	389,-	389,- udgæet
Witness	159,-	329,-	udgæet udgæet
Zork I	179,-	349,-	349,- udgæet
Zork II	179,-	udgæet	349,- udgæet
Zork III	udgæet	udgæet	udgæet 369,-
Zork Trilogy	udgæet	udgæet	udgæet 499,-

- (1) IBM PC-titler fåes KUN til 5 1/4"
 (2) Kan IKKE køre på CBM64; KUN CBM128!

SIERRA-TITLER:

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Codename Iceman	449,-	499,-	499,-
Colonel's Bequest	449,-	499,-	499,-
Conquest Camelot	449,-	499,-	499,-
Hero's Quest (1)	419,-	429,-	429,-
Kings Quest 1-2-3	409,-	429,-	429,-
Kings Quest 4	399,-	379,-	379,-
Leis. Larry I	309,-	309,-	309,-
Leis. Larry II	419,-	419,-	419,-
Leis. Larry III	419,-	479,-	479,-
Manhunter S.F.	429,-	429,-	429,-
Police Quest I	319,-	319,-	319,-
Police Qu. II (1)	359,-	359,-	359,-
Space Quest I	249,-	249,-	249,-
Space Quest II	329,-	329,-	329,-
Space Quest III	399,-	399,-	399,-

- (1) Kræver 1 Megabyte til Amiga!



ØVRIGE ADVENTURES:

	CEM64	AMIGA	IBM 5 1/4	IBM 3 1/2	Macint
Bard's Tale I	149,-	189,-	189,-	189,-	
Bard's Tale II	229,-	309,-	329,-	329,-	
Bard's Tale III	249,-				
Castle Master		379,-	389,-	389,-	
Champions /Krynn (1)		419,-	419,-	419,-	
Chrono Quest II		299,-	439,-	439,-	
Corruption	199,-	219,-	219,-	219,-	299,-
Curze o.t. Azure B.	329,-		399,-	399,-	
Deja Vu					299,-
Drakkhen		289,-	289,-	289,-	
Dungeon Master (1)		299,-	469,-	469,-	
Elvira m.o.t. Dark		389,-	469,-		
Fish!	199,-	219,-	219,-	219,-	
Future Wars		319,-			
Gnome Ranger	149,-	179,-	189,-	189,-	229,-
Guild of Thieves	199,-	219,-	219,-	219,-	
Ingrid's Back	179,-	189,-	189,-		229,-
Jinxter	189,-	209,-	209,-	209,-	
King's Quest 1+2+3		429,-	479,-	479,-	
King's Quest 4		449,-	469,-	469,-	
Knight Orc			189,-		229,-
Knights of Legend			379,-	379,-	
Lancelot		189,-	189,-		299,-
Loom			439,-	439,-	
Maniac Mansion		319,-	329,-		
Pool of Radiance			359,-	359,-	
Scapeghost	329,-	189,-	239,-	239,-	
Sim City	229,-	289,-	289,-	289,-	
Tangled Tales	229,-				
The Pawn	189,-	209,-	209,-	209,-	
Ultima IV			339,-		
Ultima V	279,-	339,-	339,-	339,-	
Ultima VI			409,-	409,-	
Uninvited		299,-			329,-

(1) Kræver 1 megabyt til Amiga!

I annoncen på denne, og den foregående side, tages forbehold for trykfejl. De givne tilbud gælder kun så længe lager haves, og alle priser er inklusiv moms, men eksklusiv kroner 30,- i forsendelses- og vekselsgebyr.

SADAN BESTILLER DU:

Sammen med dette nummer af Adventure Posten er vedlagt en ordreblanket. Ønsker du at bestille software fra Adventure-Klubbens annoncer, udfylder du en blanketten, sætter et frimærke på forsiden og sender den med posten. Det samlede beløb indbetales på giro 1 66 73 00 eller du fremsender en check sammen med ordreblanketten. Er du PC-ejer så HUSK at krydse 5 1/4" eller 3 1/2"! Er dette ikke gjort bestilles automatisk 5 1/4". En sådan evt. opstået fejl påhviler selvfølgelig køber.

Endvidere får du et GRATIS eksemplar af "Compilation 1-6" de 6 første numre af AP, hvis du handler inden 1.-12.-90.

DANMARKS BILLIGSTE SOFTWARETILBUD!!!

KONKURRENCEVINDERE

INDIANA JONES ADV-KONKURRENCEN, DER GIK I LUFTEN I SIDSTE NUMMER ER OVERSTÅET, I DET TO VINDERE HAR FUNDET SIG SELV MED HJÆLP FRA EDDIE KELLER OG DEN GAMLE. LÆS DERES REAKTION OG DØ AF GRIN AF DE INDSENDTE BILLEDER. (Vi var lige ved, hvilket bragte denne, og kommende, udgaver af AP i fare, NYX).

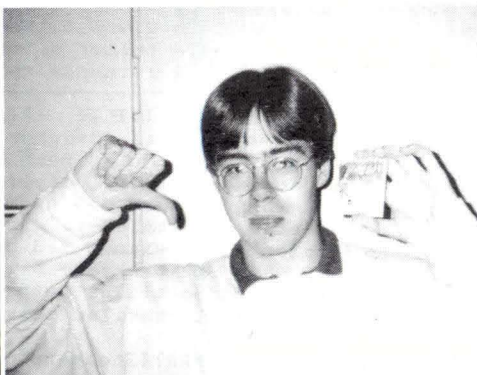
Den første vinder var Flemming Jans fra Viby på Sjælland. Kravet for sejr var, som I sikkert husker, IKKE blot at indsende et billede, men også en lille tekst. Så mens I flipper over det fede foto, bringer vi en del af Flemmings brev.



"Da jeg modtog Adventure Posten og opdagede, at jeg kunne vinde Indy III var min første indskydelse, at det var det rene fusk, for så heldig kunne jeg ikke være. Bl.a. har jeg forestillet mig, at I har sat farvebilleder i alle bladene, for så at udvalgte de grimme portrætfotos, sætte dem i bladet i næste nummer og ydmyge folk, fordi de var hoppet på den. Eller også at I havde kvæjet jer og sat s/h billeder i to af bladene og farvefotos i resten. Det var så et uddrag fra min sindsforvirrede tankegang - og for mit eget helbreds skyld håber jeg, at ingen af de to ovenstående fantasier er rigtige, da jeg så ville begå harakiri af bar sorg over ikke at vinde et så fedt adventure ORIGINALT!!"

Det næste vinderbrev ankom på selve deadline-dagen og var fra Jakob Nielsen, Brøndby Strand. Vi har valgt at bringe et uddrag af hans brev, før billedet - det er så afskyeligt, at I ellers aldrig ville få læst, hvad han skrev.

"Det er plat! Det er dårligt! Det er elendigt! Jeg vil endda gå så langt som at sige, at det er uansvarligt! (Og så er jeg også gået meget langt!). Hvad skal jeg, en trofast C64-ejer med mange uløste eventyrspil, med Indiana Jones til mærkelige computere som Amiga eller PC, som jeg endnu ikke engang har gennemtænkt muligheden for at overveje en vurdering af at købe. Næh, jeg holder mig til den gode gamle C64'er + alle de gode gamle Infocom-spil, som jeg endnu ikke har løst. Jeg kan kun tilgive jer, hvis jeg kan få spillet byttet til et spil til en ordentlig computer! - Men, hvis I ikke vil tilgives så send bare Amiga-spillet".



INTERVIEW

Med eneret for Adventure Posten bringer vi her et eksklusivt interview med Christopher Hester. Spændende læsning om et spændende engelsk computerblad til medlemmerne af en spændende dansk computerklub....

For those of you who are interested in making adventures and still do not know Chris Hester... NYX met him on a rainy afternoon in September.

NYX: First of all I'll like to thank you for taking time out to do this interview for "Adventure Posten". It's a pleasure to speak to you.

C.H: And to you, Claus.

NYX: Maybe it would be best if you told us a bit about "Adventure Coder" in it's original format before we start talking about your new magazines?

C.H: The original format was for all computers and all adventure writing utilities.

NYX: As you started making "Adventure Coder" did you then have a certain numbers of subscribers or did you just start from scratch?

C.H: It's hard to remember now, I just seemed to pick up more subscribers as I went on.

NYX: It seems to be the classic way to start. I did so myself back in '86 when launching "Adventure Posten". What was your intention about Adventure Coder?

C.H: Well... just to help people with writing their adventures. Originally there was a similar magazine called "Adventure Contact" that I used to contribute a lot to, and when that closed down I found it hard to resist setting up my own version. I wanted to make a new magazine that had a pleasing style to everyone.

NYX: Do you think you've been able to maintain that style through the production of the first 12 magazines?

C.H: More than that - I've tried to improve the quality with each issue I've done, though it doesn't always work!



(The editor - Christopher Hester - at work on the cover for the September issue of "Adventure Coder" the 13th of them all).

NYX: The reason why I ask is namely your choice of splitting Adventure Coder into three magazines. What was your intention about that?

C.H: I got one reader cancelling her subs because she owned an ST and there were only a couple of pages on STAC for her. I saw the way the ST was going, getting more and more support, and I thought that other people would soon do the same - cancel their subs - unless I put in more ST stuff. It was clear a conflict was arising over the amount of space I could put in for each user. The 8-bits generally share the main utilities such as GAC and PAW, but only the ST has STAC. So I thought I'd make not 3, but 4 magazines for Spectrum, Amstrad, CBM64 and ST users, so none of them would complain!

NYX: And then you chose to only make two of them. Why?

C.H: Well, for a start there was not enough material to make a C64 only one! Then the Spectrum and Amstrad versions were so similar I had to resort back to the old style of a 'mixed bag', but I decided to keep the ST-only magazine. In the end what you see now are 2 magazines - a general one for all 8-bit computers, and a 16-bit ST one. Sadly, the Amiga has neither a PAW or a GAC, just a handful of Public Domain programs - not enough there for a dedicated mag I'm afraid! Maybe one day, eh?

NYX: Are the magazines due to be issued each month or what does your production schedule look like?

C.H: They should be put out every month, but producing 2 means that's not so easy!

NYX: Adventure Coder is copied by Mandy Rodrigues from Adventure Probe, right?

C.H: That's right.

NYX: What about the other British magazine - Spellbreaker by Mike Brailsford. Is it published by Mandy?

C.H: I think so. She's also started publishing 2 more mags, "Tequila Mockingbird" by Alistair Thomas - a general adventure thing, and "Splatt" by Kez Grey, a cartoon mag!

NYX: It seems to me that she's printing most of the "underground" magazines in Britain?

C.H: Yes, that's how it's turned out!

NYX: How do you look at the magazine-scene in Britain then? With both Adventure Probe, Spellbreaker and Adventure Coder how do you dare launch another magazine?

C.H: Because each one is aimed at a specific market. "Probe" is for adventure PLAYERS only, "Coder" is for WRITERS only, and "Spellbreaker" is just for maps and solutions. Mandy actually refuses to put any in her mag to help "Spellbreaker"!

NYX: But you do need a certain amount of subscribers to run a magazine, right?

C.H: Not with Mandy - Kez Grey's just done only 20 copies of her "Splatt" comic, and she might have done 10, or 30 - it doesn't matter as once the thing gets going, she can get Mandy to print some more up. Don't forget "Probe" started with a handful of readers too! For me, I just launched "Coder" for whoever was interested.

NYX: What will you charge each issue in the future? Adventure Coder is now down to 1 Pound which - in my opinion - is VERY CHEAP!

C.H: Yes, you're right, it IS cheap, but (surprisingly) a pound in Britain does cover the costs - that's Pounds 1-50 to Europe and Pounds 2-00 to the Rest of the World. Mandy charges more for "Probe", but it's a thicker magazine, so her postage costs more! Did you know the old "Adventure Contact" used to cost the SAME as "Coder" does today?

That was way back in 1987! I see no need just yet to up the price.

NYX: How come you run a magazine when you're almost handing it to the subscribers on a plate? It seems to me that you're a bit of an idealist on computers?

C.H: Well, you see, these small magazines aren't like the big 'glossies' that only run for profit. Look at "The Games Machine", which has now been replaced by "RAZE" - they've dropped the 8-bit reviews and upped the price to 1.95!

NYX: Have you planned financing the magazines via advertisements?

C.H: I could put in more pages if I got more adverts inside "Adventure Coder", you know.

NYX: That sounds reasonable to me. Apropos the contents of "Adventure Coder" you're running an article about machine coding adventures. Is that the way you'll be going in the future, I mean continuing doing articles about coding adventures instead of how to solve 'em?

C.H: Yes, but "Probe" is the place for solving games - "Coder" is ONLY for coding then!

NYX: You plan on keeping your niche in the future?

C.H: I can't see any competition. There is a new "Adventure Writer" section on Micronet, but I know the guy who runs it, and he's assured me it'll be different.

NYX: Then tell me, Chris, what our readers have to do, if they're interested in subscribing to one of your magazines, or both of them?

C.H: Simply send me an International Giro, made payable ONLY to "Christopher Hester" for just 1.50 Pound Sterling. They can order just one, or as many issues as they like.

NYX: Is there a bargain if one wishes to subscribe to both mags?

C.H: I'm afraid not!

NYX: Alright, Chris! If there's anything else you would like to say about your magazines, then please feel free.

C.H: I'll just say that I've yet to see a bad review of them.

NYX: As is our usual practice when making interviews for Adventure Posten we always ask people what they think of our magazine. I know you cannot read all of it but I figure out you have been able to make out a bit of the English stuff we've been doing?

C.H: Yes. You ought to produce it all in English though, so everyone around the world could read it. I must say it looks great.

NYX: Okay, thank you very much, Chris. I do hope lots of our Scandinavian readers will find your magazines interesting.

C.H: Right.

NYX: Shall we go for a few beers and a bit of RUSH-music?

C.H: Yeah - got a copy of the new "Presto" album?

- NYX.



(The first 12 covers of "Coder").

Er du interessert i et af Chris' magasiner så send en check til:
CHRISTOPHER HESTER, 2 WEST LANE,
BAILDON, NR. SHIPLEY, WEST
YORKSHIRE, BD17 5HD, ENGLAND.
PRISEN ER 1.50 PUND PER NUMMER!!
VIL DU ABONNERE PÅ F.EKS. 5 NUMRE
SIGER DU BLOT 1.50 x 5 NEMT IKK'?

PUBLIC DOMAIN

TYPE S/STARTUP-SEQUENCE TO AP:PD
Sikkert til manges overraskelse, følger her anden del til Postens nye PD-spalte. Stjernerne står til fordel for PC-ejerne i denne måned, hvilket snart ophører, da fede NYX slutter sig til den "gruppe". Han ville selvfølgelig ikke anskaffe sig en Amiga for, som han siger, "jaj ve sgu' ikkæ ha en spelemaschine!". Forstå ham ret, han ved jo ikke hvad han taler om. Men han har ret i, at alt går som en leg, når man har en Amiga!
Der er kommet en del respons på mine opfordringer sidste måned. Hele TO!

TO! *Two!* *Deux!*

har reageret på første opfordring. Det må da siges, at være noget af en præstation! BIFALD!

Kurt Sørensen var den første til at melde om sine PD-programmer. Han skriver følgende:

Hej Alle!

Nedenstående PD/ShareWare adventures til PC'er kan rekvireres hos undertegnede på følgende betingelser:

1. Send en frankeret, adresseret konvolut plus et passende antal formaterede og tomme disketter (alle 4 PC-diskettetyper kan anvendes).

2. Skriv hvilke filer der ønskes.

3. Vent i max. en uge.

(Det er virkelig smukt, Kurt, hos mig skal man vente min. en uge! Coke)

Filerne er pakkede, så der skal anvendes en udpakker. Filnavne med extension ZIP skal udpakkes med PKZ110.EXE. Filnavne med extension LZH skal udpakkes med LH113CEXE.

Kurt har opstillet et skema, som I kan finde senere i denne spalte. Han tilføjer dog:

Derudover kan jeg anbefale The Dungeon BBS, der har mange flere adventures.

Tlf: 86 20 99 72

I mellemtiden vil jeg gå videre til Simon Aagaard, som også har skrevet om hvilke PD-adventures han er i besiddelse af. Simon har kort skitseret, hvad de forskellige adventures drejer sig om. Han skriver som følgende:

Jeg er så heldig, at jeg ligger inde med et par PD-programmer til PC-eren. Det drejer sig om:

NUCLEAR SUBMARINE

Du er medlem af mandskabet på en ubåd. Af en eller anden årsag er resten af mandskabet dræbt omkuld, så du er helt alene. Det er et udmærket eventyr i betragtning af, at det er gratis. Der er en masse rum du kan udforske. Der er også en del svære puzzles som f. eks dette: Du står foran en luge du gerne vil åbne, men du har ikke kræfter nok. Et andet sted ombord på ubåden er der et vægtløftningsudstyr, hvor det skulle være muligt at få kræfter nok til at åbne døren. Eller hvad med atomreaktoren der bliver over-ophedet?

CASTAWAY

Du er en fange på en øde ø. Find så meget guld du kan og send signaler til skibet i horisonten. Dette er også et udmærket eventyrspil med en

god atmosfære, men det er påkrævet at lave kort for at finde rundt på øen. Der er mange forskellige dyr på øen, f. eks. to papegøjer, en løve og andre. Der er ligeledes mulighed for at finde våben og udstyr på øen, som er nødvendige for spillets gennemførsel.

SOUTH AMERICAN TREK

Du er udsendt af den amerikanske regering for at undersøge de syd-amerikanske landes økonomi og så videre. Du skal finde en masse ting og bytte dig frem til spader og reb og mange andre ting. Også her er der en rimelig atmosfære, men spillet er meget let. Jeg løste det på en uge, samtidig med at jeg tegnede kort. Prøv f. eks. at tage lærerinden med dig. Hun er tilfældigvis geolog og historiker så hun er ret nødvendig til sidst i spillet.

Op Simon tilføjjer:

Et godt råd. Prøv dem dog, hvad kan der ske ved det.

Hvis der er nogen ude i det ganske, danske land, der er interesseret, så send en diskette til hvert eventyr og en frankeret svarkuvert til:

Simon Aagaard
Rønnevej 15
5492 Vissenbjerg

På næste side kan I finde Kurt Sørensens imponerende skema med masser af titler til PC'eren.

Jeg vil minde jer om, at hvis I skulle være interesseret i Jim MacBrayne's fabelagtige spil til Amiga'en. "The Golden Fleece" (Som Per ikke kan banke) og "The Holy Grail" (Som Per heller ikke kan banke), skal I blot sende 2 disketter, samt en frankeret svarkuvert. Som sagt bliver disketter ikke sendt med JetPost

fra min side, da jeg har det med at kopiere som jeg har det med at Claus' hitliste... DØDSPÆNDENDE!
Min adresse er:

Peter Normann,
Baunebjergvej 367,
3050 Humlebæk.

Tlf. #42 19 02 17.

I kan ringe til mig, hvis I har noget på hjerte. Hvis I har problemer i et Jim MacBrayne spil, ser jeg det hellere, at I skriver (jeg hader at snakke med Per i telefonen).

Men jeg vil endnu engang opfordre alle til at skrive/ringe til mig, hvis I skulle have nogle PD adventures liggende.

Til sidst vil jeg komme med en lille anmodning. Gør mig en tjeneste og udfør følgende kommandoer (nu):

- Gå hen til det nærmeste vindue,
- Åbn det,
- Råb følgende lige så højt du kan:
"KENDER LIDT MERE END BLOT DE
BASALE VERBER, MEN TIL GENGÆLD ET
HAV AF UDSAGNSORD. PETER NORMANN
ER DUUUUUUM!!!"

Okay, okay, jeg har fattet den. Sidste nummers lille brøler er feset ind. Finn Bolding kunne selvfølgelig ikke nære sig for at kommentere det i sin Hooked... det kunne jeg heller ikke (he-he). Det skulle gå tjept, da jeg skrev anmeldelsen. For dem, der ikke forstod meningen tillad mig hermed at korrigere:

Kender til lidt mere end de basale verber (grundlæggende udsagnsord), men til gengæld et ocean af (altså mange) navneord (en stol, en ost, et køleskab etc.)
(FOR SATAN, DIN GED, KAN DU IKKE FORSTÅ DET?)

-Peter Normann

KURT SØRENSEN HAR FØLGENDE PUBLIC DOMAIN/SHAREWARE ADVENTURES:

PKZ110	EXE	149536	30-03-90	Selvudpakkende ZIP-udpakker incl. doc.
LH113C	EXE	36992	28-10-89	Selvudpakkende LZH-udpakker incl. doc.

---Adventure Game Toolkit---
---Lav dine egne adventures---

AGT.ZIP*	87590	09-16-90	The Adventure Game Toolkit.
AGT-DOC.ZIP	75118	03-21-90	The documentation AGT.
AGTBLURB.ZIP	13746	03-21-90	An overview of the adventure.
AGTMACRO.ZIP	20637	03-21-90	A utility to help create adventure.

---Adventures for AGT---

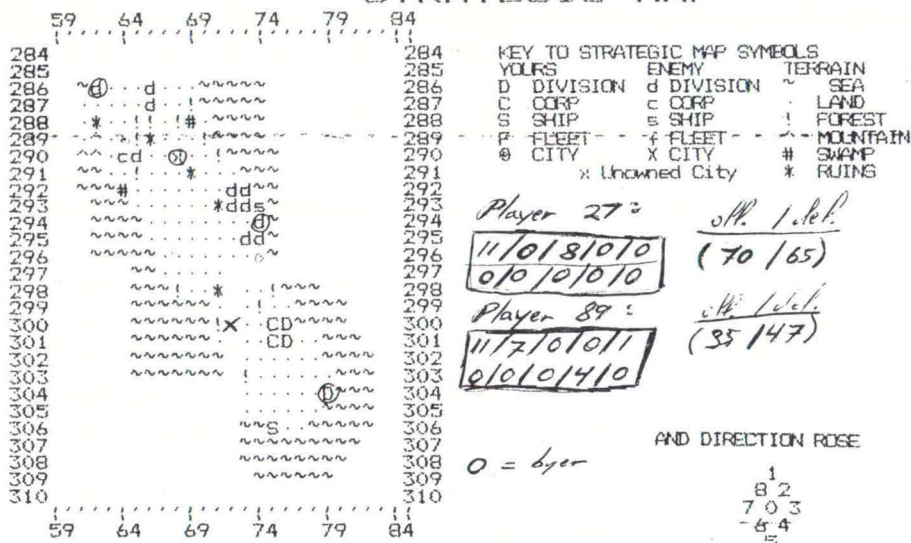
All AGT adventures can be run by downloading the file AGT.ZIP and the adventure in question. The use the file RUN <name> from the AGT.ZIP package.

ALIC-SRC.ZIP	16681	03-21-90	Alice in wonderland.	AGT
BIGD-SRC.ZIP	9349	03-21-90	Betty Carlson's BIG DATE	AGT
CAVE-SRC.ZIP	46196	03-21-90	Colossal Cave Adventure	AGT
CRUS-SRC.ZIP	28806	03-21-90	CRUSADE.	AGT
CTA-SRC.ZIP	11662	03-21-90	Christian Tekst Adventure.	AGT
DEEN-SRC.ZIP	11447	03-21-90	Deena of Kolini (an Adventure game for women warriors).	AGT
DRAG-SRC.ZIP	16766	03-21-90	Dragonslayer.	AGT
FABL-SRC.ZIP	5769	03-21-90	A Fable.	AGT
GHOS-SRC.ZIP	15420	03-21-90	Ghost Town.	AGT
LOTT-SRC.ZIP	13326	03-21-90	Lottery.	AGT
PARA-SRC.ZIP	20974	03-21-90	Paranoia.	AGT
SQUY-SRC.ZIP	36063	03-21-90	The Squynchia Adventure.	AGT
UNDE-SRC.ZIP	14054	03-21-90	An Underground Adventure.	AGT

TITANIC.LZH*	101763	03-21-90	Beyond the Titanic. A ZORK like adv.
SANSOM.ZIP	59034	03-21-90	Dansk advnenture spil.
KAOS.ZIP	165936	04-01-90	Dansk tekst adventure. Ikke noget "rigtigt" adventure. Der skal vælges mellem 4-5 muligheder, i stedet for at indtaste tekst.
BURMA.ZIP	66486	07-23-90	Eventyr i Burma. Dansk adventure spil.
C-ADVENT.LZH	85617	07-06-89	Adventure med C source
JEWELS.LZH	67328	29-10-89	Demo af Jewels of Darkness

Kurt Sørensen
Asavænget 21
8900 Randers
Tlf #86 40 26 85

STRATEGIC MAP



LIST OF GENERALS 1) 30176 (0) 2) 30076 (0)

28662 27 Bordeaux 4 Enemy 27
29068 121 Berne 2 Unknown
29474 89 Budapest 4 Enemy 89
75 400 Trucks 3

30075 300 Infantry 3
30076 100 Infantry 4
30175 200 Engineers 5
800 Engineers 1

30176 500 Artillery 1
30479 800 Infantry 2
5 KILL CITY 4
30675 700 Transport 3

UNITS SPOTTED BY RECON MISSIONS

28662 ENEMY (27) 2/0/0/0/0/0
28666 ENEMY (27) 1/0/0/0/0/0
28766 ENEMY (27) 3/0/0/0/0/0
29064 ENEMY (27) 5/0/3/0/0/0
29065 ENEMY (27) 0/0/5/0/0/0

29272 ENEMY (89) 0/3/0/0/0/0
29273 ENEMY (89) 3/0/0/0/0/0
29372 ENEMY (89) 0/0/0/0/1/0
29373 ENEMY (89) 6/0/0/0/0/0
29374 ENEMY (89) 0/0/0/4/0/0

29474 ENEMY (89) 1/0/0/0/0/0
29573 ENEMY (89) 1/0/0/0/0/0
29574 ENEMY (89) 0/4/0/0/0/0

alt efter, hvor stort et område man kan se.

Forståelsen af kortet lettes meget ved kortnøglen, der som det ses fortæller, at store D'er, C'er, S'er og F'er refererer til egne tropper, mens tilsvarende små bogstaver viser fjendtlige eller allierede troppestyrker.

Og hvis man sammenligner det strategiske kort her for dag 1 med det i vol. 4, #1 trykte, der var for dag 0, skulle det være tydeligt, at jeg faktisk allerede nu kunne se hele øen, som jeg jo befinder mig på.

Men det burde også være tydeligt at den blanke vinkel på 297 lodret og 72 vandret er mistænkelig. Den er resultatet af første fejl. Jeg havde nemlig glemt, at ens tropper kun kan se to felter væk, selvom de har en general med, medmindre altså at man har set feltet tidligere. Så kan generalen se tre felter væk. Derfor er der en spændende blank stribe netop der, hvor den femte by på øen ligger, hvilket senere viste sig at være på 300-72. Denne fejl kom på et meget uheldigt tidspunkt, da det her (som andre steder) er vigtigt at kom-

me godt fra start. Men under alle omstændigheder havde jeg ikke haft nok tropper fremme til at kunne indtage byen. Med hensyn til troppebevægelser var der altså kun eet at gøre: fortsætte mod nordvest og trække de nyproducerede tropper fra min hovedstad, by 5, med.

Dette leder os hen på en vigtig side af "Warlord": produktion af nye tropper. Alt efter, hvor mange byer man ejer og hvor meget territorie man har afmærket, får man forøget indkomst af PP's, "Production Points". Alle hovedstæder giver 3 PP's/dag og min indkomst var på dag 1, 3.607, altså godt med lille territorie Points. Disse points sparer man sammen i en "stockpile", hvor efter man enten anvender dem på ny troppeproduktion eller prøver at fremme sit riges tekniske udviklingsniveau. Mere om dette senere.

Ud fra det store strategiske kort kunne jeg nu regne ud, at der kun var fem byer på øen (i det jeg vidste, at der måtte være en i den blanke stribe. Men, hvad der ikke var så sjovt var, at to af disse tre sidste byer var andre spilleres hovedstæder, nemlig by 89 og by 27. Det tegnedes til hård kamp. Hvad der yder mere kølnede min begejstring var, at begge de to andre havde mange flere tropper end jeg. Som det kan ses fra mine kragetæer var 27's samlede styrke på 70 offensive- og 65 defensive points. 89 havde 35 offensive- og 47 defensive points. Min egen styrke var i "Warlord"-kode på:

9/6/0/3/1 af landstyrker og
0/0/0/3/0 af skibe.

Koden læses:

Infanteri/Ingeniører/Tanks/Lastbiler/Artilleri (regimenter)
Destroyere/Krydsere/Slagskibe/
Transportere/Undervandsbåde
(skibe).

Offensivt/defensivt vil det sige sølle 24/29. Havde jeg så endda haft 25 ingeniør regimenter, der kunne undersøge de mange ruiner på øen og derved opnå vigtig teknisk viden, der evt. kunne bidrage til at øge mit tekniske udviklingsniveau. Men nej. I skrivende stund er spillet på dag 19, så jeg overlevede altså. Men det blev ikke helt let.

Der var dog et lyspunkt i den sene aften, hvor jeg havde skubbet obligationsretlige opgaver til side for at hellige mig min nye spilposition. Spiller 89 havde overhovedet ikke bevæget sine tropper. Der var et håb om, at han var "drop-out", altså ikke gad være med alligevel. Jeg gjorde op med mig selv, at hvis det var tilfældet, så ville den af os (jeg og 27), der først indtog by 89 vinde øen med lethed. Den, der havde by 89 ville nemlig blot kunne vente og producere sig stærk, i kraft af sin forøgede indkomst. Jeg sendte altså en bøn til Mars om, at 89 ikke bare havde misset deadline for ordreindsending denne ene gang.

Først måtte byen i det blanke område dog indtages. Derfor: alle tropper mod nordvest. For ingeniørernes vedkommende var jeg klar over fra tidligere spil, at disse IKKE skal tages med i kamp. Man mister dem hurtigt og de er dyre at producere. Ingeniørerne skulle ud at udforske med det samme - det er det ENESTE de kan bruges til, før man når op på højere teknologiske niveauer.

Øens størrelse var nu en fordel på den måde, at den kunne overskues med relativt få reconnaissance-flyvninger, såkaldte "recon's". Disse foregår ved at man designerer et antal jagerfly til at flyve til en koordinat og så rapporterer de tilbage, hvad der befinder sig i området 7x7 felter omkring koordinaten.

Det var altså mine dag 1 overve-

=====

TOP TEN RATINGS

THE EMPIRE WITH THE HIGHEST RATING 405 pts I'M GOING TO WIN(4)

382 pts KIDAM(42)

376 pts FORESTAL(92)

363 pts FORCES FALCON(73)

382 pts BEHLINGS(95)

370 pts DOOMSDAY DOGS(68)

362 pts VERYFUNNYFISH(81)

377 pts 10th EMPIRE(10)

364 pts THEILTRATOR(85)

358 pts AVENGERS(16)

jelser. Endelig skal nævnes top ti listen over spillere. Fra dag 1 or fremefter holder turn-sheet'et en top ti udregnet efter victory points, der udmåles efter indtagede byer, tropestyrker og PP indkomst. Som det kan ses af bilag 2 var 1. pladsen besat af en nar, der usmageligt nok kaldte sig "I'm going to win". Numrene i parantes er spiller-numrene. Nej, "Your Worst Nightmare" var ikke med - jeg havde kun 310 VP's. Men jeg var indstillet på at ændre på den top ti liste (læs: at nakke spiller 4, lige gyldigt, hvor han måtte befinde sig).

Skulle nogle have fået lyst til at joine undertegnede i dyrkelsen af "Warlord", så check vol.3, #10, der indeholder excessive detaljer om tilmelding. Indtil da vil jeg nyde mit otium over den åh-så-spændende obligationsret. Spørgsmål? (Ja, Hvorfor er du så grim!, NYX). Kommentarer? (Ja, du er akkurat så talentløs som Yggi Pop, D.D. Dennis). Mordtrusler? (Nej, du er alligevel en død mand i "Warlord", når jeg kommer til, Tino). Ønsker om min krop? (Nej, vi har allerede een marekat på loftet, NYX). Skriv til brevkassen og jeg skal bære jer med et PERSONLIGT svar.

- Hook.

NÆSTE NUMMER:

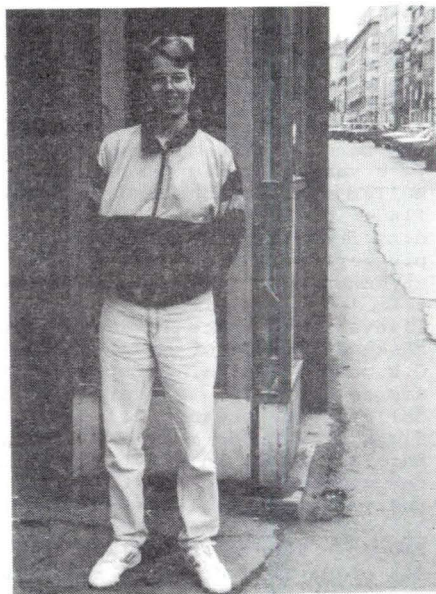
*Chefredaktøren taler med Søren Bang Hansen, spilredaktør på "Det Nye COMputer" omkring hans prioritering af Adventure-stof

*Mr. Coke anmelder Jim McBraynes seneste adventure "The Mission" til 1 megabyte Amiga samt "Midnight Thief", endnu et text adventure til Amigaen fra D. Thomas.

*"Adventure Posten" får nyt layout. Chefredaktøren skifter fra Vizawrite til Word Perfect og vil trylle for læserne.

*Vi ser på DM-mulighederne, har en ny essay fra Guinness, en gang "Onkel Per i skoven" og... højst sandsynligt en dugfrisk udgave af "Døden fra Gentofte".

*Og så rapporterer vi selvfølgelig fra Guinness adventure-træf!



ESSAY-LØSNING

STARCROSS, 2. del - Af Jacob Gunness.

Jeg kravler tilbage ad den første stige og går videre (nej, jeg lyver ikke). Snart kommer jeg til et rum med en projektor, der står og snurrer i det ene hjørne. Men det er sgu' den kedeligste film jeg nogensinde har set; underlige farver og dårlig lyd, og popcornene er for dyre. Nu er gode råd dyre, men jeg har altid gerne ville ligne Coke (fed løgn, men hvad gør man ikke for en god historie?), så jeg begynder at rode efter mine solbriller. Men der er ikke nogen! Heldigvis får jeg en antilyside; jeg ser mig omkring, nej, der er ingen DR pejlevogne i nærheden, så jeg negner den hvide stav inde i projektøren, hvor efter jeg lusker videre. Jeg vader gennem nogle usandsynligt fascinerende Hallways, der er fuldstændigt forskellige fra de 30 foregående, og kommer snart til et rum med en maskine. Der står 'computer' i hjørnet; jeg synes nu mere det ligner en Amstrad, men man kan ikke tillade sig at være vanskelig når der er langt mellem spilleautomaterne, så jeg finder en cartridge-lignende dims frem fra mine gemmer og plugger den ind og tænder for strømmen. 0.5 millisekund senere flår jeg den ud igen; det var alligevel ikke Space Invaders, men måske det havde et andet formål? O.k., så skidt da, jeg propper dimsen ind i den tingest, der tydeligvis er beregnet til den slags dimser, og opdager, at jeg har fået endnu en stav. Jeg vandrer videre og ser snart, at en hel række nye Hallways er blevet oplyst, da jeg tændte computer. Neeeej - ikke flere, please!! Det er da ikke rimeligt med alle

disse tåbelige Hallways. Men der er ingen vej udenom, kun lige frem, så jeg går sydpå og beundrer det rige udvalg af tyrkiske restauranter på begge sider. Nå, men efter en interessant tur, der satte alle mine geniale evner på en hård prøve når jeg en luftsluse. Her står en kurv. Og selvfølgelig skal jeg lige blære mig, så jeg hopper op og kyler alle stavene ned i kurven og hopper ud af luftslusen. Det her rum er vist lettere smadret. Her må have været buddistisk bønнемøde i weekenden. Jeg travler over til en partyman, der ligger og sover temmeligt dybt i det ene hjørne, og prøver at få en samtale i gang, men dødbidren er af uvisse årsager lidt usnakkesagelig, måske fordi han er død, hvem ved? Anyway, jeg hugger hans stav og skal lige til at gå tilbage, da jeg til min skræk ser, at jeg er ved at svæve ud i det ydre rum. Febrilsk leder jeg efter min Infra-Sensoriske Alpha-Beamer, men den er på mystisk vis forsvundet. Heldigvis er jeg ret jordbunden, så jeg redder mig tilbage til rumskibet. Tilbage igen bemærker jeg nu en summende lyd i det fjerne. Kan det være en Jarre på stereo? Jeg løber afsted mod lyden, men finder ikke andet end en globus, to disketter (3.5") og en maskine, der udsender en stråle. SH**! Hvad gør jeg nu? Med et kommer jeg til at tænke på det gode gamle ordsprog: 'Når nøden er størst, skal du ikke sælge skindet før de har tilbud på jordbærmarmelade i Bilka', eller noget i den retning, så jeg har

en ide om, hvad jeg skal gøre. Jeg tager de to disketter. Den ene står der Space Quest 18 på, føj! Den vil jeg ikke have, så jeg smider den på gulvet. Ved et tilfælde (eller var det parseren, der gjorde udfaldet?) svæver den ned under globussen og lander oven på en amøbefamilie med 23 medlemmer. Jeg opdager nu, at mine snørebånd er gået op, så jeg lægger disk'en og geværet fra mig på nærmeste sted. Da jeg knæler ned, kommer jeg til at skubbe til et hjul, der drejer opad.



Pludselig....zzap!!! Tingene dumper ned gennem globussen sammen med en blå stav. Jeg drejer atter på hjulet, samler hele skidtet op og vil smide det i nærmeste skraldespand, men da den står i Hjørring beslutter jeg mig for at medbringe tingene i stedet. Jeg forlader nu rummet og slendrer lidt rundt, da jeg med bemærker en kraftig stank af Gammel Ole. Jeg følger lugten og støder snart ind i en stor mus, der går og gør rent, selv om gulvene nu lader til at blive mere og mere beskidte. Efter at have iagttaget den lidt, synes jeg mere og mere, at den ligner en statist fra "Saturday Night Fever", så den får noget disco-o at flippe ud over, hvilket får

den til bryde ud i heftige dansebevægelser.

Jeg følger efter kræst, der tilsyneladende mælløst besøger det ene ligegyldige efter det andet, tredje, fjerde...Jeg er nær ved at give op, da den til min store overraskelse hopper pludselig ind gennem en mur. Jeg smider det halve halve af 10.5, stiller mig på den og står et sekund efter i en mystisk garage. Jeg sunder mig et øjeblik og ser mig derefter omkring. I en af de nærmeste tønders ser der ud til at være noget spiseligt.

Jeg begynder at æde... crunch, crunch, CRACK! Der var vist noget hårdt i maden. Jeg spytter lidt, og ud falder en stav sammen med to tænder og en reklame fra Birgers Burgerbar i Møgeltonder. Jeg finder en af mine disketter, som jeg tager med på min videre færd nordpå. En kort tur senere står jeg i udkanten af en landsby, der godt kunne trænge til et par milliarder i udviklingshjælp. Jeg kyler nogle småpenge rundt

til de mindst afskyelige af de væsner, der tilsyneladende er kvinder, hvor efter de får et par fede cicater i nakken. Jeg venter lidt, og pludselig dukker landsby-høvdingen op.

I forskrækkelse over hans hæslige udseende taber jeg alle stavene og skvatter i dem. 'Hva pokker', siger han med underlig accent, 'står du og falder i stove(r)?' Jeg hvæser noget surt til ham, og skal til at gå igen, da jeg ser, at høvdingen også har en stav. Nå, så er det bare på'en igen. Jeg prøver med lidt handel og viser en Erik Mortensen-kreation frem, og succesen udebliver ikke. Han flår genstanden ud af hånden på mig, men v.h.a. tegnsprog får jeg ham

vist, hvad jeg ønsker, og tøven-
de afleverer han så.
Uden nærmere forklaring begynder
han derefter en vandring ind mod
centrum af byen, så jeg følger
pligttro efter. Centrum i denne
by er overmalet med små, grimme
tegninger, men jeg bemærker
straks den store sluse i gulvet.
Efter at have givet høvdingen et
kærligt jok på ligtornen hopper
jeg ned og fortsætter ud i det
rumskib, der ligger på den anden
side. Her er ikke meget af inter-
esse, men jeg finder dog et skel-
let, som jeg venligt giver hån-
den. Et øjeblik efter står jeg
med en hånd i hånden, og desuden
finder jeg en stav (det havde du
aldrig gættet, vel?). Med den i
hånden vender jeg næsen tilbage
mod slusen, men da jeg ikke har
lyst til at møde de indfødte
igen, disk-er jeg op med et par
gode ideer, og lidt senere står
jeg atter i garagen. Jeg vender
nu tilbage til det område, hvor
jeg kravlede op af stigen, krav-

ler op og sydpå. Ikke langt bor-
te står et. Op i det og nyde
udsigten. Her er ganske flot,
men pludselig får jeg overbalan-
ce og falder. Heldigvis, eller
uheldigvis, alt efter hvilket
udfald man foretrækker, er der
næsten ingen tyngdekraft. Jeg
crawler derfor lidt rundt, ind-
sætter en stav i en sprække, ser
mig lidt omkring, men kan i det
store hele ikke finde noget at
lave. Til alt held får jeg øje
på et tusindben, som jeg begyn-
der at lave lidt skydeøvelser
på. Efter tredje skud har jeg
stadig ikke ramt, men til gen-
gæld har problemet med videre
transport løst sig. Nu følger en
masse placeringer af alle mine
stave, men tilsidst står jeg med
et projiceret kort over jorden.
Jeg sætter rumskibet til at lan-
de på Jorden med rigtig fart og
så videre, og så er spillet fak-
tisk slut, og jubl og juhu og
juble og osolemio og og og og...
- The Hunter.

A-MOC'S CORNER

Så har jeg endelig fået mig gravet fri af den himmerlandske muld, og er på siderne igen med friske og hotte tips til nogle adventure's som er på toppen lige for øjeblikket.

Først vil jeg starte med NEUROMANCER som har været utroligt populært. Her kommer nogle meget værdifulde oplysninger:

Dit BAMA I.D. nummer:.....056306118.
LARRY MOE's I.D. nummer:.....062788138.
Account at Bank Gemeinschaft..646328356481.
Account at Bozobank.....712345450134.
Account at Bank of Berne.....121519831200.
Authorization code for Berne..LYMA1211MARZ.
Vault code for Gemeinschaft...EG1066.
(nej det er ikke mig der har bestemt dette
nummer, som jo bekendt er mit fødselsårstal.)
Dixie Flatline's nummer:.....0467839.
Toshiro's nummer:.....6905984.
Rombo's nummer:.....5521426.

SKILL CHIPS

NAVN	PERSON	BRUG
COPTALK	LARRY MOE	Tal til COP inde i Donut World.
EVASION	LUPUS YONDERBOY	Flygter fra al AI Combat.
CRYPTOLOGY	SHIVA	Decoder til Codet Passwords.
HARDWARE REPAIR	SHIVA	Laver Decks med Hardware fejl.
BARGAINING	JULIUS DEANE	Til at købe legemesdele Discount.
PHILOSOPHY	JULIUS DEANE	AI Combat skills.
PHENOMENOLOGY	JULIUS DEANE	AI Combat skills.
PSYCHOANALYSIS	JULIUS DEANE	AI Weakness detector.
ICEBREAKING	FINN	Laver isen tyndere.
DEBUG	FINN	Laver BUGS i softwaren.
SOPHISTRY	PONG MONKS	AI Combat skills.
ZEN	PONG MONKS	Får din constitution op igen ved AI Combat.
LOGIC	EMPERON NORTON	AI Combat skills.
SOFTWARE ANALYSIS	EMP. NORTON	Giver dig oplysninger om software.
MUSICIANSHIP	EMPEROR NORTON	Play dub at ZION to reach Freeside.

COMLINK (Hvordan!)

- COMLINK 1.0 Hent den (UXB) hos Shin's Pawn Shop. (Men lad være med at betale den.)
- COMLINK 2.0 Køb CAVIAR hos CHEAP HOTEL ROOM SERVICE og byt det hos CRACY EDO, og få en COM. 2.0 i stedet for.
- COMLINK 3.0 Gå på massage klinik og køb en masse oplysninger, det første spor er en LINKCODE OG PASSWORD til Panther Moderns Database, der er COM. 3.0.
- COMLINK 4.0 Den er hos SEA. spørg efter Modern Bob i Panter Moderns message bord for Link code. Brug Coptalk i Donut World brug Cryptology level 2 for at decode SMEEGLDIPO.
- COMLINK 5.0 Brug Coptalk level 2 i Donut World. spørg SHIVA om LOSER hun vil give coden og passwordet til LOSER databasen, der finder du link coden for EASTERN SEABOARD FISSION AUTHORITY. Spørg EMP.NORTON inde i MATRIX BAR om Password for ESFA password, COM.5.0 er inde i ESFA.
- COMLINK 6.0 Læs den første beskef fra president HOSAKA, den fortæller dig om et japansk company ved navn TOZOKU. Spørg JULIUS DEANE om JAPANESE COMPANIES, spørg også om TOZOKU, han giver så link coden, brug sequenser 1.0 for password. COM.6.0 er inde i TOZOKU.

Det var sådan lidt om de forskellige COMLINK'er, håber det vil hjælpe alle som er kørt fast i dette adventure som udskiller sig fra de traditionelle tekst adv. Men ok, jeg har da selv haft megen fornøjelse af dette adv., eller spil som nogle også ynder at kalde det, men jeg er alvorligt bange for at det er den slags adv. vi får at se i fremtiden. Se bare på LUCASFILM, CINAMAWARE, SIERRA og hvad de hedder alle sammen. Nå, jeg skal heller ikke gå ind i polamikken om dette emne - det lader jeg andre om!!.

Er der nogle, som stadigvæk sidder fast i NEUROMANCER, kan de ringe til mig, så vil jeg sende mere matriale om det, ok!!.



NU TIL NOGET HELT ANDET, eller hv'a.

FUTURE WARS

Jeg ved ikke om der rigtig er nogle der har problemer i dette adv., men her er i hvert tilfælde nogle små chips, gruns gruns-øh, små tips selvfølgelig.

Når du har besøgt munkene, sker der en hel masse, så husk at få GAS CAP-SULE med inden du bliver teleporteret frem til ruinbyen.

Lige der hvor du (HERO) lander, finder du en FUSE. Den ligger til venstre i skærmen, der hvor der er en lys plet. Prøv at EXAMINE eller OPERATE, det gælder forresten overalt i dette adv., hvis du ikke gør det mister du en masse ting, som du vil få brug for igennem hele spillet.

Nede i højre hjørne ligger BLOWTORCH, og inde i højre skærbillede ca. midt i er MANHOLE COVER som leder ned i kloak systemet. Du vil se en lang tynd streg på væggen, som er en gasledning. Følg den intil du kommer til tappen, ja altså gasledningens tappen. Brug nu BLOWTORCH på den og den vil blive fyldt op med gas. Så kan du bruge den på blæksprutten længere inde i kloak systemet.

Når du kommer op i byen, brug din LANCE til at rengøre videocameraet med og du har nu fri passage til byen.

Husk også at købe en AVIS. Har du ikke den, kan du godt skrotte spillet!! Du vil få brug for den senere.

Kan du ikke komme forbi vagten, nor du har været ude at køre en tur med tog, så prøv at gå en tur på toalettet !! Se dig nu godt omkring der nede, og tænk på at der ikke var strøm på TV'et oppe i hallen!!.

Det må være nok for denne gang, men lige til sidst en hjælp til alle de de, der ikke har klaret den sidste EL!.

Når der eksempelvis står H - H - N, betyder det, at du skal gå til højre to gange og så ned.

H=Højre.

V=Venstre.

N=Ned.

O=Op.

* H - H - N * H - H - N * H - N * (BIG HOLE) * V - N * H - N * H - N *
(TEGN PÅ SIDEN AF DØR) * V - N * V - N * V - N * V - N * H - N * H - N *
* H - O * H - O * H - O * H - O * H - N * H - N * V - N * V - N * V - N *
* H - N * V - V - N * H - Tænd * Gå nu ind og sæt kortet i computeren
og skynd dig samme vej tilbage, ja altså i omvendt rækkefølge. Når du
kommer op til døren med det underlige mærke, bliver du bare ved med at
gå til venstre, indtil du kommer til døren med pilene. Skynd dig ind og
nyd nu slutsekvensen, den er bare helt flot!!.

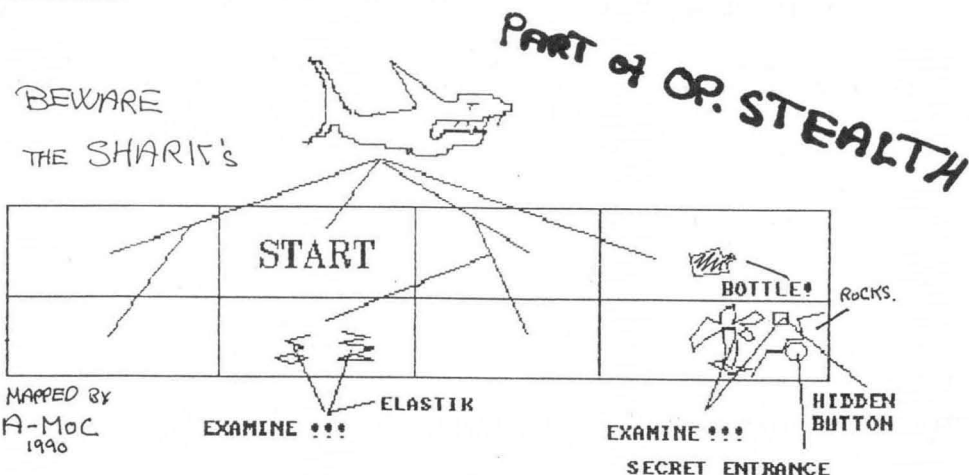
Det samme gælder også her: Er der nogle, der har uløselige problemer omkring dette adv. kan de ringe til mig!!.

Og nu til aller aller sidst.

Jeg har sidet og rodet med fortsættelsen, OPERATION STEALTH, og jeg må sige at det sku' er en af de værste nødder, jeg har været udsat for til dato. Det har også bevirket, at jeg ikke har gjort det færdigt endnu!!, Men jeg kan hjælpe helt hen til slutfasen, i det det er her, jeg sidder fast!.

Jeg vil lige benytte lejligheden til at sige det faktisk er et helt ledt adventure, i det der er indlagt så mange arcade sekvenser, som er næsten umulig at komme igennem, især en med nogle vandmotorcykler, (ja, jeg kunne sku ikke stave til vandsco\$%%&.), men jeg har altså klaret dem alle, så er der nogle der sidder fast kan de sende en backup disk, så skal jeg lave en backup hvor arcade delen er klaret, men ring lige til mig først.

Lige for at få en smagsprøve, har jeg mappet den del som foregår under vandet lige efter JOHN er blevet skudt ud af torpedorøret fra under-vandsbåden.



Til sidst vil jeg lige sige at OPERATION STEALTH er meget mere komplekst end FUTURE WARS, og der er mange flere kommandoer til rådighed, i det man kan blande menu-vinduerne og gøre dit og gøre dat med de forskellige effekter, som man nu engang har!. Altså TOPKARAKTER til dette adv., men igen, det er jo ikke alle der kan lide datteren, men moderen! Nej, nu må det være nok for denne gang.... FARVEL-FARVEL!

HOV-jeg havde nær glemt...

Mit cpr. nr. 98523240 any time!

A-MOC the TRAVELLERS

TIP EN SIDE

SPACE QUEST III:

*Tag en kopi af chefens billede.

*Du kan drøbe androiden ved at skubbe den ned i maskinen med "Hook".

*Lad Astro-chicken være dit yndlingsspil (Eller lad som om).

- Jacob "Felonius" Pedersen.

OPRØR PÅ NYX:

*Slangen er ikke det store problem, såfremt du har rumdragten på.

*Stranden (hej Per og Gunness) du kommer til, når du har passeret

slangen er et besøg værd.

*Fremviseren i rum-komplekset fortæller dig, hvilke oblater du skal bruge i teleporteringsmaskinen.

-NYX.

KONKURRENCE

SUPPLY A CAPTION - GIGA KONKURRENCE

Fordi vi er så rige (host..., D.D. Dennis) - rige på gavmildhed - har vi besluttet at afholde endnu en lille konkurrence for de af jer, der har fantasien i behold og enten en CEM64, Amiga eller IBM PC stående på skrivebordet.

REGLERNE ER ENKLE:

Hvert af de tre fotos bragt på disse to sider skal du give en titel.

De indsendte forslag vurderes af en uvildig dommerkomite bestående af Tino Andersen, Bo Staffe Hansen, Rikke Andreassen, Josefine De Roepstorf og vores egen D.D. Dennis! (Og D.D. forsikrer, at chefredaktøren ikke får mulighed for at yde nogen indflydelse på afgørelsen).

Dit bud på de tre billedtitler skal vi have senest den 1. december 1990.

Vinderen modtager sit spil alt efter computertype. Viser det sig, at der f.eks. er en indsender, der har bedste titel til mere end et billede så vinder denne IKKE to spil, men får et eksemplar af "Compilation 1-6" for titel to. I givet tilfælde vil der så blive et spil til overs, hvilket vi vil udlodde i næste nummer af AP.

Vi honorerer i øvrigt ALLE indsendte forslag med et eksemplar af "Compilation 1-6" (de seks første numre af Adventure Posten, Red).

Så på med de kreative briller - dommerkomiteen venter spændt....

BILLEDE #1

Jens-Erik
(Den Gamle)
Kjeldsen.

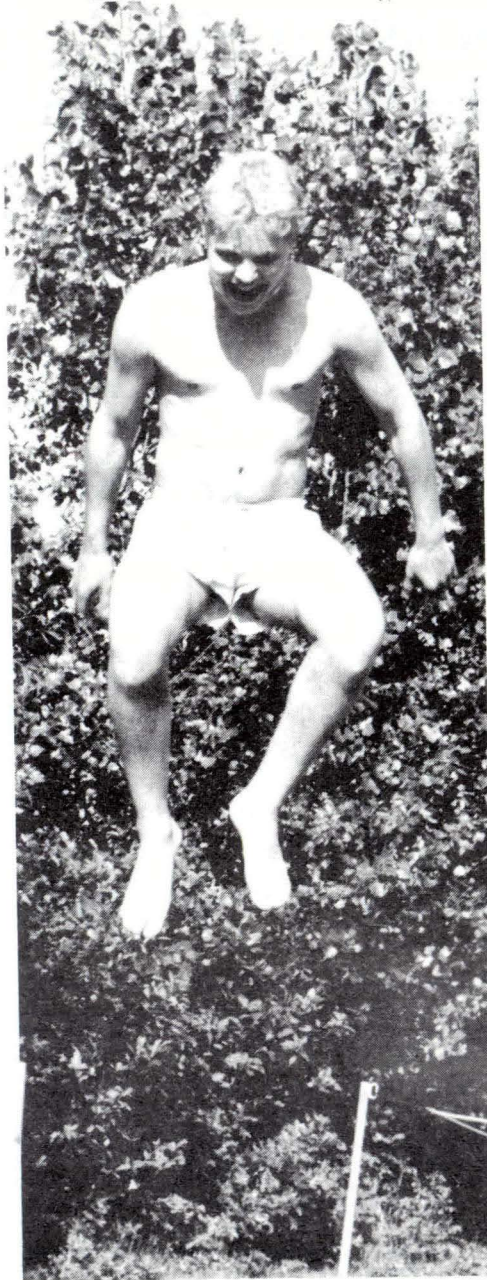
På næste
side ser du:

Billede #2
Claus NYX.

Billede #3
Den Gamle.



BILLEDE #2



BILLEDE #3



NYE TELEFONTIDER

De af vores læsere, der er udstyret med et gyldigt medlemskort har ret til at benytte den gratis telefonhelpline særligt udvalgte stiller til rådighed. Besætningen ser fra 1.-11. til 20.-12. således ud!

BEMÆRK!! - DER KØRES IKKE HELPLINE FRA 20.-12.-1990 til 7.-1.-1991!

MANDAG 16:00-18:30 - 53 79 41 52
Jacob "The Hunter" Gunness hjælper i stort set alt til 64'eren.

MANDAG 15:00-18:00 - 32 97 50 38
Ulrich "Mr. Nobody" Schytte hjælper i Sierra/LucasFilm spil.

TIRSDAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42
Jonas Buur Sinding fortsætter en Sierra/Lucas-linje, hvor Ulrich slap.

ONSDAG 15:00-17:30 - 64 41 52 96
Kristian "Madman" Madsen hjælper i stort set samtlige populære spil!

ONSDAG 15:00-18:00 - 32 97 50 38
Ulrich "Mr. Nobody" Schytte fortsætter Sierra/Lucas-linjen fra mandag.

ONSDAG 17:30-20:00 - 98 33 57 63
Henrik "Egern" Jensen. Helplineformanden sidder klar til at redde dig.

TORSDAG 15:00-18:00 - 98 98 81 12
Kristian "Warlock" Hyttel. Bard's Tale fan, der også spiller Infocom!!

LØRDAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42
Jonas Buur Sinding. Fortsat Sierra-style helpline for solide spillere.

FREDAG 16:00-19:00 - 98 33 57 63
Henrik "Egern" Jensen. Garvet essayskribent hjælper stadig nødstedte!

FREDAG 18:00-20:00 - 35 82 48 57
Mark "Junior" Sederquist. Nystartet Sierra-On-Line hjælper på farten.

LØRDAG 13:00-15:00 - 65 97 20 28
Steffen Sørensen. Sørger for at du ikke skal sidde fast alt for længe.

SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12
Kristian "Warlock" Hyttel. Hjælper stadig i rolle- og adventurespil!

BEMÆRK!! - DER KØRES IKKE HELPLINE FRA 20.-12.-1990 til 7.-1.-1991!

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

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

Amiga 500	3995,00	
512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	715,00	u. ur m. afbr 685,00
512 K-ram udvidelse til A-1000	1530,00	
2 MB -ram udvidelse intern m. 512 Kb monteret	1075,00	
2 MB Golem-rambox t. A-500/A-1000, extern	2455,00	
3.5" Golem Diskdrev m.bus & afbryder	1120,00	
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1515,00	
3.5" 3-State Diskdrev m. bus & afbryder	895,00	
5.25" 3-State Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1145,00	
Golem Eprombrænder	1080,00	
Firepower,elektronisk autofire modul	170,00	
Printerkabel Centronic	60,00	
Bootselektor DF0 - DF1(2)	85,00	
Bootselektor DF0 - DF1 - DF2	130,00	

Disketter:

pr.stk. pr.100stk.

Printere og tilbehør:

5.25" DSDD NN	3,10	279,00	Goldstar PT-160 M, 9 nål	1495,00
5.25" DSDD HD, 1.2MB	6,00	540,00	Star LC 24-10, 24 nål	3290,00
3.5" DSDD NN	6,40	576,00	Star LC 10, 9 nål	1915,00
3.5" DSDD NN KAO	7,50	675,00	Farvebånd, Star LC 10	55,00
3" DSDD NN	31,00	2790,00	Farvebånd LC 24-10	85,00

Commodore64/128 udstyr:

Diskettebox med lås:

Eprombrændere	590,00	til 80 stk. 3.5"	75,00
Epromkort	135,00	til 100 stk. 5.25"	75,00
Userport-Centronicsprinterkabel	115,00	til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000	125,00
Prof Competition 9000	180,00
The Arcade Joystick	195,00
Musemåtte	Normal 70,00 Super 80,00
Amiga Action Replay	995,00
Syncro Express II	565,00
Støvlåg til Amiga klart plast	85,00 røgfarget 95,00
Mus-Joystick omskifter	285,00
Philips CM 8833 uden kabel	2595,00

Importer af produkter fra

GOLEM - REX - VESALIA - 3-State

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Telefon: 31 67 11 93 - Telefax: 31 67 11 97

Ma.- Fr.:15-18. Lø. lukket

ÅRETS HITLISTE

Så er tiden kommet, hvor Hit-Listen skal gøres op. Der er i Årets løb givet i alt 745 stemmer, hvilket er fordelt på 7 numre af "AP". Det giver en stemmefordeling på 106 afgivne stemmer hver gang, som svarer til 7.10 bud per nummer.

De 745 stemmer blev i år fordelt på 75 forskellige adventures, og den samlede stemme- og pladsfordeling ser således ud:

Årets plads.	Sidste nr.	Højeste placering	Laveste placering	Stemmer i alt	I alt på listen	
(1)	(1)	(1)	(108)	(7)		Scapeghost
(2)	(2)	(2)	(6)	(37)	(6)	Ingrid's Back
(3)	(3)	(2)	(3)	(36)	(7)	Lurking Horror
(4)	(6)	(4)	(10)	(35)	(7)	Corruption
(5)	(7)	(5)	(7)	(33)	(4)	Oprør på Nyx
(6)	(4)	(2)	(5)	(32)	(7)	Guild of Thieves
(6)	(5)	(3)	(5)	(32)	(7)	Zork II
(8)	(9)	(4)	(10)	(27)	(6)	Space Quest III
(9)	(8)	(2)	(8)	(25)	(7)	Black Knight Adv.
(10)	(9)	(9)	(9)	(21)	(2)	Zak McKracken
(10)	(-)	(9)	(9)	(17)	(1)	Planetfall
(12)	(-)	(-)	(-)	(17)	(-)	Future Wars
(13)	(-)	(-)	(-)	(16)	(-)	Silicon Dreams
(13)	(-)	(8)	(9)	(16)	(2)	The Big Sleaze
(15)	(-)	(5)	(10)	(15)	(4)	Bard's Tale I
(16)	(-)	(-)	(-)	(13)	(-)	Leather Goddesses
(16)	(-)	(-)	(-)	(13)	(-)	Katastr. på Titan
(17)	(-)	(-)	(-)	(12)	(-)	Hero's Quest
(19)	(-)	(-)	(-)	(11)	(-)	L. Suit Larry III
(19)	(-)	(-)	(-)	(11)	(-)	Zork I
(21)	(-)	(-)	(-)	(10)	(-)	Police Quest I
(22)	(-)	(-)	(-)	(9)	(-)	Manhunter: N.Y.
(23)	(-)	(-)	(-)	(8)	(-)	Wishbringer
(23)	(-)	(-)	(-)	(8)	(-)	Maniac Mansion
(23)	(-)	(-)	(-)	(8)	(-)	Ballyhoo
(26)	(-)	(-)	(-)	(7)	(-)	Space Quest II
(26)	(-)	(-)	(-)	(7)	(-)	Gnome Ranger
(28)	(-)	(5)	(5)	(6)	(1)	Dragonworld
(28)	(-)	(-)	(-)	(6)	(-)	Jinxter
(28)	(-)	(-)	(-)	(6)	(-)	Gold Rush!
(28)	(-)	(-)	(-)	(6)	(-)	Indiana Jones Adv
(32)	(-)	(8)	(8)	(5)	(2)	Fahrenheit 451
(32)	(-)	(8)	(8)	(5)	(1)	Myth
(32)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	Time and Magik
(32)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	Infidel

(32)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	Dragon Wars
(32)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	L. Suit Larry II
(32)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	Adventure (PC-FD)
(32)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	Sherlock: T.r.C.J
(32)	(-)	(-)	(-)	(5)	(-)	Codename Iceman
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Trinity
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Space Quest I
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Suspect
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Legend o.t. Sword
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Bard's Tale III
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	The Pawn
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Conq. of Camelot
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Hitchhikers Guide
(41)	(-)	(-)	(-)	(4)	(-)	Arthur: T.Q.f.t.E
(50)	(-)	(8)	(8)	(3)	(1)	Zork Zero
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	Starcross
(50)	(-)	(8)	(8)	(3)	(1)	Suspended
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	T. Quest f.t.h.G.
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	The Hobbit
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	Hollywood Hijinx
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	Demigod
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	Journey
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	Knight of Legend
(50)	(-)	(-)	(-)	(3)	(-)	Moonmist
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Ooze
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	King's Quest IV
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Colonel's Bequest
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Witness
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Bard's Tale II
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Jack the Ripper
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Time Thief
(60)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Lancelot
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Deja Vu II
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	It C.f.t. Desert
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Uninvited
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Lord of the Rings
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Seastalker
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Seabase Delta
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Stationfall
(68)	(-)	(-)	(-)	(2)	(-)	Sweet Sixteen

(c) 1990: Adventure-Klubben. MÅ kun gengives med kildeangivelse.

Først en hyldest til dette års klare vinder, SCAPEGHOSH, der lå ikke færre end 278% foran nummer 2, INGRID'S BACK. Alt i alt blev det et flot år for LEVEL 9, der ikke blot blev placeret som nummer 1 og 2, men også havde 2 trilogier samt endnu et adventure på Hit-Listen. Plads nummer 3 og 6 blev besat af INFOCOMs LURKING HORROR og ZORK II mens de der ud over havde 20 andre adventures på Hit-Listen. Ikke noget under, at de stadig betegnes som "VERDENS BEDSTE"!

Set med hjemlige øjne er der dog grund til at juble. SEPIA ADVENTURE fik sit andet adventure OPRØR PÅ NYX placeret som en flot nummer 4, og KATASTROFE PÅ TITAN som nummer 16. En hånd til Den Gamle for det meget, meget flotte resultat.

Kig Hit-Listen igennem; brug den som en buyers-guide.. Og glem så ikke at sende dit bud på januars top5, så vi har det senest d. 20.12.

GOD JUL & GODT NYTAR

Jens-Erik Kjeldsen

KATASTROFE PÅ TITAN

...en hylen...et blændende glimt...et brag...
dybt mørke...

...langsomt kommer du til dig selv og erkender:
Du, kaptajn Kim Starbuck, er midlertidig kom-
mandant på basen EXPLORER på Saturns måne
Titan. Du er fornylig ankommet i dit rumskib
STARFUCKER I for at undersøge visse rygter
om, at akruppeløse videnskabsmænd i det
eksklusive manipulerer med arbejds- og service-
botterne på stedet. Det er endog blevet antyd-
et, at 'man' har arbejdet på at konstruere en drøm-
berrobot.

Og så sker det, som selvfølgelig kan ske, men
som trods alt er så sjældent forekommende, at
du aldrig tænker over det til daglig: EXPLORER
er blevet ramt af en meteor, der har smadret
over halvdelen af basen, bl.a. hele laboratorie-
afdelingen. Det kom på sin vis bejseligt for visse
personer, men på den anden side kan de være
ret ligeglade, da de er døde!

ET ADVENTURESPIEL PÅ DANSK TIL CMD 64/128

Katastrofe på TITAN



OPRØR PÅ NYX



OPRØR PÅ NYX!

...SOS...SOS...SOS...NYX KALDER BIG
MAMA...KALDER BIG...OPRØR...fshh...
...brrrr...FIRE MYTTERISTER...KUN MIG
...IKKE LÆNGE...fzzzzzz...pannnnn...!
Dette uforståelige signal er det sidste,
kommander Kim Starbuck modtager, mens
han i sit spiontørne hyper-rumskib STAR-
FUCKER II er på vej til planeten Nyx for
at bringe hjælp til en nødstedt ekspedition.
Noget er meget, meget galt, men hvad?

Noget tyder på mytteri, men hvad kan
få en lille ekspedition på kun syv medlem-
mer til at bekriige hinanden? Årsagen kan
kun findes på Nyx, så Kim Starbuck må
ned og undersøge sagen.

Det kan blive en meget farlig - måske
fatal - oplevelse!

- Endnu et adventure på DANSK
af Jens-Erik Kjeldsen

(c) SEPIA adventures 1989
ISBN 87-88849-05-8

KATASTROFE PÅ TITAN: 55,- kr. OPRØR PÅ NYX: 70,- kr.

Begge adventures i sampak: 100,- kr.

Indsæt beløbet på giro 190 23 93, SEPIA, Ellegårdspark 6, 3520 Farum

EVENTYRENE, SOM KUN NÅR INFOCOMS BEDSTE TIL SKULDRENE

- MEN ER DET IKKE OGSÅ GODT NOK?!