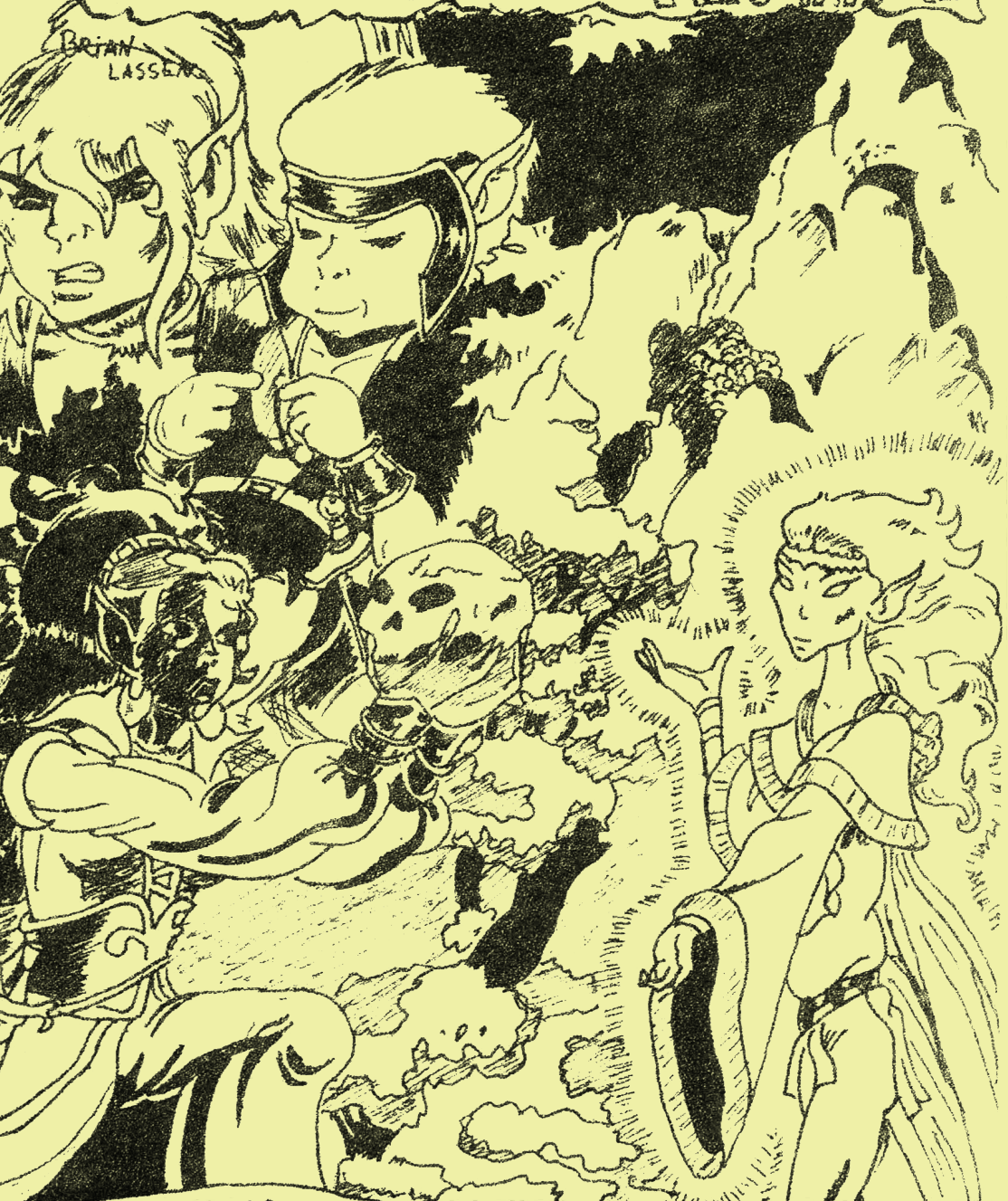


ADVENTURE POSTEN

VOL. 2
NR. 12.
JULI 1989
PRIS 70 95 KR



Kender du Manowar?

Nej, det er ikke troldmanden fra Oz, vi tænker på. men den hårde pop-gruppe, der i sidste måned vandt vores konkurrence. Forsangeren i gruppen gav os en copyright-sag på halsen, fordi vi glemte kildeanvisningen. Læs mere inde i bladet. Ellers var det meningen, at vi skulle ha' sendt tilmeldingsblanketter til DM med ud i denne måned, men pga. fødselsdagspresset, Compilation 1-6 og små vanskeligheder med leveringen fra firmaet, der udgiver spillet må konkurrencen indtil videre udskydes een måned. Og så er Per Nielsen da DK-mester så længe, selvom han hævder, at det ikke bliver noget problem at genvinde titlen. Tilbage til Compilation 1-6. Set med vores øjne, er der et eller andet, der er gået galt. Ikke ret mange af jer, ca. 30, har bestilt bladet her ved deadline. Det indbringer ca. 1.200,- og omkostningerne er 7.000,-!! - Vi håber, at flere får bestilt, så det bliver muligt for os at genoptrykke flere numre. Ikke mere brok, nu skal der være fødselsdagsfest.

Vi har det sidste af Black Knight og Lords of Time med denne gang. Vi bringer Atalan og The Dallas Quest og stopper så, hvad essays angår. Vi afholder 2 konkurrencer, leverer de 10 hotteste spil (Hit-Listen i ny afskygning) og har Coke med os igen i en Hooked on Adventure. "Welcome home, Manowar bless you!" Vi har foretaget en optælling af tilmeldingerne, til adventure-træffet, læs inde i bladet om det bliver til noget!

Den Gamle er på lejrskole på Bornholm, vi krydser fingre for, at han huskede søsygetabletterne, i hvert tilfælde hvis han vil se Christiansø, hvorfor vi ikke har nogen Beginner's Hints i dette fødselsdagsnummer.

Compilation 1-6 er ikke med ude sammen med dette nummer, vi havde, en lille forsinkelse, men har du bestilt nummeret så kig i postkassen omkring den 15. i denne måned. Vi garanterer dog, at der er noget at glæde sig til!

ISSN 0904-5309

ANSVARSHAVENDE UDG. :

Adventure Klubben.

REDAKTØR :

Claus Nygaard.

RED. MEDARBEJDER :

D.D. Dennis.

REDAKTION :

Vestergade 25A, 4930 Maribo.

Tlf. 03 88 47 17 torsdag 15.00-19.30

LAY-OUT + PRODUCTION :

Claus (NYX) Nygaard.

SAMLING + UDSENDELSE :

Claus Mathiesen, John Østergaard.

FREE-LANCE :

Aage Krogh Christoffersen, Jørn (A-MOC) Jensen,
Peter (Mr. Coke.) Normarm, Jens Erik (Den Gamle)
Kjeldsen.

STOF INDSENDT AF

C. Mathiesen, H. Egern. J. Gunness, B. Lassen. P.
Villani, C. Kvan Clausen.

INDHOLD :

- 2-Kender du Manowar? NYX brækker sig!
- 3-Denne side, what else?
- 4-Hooked on Adventure.
- 6-Time of Lore tips!
- 7-Gremlins - Tegneserie Essay!
- 10-A-MOC's Corner med GAC-kursus.
- 24-Redaktøren roser A-MOC.
- 25-GAC+ anmeldelse.
- 26-Dallas Quest-essay af Jacob Gunness.
- 27-Black Knight-essay af Henrik Egern Jensen.
- 28-Skal der være sommertræf?
- 29-GACHelp! - NY KOLONNE I ADV. POSTEN!
- 30-Oplysning til medlemmerne!
- 31-TELEFONHELPLINEN holder SOMMERFERIE.
- 32-Lords of Time essay af Claus Mathiesen.
- 36-Brevkassen
- 43-Konkurrence.
- 45-Atalan-essay af Casper Kvan Clausen.
- 48-Endnu en konkurrence.
- 50-Manowar. En troldmand?
- 51-Hit-listen!

HOOKED ON ADVENTURE

Som sædvanligt har Finn Bolding noget at sige. Han har skrevet et åbent brev til mig, som jeg her vil gengive. Da brevet indeholder flere elementer vil jeg svare på dem individuelt efterhånden.

Hej P.C. Coke.

"Der er dog nogle ting som Finn åbenbart ikke helt har forstået" (citater fra dit svarbrev) - Der er absolut også en hel del ting, du har totalt misforstået.

Ja, jeg troede jorden var flad.

Jeg gik ud fra, at du kendte den almindelig kendte danske sigemåde "glimret ved sit fravær". Denne bruger man i en situation, hvor en person er fraværende, men hvor den pågældendes tilstedeværelse er forventet og ØNSKET. You got it? - jeg har netop savnet din tilstedeværelse og ønsket det - og absolut ikke ønsket din fraværelse!!!

Undskyld, Finn. Du har ret. Jeg kendte ikke den danske sigemåde "glimret ved sit fravær", men det skal til mit forsvar siges, at ingen af dem, der blev præsenteret for brevet, som jeg har snakket med, forstod den, som den var ment.

Apropos "at rakke ned". Jeg har aldrig anvendt denne vending endsige ønsket det. Forhold dig dog tekstanalytisk - dette kræver for det første, at man har læst den pågældende tekst (i denne sammenhæng mine indlæg, se AP, vol. 2, nr. 8, side 25-26), og for det andet, at man holder sig inden for tekstens ramme. Går man ud over rammen, kræves der referencer, ellers har læseren ingen jordiske

chancer for at replicere. M.h.t. din forudindtaget mening om, at jeg har til hensigt at nedrakke dig, synes jeg, at du anvender et "argumentum ad hominem" (dvs. angreb på modstanderens personlige egenskaber, ikke hans argumenter - m.a.o. man går efter manden).

Igen undskyld, Finn. Min forudindtaget mening udsprang sig af den ovennævnte misforståelse. Desuden var jeg i et ondt humør da jeg skrev svaret.

AP's igangværende/kommende "samarbejde" med Forlaget Microtech kunne jeg af gode grunde ikke vide noget om. Det er jo dig, der giver medlemmerne oplysningen i dit svarbrev til mig. Forøvrigt, er jeg udmærket klar over, at du også kører en telefonhelpline - vi har sgu talt sammen adskillige gange, og hver gang har jeg præsenteret mig!!!!!!

Jeg er sgu også udmærket klar over, at du er klar over, at jeg kører en telefonhelpline, og at vi har talt sammen adskillige gange, hvor du har præsenteret dig hver gang. Jeg ville bare forhindre, at min påstand om, at jeg lavede andet for Posten end at skrive, skulle henstå for læseren som et postulat.

Peter, Rasmus og jeg arbejder også gratis for AP - jeg har leveret indlæg fra og med jeg blev medlem (vol.1-5/6). Rasmus bruger gennemsnitlig 4-6 timer på sine store tegninger til bladet. Kan du forestille dig et AP uden aktive medlemmer? La' være med at føle dig såret. Vi værdsætter din indsats for bladet (SIC!).

Finn, jeg er ubeskrivelig glad, og taknemlig for din og Rasmus's indsats for bladet. I Postens gamle dage var "aktive medlemmer" et begreb der kun kunne fæstne rod i sine vildeste drømme. Idag, takket være dig og andre, er det fortid. Hvis der ikke

var aktive medlemmer ville Klubben være død, så at sige. Nu problemet bare, at aktivere skribenten "Mr. Coke". Min aktivitet er desværre en funktion af min fritid. Angående jeres værdsættelse af min indsats, kan jeg kun sige "snøft... tak!".

Anyway, no hard feelings - knap en cola-Bottoms up! (er gjort), Down the hatch.

Cheerio with Best Greetings
Finn Bolding.

No hard feelings, Finn! Join me in a toast for everlasting friendship.

Yours humble

Mr. Coke.

TIPS

Time of Lore.

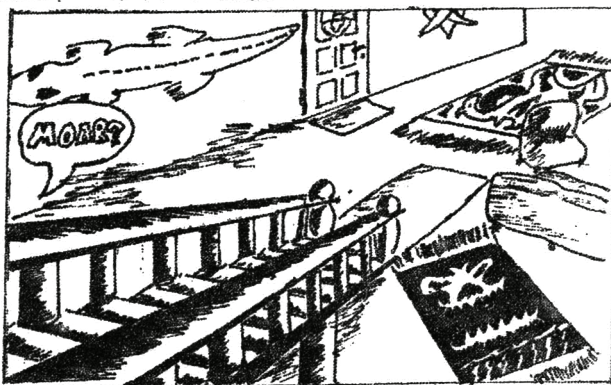
- *Blue scroll lammer alle på skærmen.
- *Green scroll dræber alle på skærmen.
- *Blue potion giver 1/2 energi tilbage og Green portion giver 1/1 energi tilbage.
- *Treela: Køb "magic boot" af manden, som står ved siden af baren.
- *Rhyder: Få "holy water" af "friar".
- *Ruins: i "ruins" er der en trappe, som fører ned til en underjordisk gang.
- *Orc-camp: følg vejen nordpå væk fra Eralan og stop så når du ser en sø. Gå ind i skoven af den højre indgang, og følg stien indtil du ser "orc-camp". Dræb alle orc'erne og tag "urn". Den giver du til munken inde i Tavern.
- *Ganestore. Gå ned i kælderen på tavernen, træk i lever og gå ned af trapperne. (Pas på! Der er en vagt!). Find "tablet". Gå op af de trapper og giv "note" til kongen (du får den ved at dræbe vagten, der løber rundt om slottet.)
- *Øst for Treela er der et hus med en travel scroll.

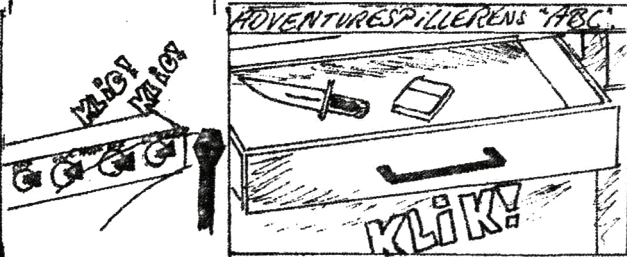
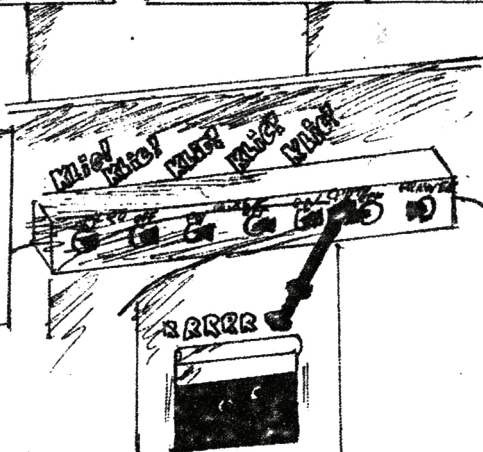
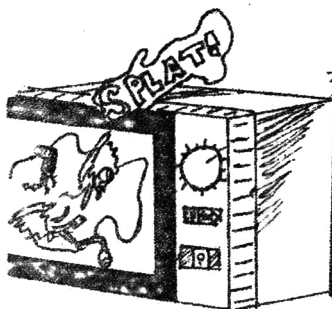
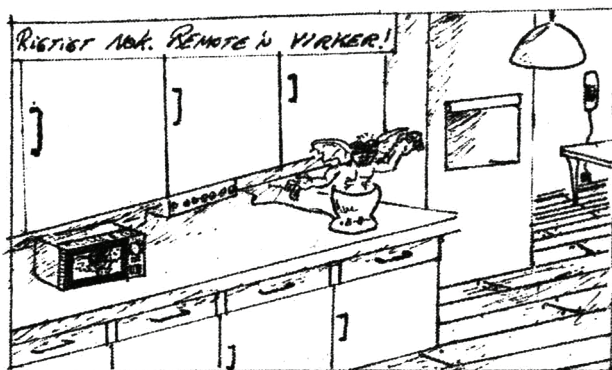
- Sugar Ray.

GREMLINS

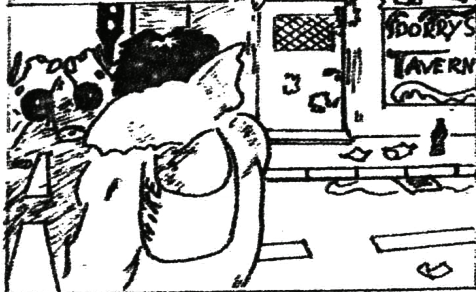
ESSAY

AF
BRIAN LAFFENTM





INGEN TVIVL. DE VAR LIGE
I NERHEDEN...



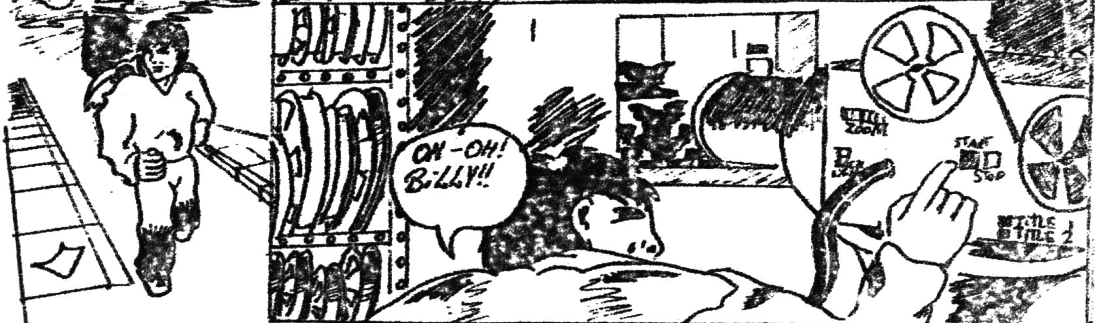
BINGO!



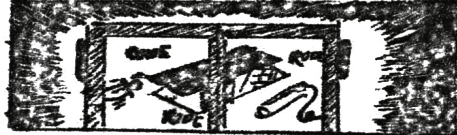
MAN IKKE DET VAR EN IDE' AT
TAGE ET BILLEDE AF DETTE
ROBERT!!



EN RASK LEBETUR OG LØDT KENTEN I BIOGRAFER...



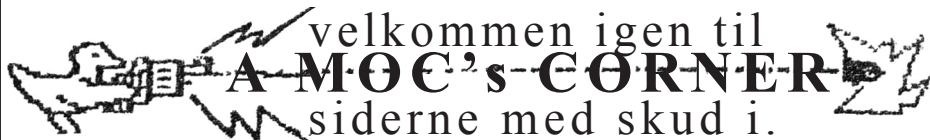
SENERE PÅ GASTATIONEN.



VED SNEKROEN.



FØLG BILLY OG GIZMO I NESTE AFSNIT AF TEGENESERIE-
ESSAYEN @REMIMAG



Det er bare GAC-GAC!

Hej igen alle sammen, ja så er det tid igen til et par ord med på vejen.

Allerførst vil jeg lige kill'e en GROW up til en GROW down. Det var Per Nielsen, der havde lidt problemer.

-SUSPECT: Hvad skal jeg bruge crowbar til? og hvor? Har- kurven i closet nogen betydning?

*Det er problemet med CROWBAR (koblen) -prøv at lege biltyv og brække lidt i BMW'en. Kener du den Basket hvor Masken/Folder og Card er?. Men ihvertfald skal du bare undersøge den i første omgang - Open folder og look in mask -compare dark hair with VERONICA og GET BASKET -when the GLASS is not in the basket - wait til SMYTHE puts it in. Mon ikke det skulle være nok for denne gang og nu til noget helt andet....

Nu til det GAC'ede!

Og denne gang er det så GAC'en, det gælder - der er nemlig 'mande', der har spurgt, om det ikke kunne lade sig gøre at få dette LAV DIT EGET ADVENTURE program lidt mere belyst. Der er 'mande'. der ikke er helt klar over, hvordan man skal forholde sig til nogle af kommandoerne (selvom der er manual med). Det vil jeg så prøve at belyse her. Men vent nu ikke at jeg er et helt orakel, hvad programmeringen angår, men en hel del hen af vejen kan jeg nok hjælpe, så lad os springe lige ud i det.



Hvis man tager sin manual og prøver at slå op på det lille prøveadventure: jeg vil bruge det som udgangspunkt. Hvis vi prøver at kigge på det afsnit, der hedder CONDITION LOCAL <C>, så vil jeg prøve at vise, hvordan man takler MØRKE & LYSE rum.

Fra hovedmenuen trykker du på <C> og på <1> (for rum 1) og 1 (for linie 1), skriv nu:

```
IF ( VERB 3 ) RESE 1 GOTO 2 WAIT END
```

Det betyder: Hvis du er i rum 1 og skriver øst vil du, når du går øst resette til 1, som betyder, at det rum, du går ind i (her rum 2), vil blive mørklagt. Ps: læg her mærke til at rum 1 i rumbeskrivelsen ikke har nogen connection.

<Room 2>

Du har skrevet ØST og er nu i rum 2 (som er mørklagt). Her i rum 2 kan vi gå vest og syd og øst. Læg her mærke til, at der kun er conn. for ØST. Det betyder, at hvis du går ØST, bliver rummet, du kommer ind i, også mørklagt.

Du laver nu første linie i rum 2.

```
IF ( VERB 4 ) SET 1 GOTO 1 WAIT 1 END.
```

Her ser du, hvorfor der ingen conn. er til rum 1. Linien betyder nemlig, at når du skriver VEST, kommer du til rum 1 (goto1) og når du gør det, bliver rummet oplyst igen <set1> - hvis du prøver at lave en (CONNECTION ARE: V 1) i rum 2, vil du nemlig ikke få det lyst - så vil det stadigvæk være mørkt. Det samme gælder, hvis du skriver SYD. Vi laver en linie mere.

```
IF ( VERB 2 ) SET 2 GOTO 5 WAIT END
```

Det samme gør sig gældende her - hvis du havde lavet en (CONN. ARE: S 5) i rum 2, ville du komme til et mørkt rum; men da du nu kan skrive SYD som linie 2 ovenfor betyder, sker der følgende:

Du skriver SYD (verb 2) og kommer til rum 5 (goto 5) og rummet bliver lyst (set 1).

Kan du se ide'en? - at de retninger du går fra rum 2 med en goto kommando og en set 1 kommando, de vil ikke blive mørklagt. Det skal lige nævnes at hvis:

MARKER 0 er sat, betyder det, at rummet er DECR, siden det sidst var RESE.

At hvis MARKER 1 er sat, er du i et lyst rum - eller omvendt (RESE).

At hvis MARKER 2 er sat, har du en eller anden form for lys.

Hvis både MARKER 1 & 2 er sat, vil du få beskeden "Du er i et mørkt rum" eller lign.

Samme fremgangsmåde kan du også bruge til at holde døre og lignende lukkede eller åbne.

Ps. Du skal bruge set eller rese numre højere end 2 idet 0 - 1 - 2 er reseveret programmet, men du kan foreksempel skrive (Vi forudsætter du er i et rum med en dør - feks. rum 5):

Du er i rum 5, og døren er til øst, og du skriver ØST - Du vil da få beskeden (Du kan ikke gå igennem lukkede døre) - altså såfrem du ingen nøgle har. Linien vil da se sådan her ud:

<Room 5 linie 1>

```
IF ( VERB 3 AND SET 3 ) GOTO 6 WAIT END
```

Det betyder: Hvis du har skrevet ØST, og du har åbnet døren, vil du komme til rum 6.

<Linie 2>

```
IF i' VERB 3 ) MESS 7 WAIT END
```

Sum betyder. Hvis du skriver ØST, og døren ikke er åbnet, får du beskeden (mess 7) "Du kan ikke gå gennem lukkede døre".

<Linie 3>

```
IF ( VERB 19 AND NOUN 6 AND CARR 3 > SET 3 MESS 10 WAIT END
```

Som betyder: Hvis du skriver UNLOCK (verb 19) DOOR (noun 6), og du bærer (carr 3=key) set 3 (for at fortælle programmet at nu er døren (set 3) åben -og du får beskeden (mess 10) "NU ER DØREN ÅBEN" eller sådan noget lignende). Man kan selv formulere svarene.

Nu vil der følge et lille program, som vil prøve at forklare hver linie skridt for skridt. Start med at tegne dette diagram (kort):

Husk DM i Adventure

En årligt tilbagevendende begivenhed i Adv. Posten.


```

***   ***   ***   ***
*1*—*2*—*3*—*4*
***   ***   ***   ***

      |
      v
***   ***
*5*—*6*
***   ***

```

Lær at
styre
GAC+ med A-MOC!

Nu skal du indtaste VERBS <V>.

1 nord / 1 n / 2 syd / 2 s / 3 oest / 3 oe / 4
vest / 4 v / 5 op / 5 o / 6 ned / 6 ne / 7 tag /
7 hent / 8 smid / 8 læg / 9 kik (rydder skærmen)
/ 10 list / 10 baer / 11 slut / 12 tekst / 12 ord
/ 13 grafik / 14 gem / 15 hent / 16 undersoeg / 17
taend / 18 sluk / 19 aabn / 20 point / 21 spis.

Nu til NOUNS <N>.

1 fakkelen / 2 rotten / 3 noeglen / 4 guldet / 5
slangen / 6 jerndoeren / 6 doeren.

Og nu OBJECTER <O> .

obj 1 = en fakkell / starts in room 5 / vægt 10
obj 2 = en doed rotte / starts in room 4 / vægt 20
obj 3 = en noegle / starts in room 4 / vægt 1
obj 4 = noget guld / starts in room 6 / vægt 100
obj 5 = en taendt fakkell / starts in room 0 / vægt
100

Så er det sat på plads.

Så går du til RUMBESKRIVELSEN <R>.

<Room 1>

DU STAR PÅ EN STOR STENET VEJ - OG DU KAN SE EN
HULEINDGANG MOD ØST...

<Return>

Conn are..

(Her skal du ikke skrive noget - for vi bruger en
goto 1 (c room 1 linie 1)

<Return>

Nu skriver jeg ikke <return> mere. men skriver kun
rum nummer.

<Room 2>

Du er i en stor hule - og små indgange ligger mod ØST, VEST OG SYD.

conn are... 0 3 (for du står jo nu i rum 2 og kan gå mod øst. Der skal ikke skrives nogle conn for vest og syd, idet rummene ellers vil blive mørklagt, se afsnittet om rese og set først i artiklen, hvor det bliver mere udførligt beskrevet). Du bruger derfor goto sætninger til vest og syd så vi får rummene oplyst.

<Room 3>

Du er inde i en mindre hule - her er en stor fed slange, som ligger og sover i det ene hjørne
conn are... V 2 (Her gælder det samme. Du bruger også en goto for at gå til rummet, som ligger til øst).

<Room 4 >

Du står ved en smal sø - den eneste vej tilbage er vest.

conn... (Her skal ikke laves conn., fordi du laver en resel og en goto 3 for at få rum 3 mørkt, hvis du ikke bærer på den tændte fakkel).

<Room 5>

Du er udenfor et stort slot - en tunnel-lignende indgang kan ses mod nord - og en stor jerndør kan ses mod øst,

conn are... (Her skal heller ikke laves conn., se ovenfor).

<Room 6>

Du er i et stort rum inde i slottet - og i det ene hjørne finder du en stor guldklump - du kan se en åben jerndør mod vest. conn are V 5

Tryk nu på _<-_ et par gange indtil du er tilbage i hovedmenuen.

Du har nu fået verbs, nouns, object og rumbeskrivelser på plads og skal nu til det sjove med at programmere.

Allerførst starter du med at trykke <H> og <1> for linie 1 Skriv nu:

```
IF ( RES? 6 ) SET 6 STRE 111 3 CSET 1 END
```

Det betyder: Hvis marker 6 er rese (og det er den i det første move) så set marker 6 for at fortælle programmet, at det er den ikke mere - sæt bæreevnen til 111 (stre 11) - og tæller 1 til sum 3 (3 cset 1) - (nu vil tælleren begynde at tælle nedaf fra 3).

Ps. Stre 111 betyder, at du ikke kan bære både guld og tændt fakkel, da de tilsammen vil give 200, du husker at du satte guld til 100 og fakkel til 100 - kan du se sammenhængen min ven?

<Linie 2>

```
IF ( RES? 1 AND RES? 2 ) DECR 1 END
```

Betvder: Hvis du er i total mørke (res? 1 and res? 2) så begynd at tælle nedaf (decr 1) med 1.

<Linie 3>

```
IF ( 1 EQU? 1 AND RES? 1 ) MESS 20 END
```

Betyder: Hvis tæller 1 har nået sum 1 så fortæl at du kan høre fodtrin.

<Linie 4>

```
IF ( 0 EQU? 1 ) MESS 21 EXIT END
```

Betyder: Hvis tæller (equ1) har nået 0, så fortæl (mess21) at du er blevet stukket af en edderkop, og du ender (exit) spillet.

<Linie 5>

```
IF ( AT 3 AND RES? 4 AND CARR 2 > SET 4 MESS 13  
DROP 2 2 TO 0 WAIT END
```

Betyder: Hvis du er i rum 3 (at3) med rotten (carr2), og slangen ikke er blevet fodret endnu (res?4) bliver den fodret nu (set?4) med rotten, Det får man at vide (mess13) og rotten bliver droppet (drop2) og bliver ført fra rum 3 til rum 0 (2to0).

<Linie 6>

```
IF ( AT 3 AND RES? 4 ) MESS 8 EXIT END
```

Betyder: Hvis du er i rum 3 (at3) uden rotten, og den ikke er blevet fodret (res? 4), får du besked, at slangen bider dig (mess 3), og du forlader spillet (exit).

<Linie 7>

```
IF ( AT 1 AND CARR 4 ) MESS 9 EXIT END
```

Betyder: Hvis du er i rum 1 (at1) og bærer guld (carr4), så får du beskeden, at du har vundet (mess 9), og du forlader spillet (exit).

Det var så lidt om HIGH PRIORITY.

THE



Vi skal nu se på CONDITION LOCAL <C>.

<Room 1 linie 1>

```
IF ( VERB 3 ) RESE 1 GOTO 2 WAIT END Betyder:
```

Hvis du skriver øst, resetter du lyset (resel) og går til rum 2 (goto2), som nu er mørkt, (fordi du ikke har en tændt fakkel), og nu begynder tælleren at tælle nedaf til nul, netop fordi du er i et mørkt rum.

<Room 2 linie 1>

```
IF ( VERB 4 > SET 1 GOTO 1 WAIT END
```

Betyder: Hvis du skriver vest (verb 4), så sætter du lyset (set1). fordi der ikke er nogen conn. i rum 2, som henviser til rum 1. Det gør vi her (gotol), for så får man nemlig lyset igen i rum 1!

<Linie 2>

IF (VERB 2) SET 1 GOTO 5 WAIT END

Betyder: Det samme som ovenfor i linie 1 bare med retning til syd.

<Room 3 linie 1>

IF (VERB 7 AND NOUN 5 MESS 14 HOLD 200 EXIT END

Betyder: Hvis du tager (verb 7) slangen (noun 5), så får du beskeden, at det kan du ikke og er derfor død (mess 14). Beskeden står på skærmen i et vist antal sekunder (hold 200) - og spillet er færdigt (exit).

Ps. Jo højere hold tal jo længere står det på skærmen.

<Linie 2>

IF (VERB 3) SET 1 GOTO 4 WAIT END

Betyder: Igen et move til et lyst rum fra et mørkt rum, men denne gang til øst.

<Room 4 linie 1>

IF (VERB 4) RESE 1 GOTO 3 WAIT END

Betyder: Hvis du går øst (verb 4), så gør du rummet mørkt (resel).

<Linie 2>

IF (VERB 7 AND NOUN 3) CTR 0 + 20 CSET 0 END

Betyder: Hvis du tager (verb 7) nøglen (noun 3) så læg 20 point til tæller 0 (score) altså sådan her (ctr 0 + 20 cset 0).

<Linie 3>

IF (VERB 8 AND NOUN 3) CTR 0 - 20 CSET 0 END

Betyder: Det modsatte af linie 2.

<Room 5 linie 1>

IF (VERB 3 AND SET? 3) GOTO 6 WAIT END

Betyder: Hvis du skriver øst (verb 3), og marker er sat (set? 3), hvilket er ensbetydende med at døren er åben, kan du gå til rum 6 (goto 6).

<Linie 2>

IF (VERB 3) MESS 87 WAIT END

Betyder: Hvis du går øst. og døren ikke er åben

(set? 3), så får du beskeden (mess 7), at du ikke kan gå gennem lukkede døre.

<Linie 3>

IF (VERB 19 AND NOUN 6 AND CARR 3) SET 3 MESS 10 WAIT END

Betyder: Hvis du skriver åbn (verb 19) jerndøren (noun 6), og du bærer nøglen (carr 3), så sætter du døren åben (set 3) og får beskeden, at den nu er åben (mess 10).

<Linie 4>

IF (VERB 1 RESE 1 GOTO 2 WAIT END

Betyder: Hvis du går nord (verb 1) og ingen tændt fakkelt har, så vil rum 2 (goto 2) blive mørkt (rese 1).

Det var <C>, og vi vil nu gå til <L>.

<Linie 1>

IF (VERB 9) LOOK WAIT END

Betyder: Hvis du skriver kik (verb 9), så får du skærmen ryddet og rumbeskrivelsen toner frem for oven.

<Linie 2>

IF (VERB 19) MESS 239 LIST VITH WAIT ENEl Betyder: Hvis du skriver list/bærer (verb 10), så får du en beskrivelse af alle ting. du bærer rundt på (altså det samme som inventory).

<Linie 3 >

IF (VERB 11) QUIT END

Betyder: Hvis du skriver slut (verb 11), så afslutter du spillet (det samme som quit).

<Linie 4>

IF (VERB 12) TEXT OKAY END

Betyder: Hvis du skriver tekst eller ord (verb 12) så bliver grafikken slået fra.

<Linie 5>

IF (VERB 13) PICT OKAY END

Betyder: Det modsatte som linie 4.

<Linie 6>

IF (VERB 14) SAVE OKAY END

Betyder: Hvis du skriver gem (verb 14), så saver du spillet.

<Linie 7>

IF (VERB 15) LOAD LOOK WAIT END

Betyder: Det samme som linie 6 bare far "hent" (verb 15).

<Linie 10 >

IF (VERB 20) MESS 249 CTR 0 MESS 250 PRIN TURN
MESS 255 WAIT END

Betyder: Hvis du skriver point, sker der følgende: Du får en besked (mess 249) og en score (ctr) og en besked (mess 250) og en sum for, hvor mange turns du har bevæget dig rundt i spillet (turns), og en besked (mess 255) - men se selv under "mess". hvad de indeholder, så du får en ide om, hvordan det hele virker.

<Linie 11>

IF (NO1=0 AND VERB 7) MESS 19 WAIT END Betyder;
Hvis du skriver tag eller hent (verb 7) for sig selv får du en besked (mess 19) om. at programmet ikke ved, hvad du mener.

<Linie 12>

IF (NO=0 AND VERB 8) MESS 19 WAIT END Betyder:
Det samme for smid og læg (verb 8).

<Linie 13>

IF (NO=0 AND VERB 16) MESS 19 WAIT END
Betyder: Det samme for undersøg (verb 16).

<Linie 14>

IF (VERB 7 AND NOUN 1 AND HERE 5) GET 5 OKAY END
Betyder: Hvis du skriver tag hent <verb 7> fakkel (noun 1). og den er her (here5), som er obj5 og derfor tændt, tag den (get5). Programmet skriver okay, og linien afsluttes end.

Mere næste side 

<Linie 15>

IF (NO1 < AND VERB 7) GET NO1 OKAY END

Betyder: Hvis du skriver tag/hent (verb 7), og der er et noun med et nummer lavere end 5 så tag den noun med det samme nummer (no1) - programmet skriver okay og afslutter linien.

<Linie 16>

IF (VERB 6 AND NOUN 1 AND CARR 5) DROP 5 OKAY
END

Betyder: Samme som linie 14 bare for smid/læg.

<Linie 17>

IF (VERB NO1 < 5 AND VERB 8) DROP NO1 OKAY END

Betyder: Samme som linie 15 bare for smid/læg (verb 8).

<Linie 18>

IF (VERB 16 AND NOUN 1 AND AVAI 5) MESS 5 WAIT
END

Betyder: Hvis du skriver undersøg (verb 16) fakkel (noun 1), og den faktisk er til stede på den ene eller anden måde (avai 5), så får du besked, at her er en tændt fakkel (mess 5).

<Linie 19>

IF (NO1 < 5 AND VERB 16 AND AVAI NO1) MESS NO1
WAIT END

Betyder: Det samme som linie 15 bare for undersøg (verb 16).

<Linie 20>

IF (VERB 21 AND NOUN 2 AND CARR 2) DROP 2 2 TO
0 MESS 17 WAIT END

Betyder: Hvis du skriver spis (verb 21) rotten (noun 2), og du bærer rotten (carr 2) så forsvinder (drop2) den og bliver lagt i rum 0 (2to0), så den ikke kan bruges mere.

<Linie 21>

IF (VERB 17 AND NOUN 1 AND AVAI 1) 1 SWAP 5 CTR
0 + 20 CSET 0 MESS 15 SET 2 WAIT END

Betyder: Hvis du skriver tænd (verb 17) fakkelen

(noun), og den faktisk er her (avai 1). så bliver den tændt - Det gør den ved at blive lavet om fra en fakkell (obj 1) til en tændt fakkell (obj 5) på den måde, at man laver en (1 swap 5), som bytter om på obj 1 og obj 5. Man får også tilskrevet 20 som score (ctr0 + 20), og man får beskeden (mess 15), at nu er fakkelen tændt, og den bliver (set 2), dvs. at nu har man lys, hvorhen man end går.

<Linie 22)

```
IF ( VERB 18 AND NOUN 1 AND AVAI 5 ) 1 SWAP 5 CTR
0 - 20 CSET 0 MESS 16 WAIT END
```

Betyder: Ganske rigtig, - lige det modsatte af tænd fakkelen. Her er det altså sluk (verb 18) fakkelen (noun 1).

Gå nu tilbage til hovedmenu ved at trykke på _(-_ et par gange.

Nu mangler du bare at få alle messerne på plads for at kunne komme til at spille dette lille demo adventure.

Du skal nu have mess-numrerne fyldt op fra nr. 239 til nr. 255, men det ved du selvfølgelig godt, ikke?? - For er de ikke det, kan du nemlig godt glemme alt om at få det til at virke, men det de ligger på den prøve fil som følger med original disketten. Nu har jeg jo prøvet at lave det på dansk, så lad os allerførst starte med:

```
mess 239 Du bærer
mess 240 Hvad nu?
mess 241 Det kan du ikke!
mess 242 Hvad!!
mess 243 Spring op på tasten for et andet spil.
mess 244 Er du sikker?
mess 245 Det er allerede gjort!
mess 246 Det er ikke gjort endnu!
mess 247 Det kan du ikke se.
mess 248 Du bærer for meget til at kunne samle
det op.
mess 249 Dine point er
```


mess 250 og du tog så mange
 mess 251 Det er mørkt, og du kan ikke se en sk..
 mess 252 Jeg kan ikke finde dette nogen steder.
 mess 253 Du kan i alt se
 mess 254 Okay!
 mess 255 skridt.

Det var det - og så til de underliggende mess og vi starter med mess no 1.

mess 1 Det er en meget tør fakkell.
 mess 2 Det er en meget død rotte - den ser ud til at kunne smage godt.
 mess 3 Dette er en smal sølvnøgle.
 mess 4 Det ser ud til at være værdifuldt.
 mess 5 Det er en god fakkell og den brænder godt!
 mess 6 Du kan ikke gå gennem lukkede døre!
 mess 7 Du har ingen nøgle,
 mess 8 Du vækker slangen, og du dør.
 mess 9 Du slap ud med guld og er meget rig nu!!
 mess10 Du åbner døren.
 mess11
 mess12
 mess13 Du vækker slangen og giver den rotten,
 mess14 Slangen dræber dig langsomt.
 mess15 Den gir et kraftigt lys.
 mess16 Den går ud.
 mess17 Den smager bedre end den ser ud (yum yum).
 mess18 Du finder ingenting!
 mess19 Jeg er bange for, at jeg ikke ved, hvad det er.
 mess20 Du høre nogle mærkelige scrabblende lyde.
 mess21 En kæmpe stor edderkop dræber dig!

Jeg vil lige også behandle et emne som INTERAKTIVITET.

Det er måske nok for de lidt mere garvede, men jeg tar det med alligevel.

CONDITIONS - HIGH PRIORITY (H).

Du skal sætte: IF (RES? ((X)=NUMMER)) SET X = NUMMER "Det samme"

```
X=NUMMER (Derfra, hvor den skal tælle nedaf).
CSET X=Nummer på COUNTER (EQU) END
```

Linien vil komme til at se sådan her ud.

```
IF ( RES? X ) SET X X CSET X END
```

Hvis marker X er RESE (Hvis det er første skridt), så set marker X for at fortælle, at det er det ikke længere. - Sæt eventuelt også styrke på bæreevne og sæt tæller X (CSET) til sum X.

(Eksempel)

```
IF ( RES? 6 ) SET 6 3 CSET 1 END
```

(Med bæreevne inkluderet)

```
IF ( RES? 6 ) SET 6 STRE 100 3 CSET 1 EN
```

Her kan du ikke bære noget, der overstiger 100.

(Næste punkt vil så være)

```
IF C RES? 1 AND RES? 2 ) DECR 1 END
```

Forklaring: Res? 1 og res? 2 betyder, at hvis du er i totalt mørke så (decr 1) lad. tæller 1 begynde at tælle nedefter.

(Næste punkt er)

```
IF ( 1 EQU? 1 AND RES? 1 ) MESS 20 END
```

Linien ovenfor betyder: Hvis tæller 1 har nået 1, og du stadigvæk befinder dig i mørke (res? 1), får du at vide, at du kan høre fodtrin (mess 20).

(Næste punkt er)

```
IF ( 0 EQU 1 ) MESS 21 EXIT END
```

Hvilket betyder: Hvis tæller 1 har nået 1, får du at vide, du er død (mess 21), og du forlader spillet og begynder forfra (exit).

Man kan således styre nogle træk fremefter i spillet, indtil man når et vist punkt uden at have gjort noget bestemt, og tilsidst dør man, når tælleren når 0.



Det var så alt for denne gang. Det er jo klart, at jeg ikke kan komme ind på alle de spidsfindigheder, man kan lave med GAC'en. Jeg kan huske, første gang jeg stiftede bekendtskab med det, var jeg lige ved at give op. Jeg forstod hverken det ene eller andet, jeg havde det til at ligge i lidt over et år inden jeg tog mig sammen til at sætte mig ordentlig ind i det. Jeg kan kun sige: "Prøv jer frem og start kun med nogle få rum, så skal det andet nok komme hen af vejen". Nu til slut vil jeg sige "GOD FORNØJELSE" og giv ikke op lige med det samme. Tilbage er kun at sige "GAC GAC og på snarlig GACGAC!"

A-MOC.

Redaktøren bemærker!

Tag en dyb indånding og pust ud med stort "U"! - En ordentlig omgang fra A-MOC, der ikke sparede på krudtet trods fødselsdagsfesten. Vi valgte også i samråd med ham ikke at dele artiklen. Samtidig har vi valgt at introducere en GAG - HELPLINE hvor A-MOC bliver den førende specialist, dog med gode råd og tilråb fra både undertegnede samt -den gamle (når han kommer, hvis han kommer, helskindet hjem fra Bornholm!).

Har du endnu ikke bemærket det. så kan vi gøre det for dig. Der er kommet en ny eksklusiv Graphic Adventure Creator (læs anmeldelsen), der samtidig kan købes igennem og for den nette sum af kroner 445,-. Et enestående tilbud, der udruster dig med et stykker værktøj, der aldrig går af mode. Du har også mulighed for at købe den eksklusive GAC-data-baseprinter fra Big Sky Software gennem os for kroner 100,-. Med den undgår du skrivekrampe i begge arme, da alle data indeholdt i GAC'en kommer ud på din printer. Har du prøvet GAC'en, ved du også hvad den mangler!!!

Og så minder vi om, at deadline for vores lavdit-egat-adventure-konkurrence er 20. november 89'. Du kan altså stadig nå at lave et adventure til os, og vinde en dejlig pengepræmie + andet godt! Har du spørgsmål omkring konkurrencen, er du velkommen til at ringe, når telefonhelplinerne igen åbner!

NYX.

ANMELDELSE

GAC+. Incentive Software, version testet CBM64. Fåes ikke til andre maskiner, Pris ca, 450,- kr.

Det er ikke til at se det.

Den nye GAC+ ligner den gamle så meget, at du ved første øjekast føler dig taget godt og grundigt ved næsen. Det er faktisk den gamle indpakning, med et gyldent klistermærke på, så hunden kan altså i dette tilfælde ikke skues på hårene.

"Godt", tænker du og loader "svinet" ind. Wha? - Kaffen galt i halsen..., Det er også samme hovedmenu!! -Ja, men - programmeringen min ven - det er inde bag kulisserne, det sker. Med GAC+ har du ikke blot et billigere værktøj end den oprindelige GAC, men også en forbedring på grafik-

området og programmeringen. Nu er det muligt at designe billeder ved brug af joystick, hvormed du kan dotte specielle punkter ind. hvor imod du på den gamle version skulle tegne hele streger. Der er nu også mulighed for at sætte flere adventures sammen, så du ikke skal stoppe spillet og loadet et andet op for pt.2. Nu skriver du simpelthen blot f.eks.: IF (VERB 1) LINK 2 GOTO 20

END og i part 2: IF (VERB 2) LINK 1 GOTO 16 END. - Fra pt.1's rum 16 går du north og vupti, du er i pt.2, med hele dit inventory og al tjavsens. Nu begynder det at ligne noget, Normann!

Ellers er der stort set ikke sket andet end at prisen er faldet med ca. 100,- kroner. På grund af A-MOC's CORNER's kursus og GACHelp!-spalten, vil jeg ikke i denne anmeldelse komme mere ind på det tekniske blot minde om at der stadigvæk er

mulighed for at lægge flere billeder oven i hinanden, så f.eks. en fast border kun skal tegnes 1 gang.

The Scores

LYD; Kun mulighed for et beeeep!

GRAFIK: 75% Du kan designe flotte billeder, men her er det op til din

PRÆSENTATION: 60% - Ikke særlig tilbundsående manual, men alt er dog beskrevet. Jeg ville gerne ha' set nogle spidsfindige problemløsninger.

PARSER: 70% - GAC standard.

ORDFORRÅD: Tjah, her bestemmer du selv, hvor mange du vil lære programmet. Det kan have 255 af hver slag i hvert linkede adventure!

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 85% - Her har du en universalnøgle til adventureprogrammering. Win-ter Wonderland, Apache Gold mv. er lavet på dette værktøj, så der er altså penge at tjene. Nu er det ikke længere nødvendigt at bøvlle med Poke og Peek. Her er der styr på alt. It's the fourth dimension!

The Dallas Quest

Jeg er en verdensberømt detektiv, der er blevet tilkaldt af Sue Ellen. Et sted i Sydamerika findes der en oliekilde, og jeg skal nu finde et kort over den, så hun kan tjene sine egne penge og dermed blive uafhængig af J.R., den flinke fyr...



ESSAY

Jeg starter i dagligstuen. Der ligger et horn (you know, trut-trut). Det tager jeg med og går øst, Jeg tager kuverten med fodboldbilletter, sådan nogle kan man altid bruge. Videre ud til svømmebølen, hvor jeg bl.a. finder et par solbriller, har altid gerne villet ligne Don Johnson, men de her er lidt for mørke til, at man kan se ud gennem dem, så jeg dropper tanken og fortsætter. (Du holder også bare nallerne fra de Don Johnson-glasses. Det er mit look, Coke). Nu står jeg så udenfor laden, hvor der sidder en natugle oppe i et træ. Den kan sikkert ikke lide alt det solskin, så den får Danny-brillerne. Det gav mig en ny ven. Ind i laden. Hjælp en kæmpe-rotte! Hvad skal jeg gøre???...Heldigvis redder uglen mig og tager rotten. Det eneste herinde er en skovl, som jeg også tager. Vel tilbage gennem dagligstuen og ud på marken ser jeg nogle køer. Pludselig bliver

det tordenvejrs og kørerne skræmmes op. De er lige ved at trampe mig ned, men jeg trutter i hornet, hvilket beroliger dem. Men hvad er det? Kørerne har jokket i noget.. Jeg roder lidt i jorden og finder en eventyrers gravsten. Der står noget om en kornmark på den og efter at ha' læst det, går jeg tilbage til stuen og nordpå.

Jeg åbner skrivebordet og finder en tobakspung. Desværre er jeg ikke lige så stærk som Pia Kjærsgaard, så jeg må nok smide noget. Jeg har bl.a. 1/2 million dollars, og hvad er et liv uden penge? Ja, det er der kun een måde at finde ud af på: "Væk med grunkerne!" - Jeg går gennem kornmarken og husker gravstenen. Hov, der lå en flyveplads?! Jeg ser mig lidt omkring og finder Ray Krebbs. Kan ligner en ægte AGF-fan. så han får billetterne og giver mig som tak en flyvetur til Sydamerika (han er MEGET glad for AGF!).

I flyet ligger der en rygsæk med en faldskærm. Den tager jeg, og samtidig propper jeg noget af alt mit skrammel ned i den. Jeg lukker sækken, tager den og da Ray kredser over en lysning hopper jeg ud. På vej ned hænger faldskærmen fast i en gren. På en anden gren ligger en sovende puma. der desværre er ved at vågne. Jeg får øje på en lille abe, og som alle ved elsker aber tobak (????), så den får lidt og løsner til gengæld min skærm.

Jeg står nu på en sti. Som bekendt fører alle veje til Rom, så jeg tager den syd-gående. Lidt senere får jeg øje på en tyk lian. Mine tarzan-hensigter spoleres, for i virkeligheden er lianen en slange. En papagøje giver mig det gode råd at dikke den lidt under hagen...

- Jacob Gunness.

Fortsættes !

Og det bliver i næste nummer af Adventure Posten. Nu er det tid til endnu en essay. Sidst manglede den, men here we go.

ESSAY

Black Knight Adv.

Før du henter noget vand, går du ud af rummet og ind i det, der ligger til nordvest. Derinde

er der kun en hylde og en krog. På krogen hænger et kysk-hedsbælte, og da du ikke har brug for det, lader du det hænge. I stedet vil du undersøge hylden, men da du ikke kan nå den henter du egekisten fra tjenerens værelse. Den står du op på i lukket tilstand, og ser at på hylden ligger en tændstiksæske. Den tager du selvfølgelig med for at kunne tænde faklen. Efter at godset nu er blevet grundigt undersøgt, går du ned til flo- den for at hente vand... Derefter fugter du sli- bestenen og sliber kniven. Da kniven nu er skarp, skærer du puden i stykker og ud fra den falder nogle tørrede havreflager. Dem tager du med dig og efterlader både kniven, spanden og trevlerne fra puden. Da alt nu er udforsket i byen, går du tilbage til vejkrydset. Her ser du, at alle dine ting stadigvæk ligger, hvor du efterlad dem. Herfra tager du smørret og faklen og går nordpå! Du bliver standset af en dværg, som du bestikker med guldmønten og fortsætter nordpå! - Og den tur, den må I vente med til næste gang.

Henrik Egern Jensen.

Fortsættes

VARIOUS

Sommertræf?

Vi har talt tilmeldingerne op til træffet, og der er i alt mulighed for at samle ca. 5 mennesker + redaktionen på tværs af ugerne. Nøjagtig 10 har meldt sig til, fordelt over alle ugerne, så det ser ud til, at skal vi træffes bliver det i oktoberferien. Er der derfor stadig enkelte af jer, der kan være med, så send blanketten ind.

Med en så lille tilslutning kan vi ikke leje en hytte til en så lav stykpris, så der er altså ikke andet for jer 10 end håbe på, at flere af medlemmerne finder ideen tiltalende.

Vi venter spændt og vil i næste nummer informere om antallet af tilmeldinger til den tid, samt skyde på en eventuel dato.

D.D. Dennis.

VARIOUS

GAChelp!

Som omtalt andetsteds i bladet, har vi i forbindelse med A-MOC's Corners GAC-kursus oprettet en spørgekasse for adventureprogrammører. I sin tid prøvede vi een for basic-programmører, men det gik ikke særlig godt. Dog har vi allerede fået et par problemer serveret fra hulkende GAC'ere, der sidder uhjælpeligt fast med RES?, SET, RESE og andet godt.

Vi lægger ud med Elo Hansen fra Vendslev: (Go for it Elo, red). - Jeg har problemer med en puzzle i mit adventure. Jeg vil lave et pengeskab, der skal åbnes ved at dreje 1 3 1! Drejer man 2 skal koden resette sig selv og man skal starte forfra med 1 3 1, også selvom man kun mangler den sidste 1'er! Når skabet er åbnet, skal man ikke kunne dreje hverken 1, 2 eller 3 mere. Drejer man f.eks. 1 1 1 i stedet for 1 3. skal man have at vide, at der ikke sker noget, når den 2. 1' er drejtes. Ligeledes skal der jo heller ikke resettes, hvis man ikke har drejet 1 eller 3! -Jeg vrøvler rundt i SET og RESE. Ingenting ser ud til at fungere, når jeg er ude over 5-6 linjer!

Preben Jørgensen fra Virum vil have DSB's nye S-togsstrækning med i sit spil: Jeg kunne godt tænke mig at have et tog til at køre mellem 5 stationer i mit adventure. I Seabase Delta er der også et, men mit skal køre, uden at man indsætter noget kort af nogen art. Dog skal man ikke kunne komme ind uden billet. Men det kan jeg selv klare. Det svære er bare at slette billetten, når den er brugt og så få den til at virke igen, hvis man nu køber en ny. Toget skal køre fra station 1 til station 5 og stoppe ved 2, 3 og 4. Det skal ca. holde 3-4 træk på hver station, hvis det er muligt og sætte igang når man stiger på, hvis det kan laves. Ellers skal det starte på station 1, være 5 træk om at komme til station 2, holde 3-4 træk og så videre til det når station 5, hvor det vender og kører tilbage. Måske kunne man også lade det holde pause om natten? Jeg har lige købt den nye GAC+ og kan ikke rigtigt finde ud af så meget.

To problemer fra to medlemmer. Vi ser, hvad vi kan gøre, og vi modtager gerne spørgsmål eller tips og gode ideer fra dig også! Senere var det måske en god ide at lave en GAC-konkurrence med bedste 3-locations program, eller bedste puzzle, hvem ved?

Der skulle gerne være hjælp til de nævnte spørgsmål i næste nummer. Grunden til, at vi tog dem med denne gang, var for inspirationens skyld! Indlæg til GACHelp! skal være os i hænde senest den 20. juni 89'.

NYX.

VARIOUS

MEDLEMSNUMMER?

Mange af medlemmerne kender ikke deres medlemsnummer. Til deres orientering skal det nævnes, at det er det nummer, der står udenpå kuverten og på giro kortet henholdsvis over og før dit navn. Vil du være sikker på en hurtig og problemfri ekspedition ved f.eks. bestilling af spil, bestilling af abonnement, indsendelse af spørgsmål og meget andet, så oplys dit medlemsnummer sammen med navnet. Vi har enkelte medlemmer, der hedder nøjagtigt det samme til for- og efternavn. Det kan skabe stor forvirring!

NYX.

DEBAT

COMPILATION 1-6

Er du med på de seks første numre af Adventure Posten i offset tryk for kroner 48,00? Har du ikke bestilt endnu? Så er chancen der endnu, for at komme med blandt de første, der modtager udgivelsen til den lave introduktionspris. (Normalpris for 6 numre er 119.70 kroner!). Indbetal det udsendte girokort for bestilling af Compilation 1-6 og vær med til at sikre, at der også kommer en Compilation 7-12 og 1-12 af 2. årgang. Her er tale om et kvali-produkt med indlagt farvetryk!

NYX.

VARIOUS

MANDAG :

02 19 02 17 - Kl. 16.00-20.00 (Coke) .

TIRSDAG :

02 99 87 62 - Kl. 19.00 (Us) .

ONSDAG :

02 19 02 17 - Kl. 16.00-20.00 (Mr. Coke) .

TORSDAG :

03 88 47 - Kl. 16.00-20.00, Claus (NYX) .

FRIDAG :

02 19 02 17 - Kl. 16.00-20.00, Peter (Mr. Coke) .

02 19 02 17 - Kl. 16.00-18.00, Peter (Mr. Coke) .

02 19 02 17 - Kl. 16.00-20.00, Peter (Mr. Coke) .

BEKENDT - Vi ønsker tidspunkterne
og datoerne overholdt!

Ja, som du kan se, er det blevet tid til sommerferie for de 3 telefon-hjælpere. Alle tre linjer vil holde fri frem til 1. august, pga, eksamen i hele juni og sommerferie i juli. Coke og NYX sveder begge ved det grønne bord frem til den 25. juni, hvorefter det for Coke's vedkommende står på 1 måneds InterRail, hvor han håber at støde på Hook'en. NYX er involveret i et filmprojekt i juli, samt forsøger at slappe af i København i dagene op til 1. august. Kirsten har rokeret rundt på sig selv og sit firma og fået ekstra meget at lave i juni, inden hun drøner til Thule i 3 uger i juli. DERFOR ingen, og vi gentager (selvom det jo selvfølgelig ikke er nødvendigt) **INGEN** opringninger før 1. august!

Skulle det imidlertid være for svært at forstå, ja så er det bare synd, at du for hvert opkald i perioden får 1 uges karantæne, fra 1. august! - Og her er **INGEN** undtagelser. Alle er velkomne til at skrive til redaktionen, de tager ikke imod opringninger! Der er simpelthen **ikke** tid!

Vi håber alle tre, at du forstår dansk! På Genhør!
Kirsten, Coke og NYX.

ESSAY

Sidst slap vi Claus Mathiesen netop som han var på vej ind i Rembrands hytte. Lad os afslutte essayen med de sidste tider.

LORDS OF TIME — THE END

Jeg går indenfor, her kommer jeg ind i en lang hal. Der står 2 lange borde, på det ene af dem er der et spil kort og en sølvklokke. Jeg blander kortene og ud falder en joker, den tager jeg. Så ringer jeg på klokken og straks står der en tjener, som ser fortabt ud. Han forklarer mig at hans Master er vred over, at han har mistet joken. Den giver jeg ham selvfølgelig, og han bliver så glad, at han forærer mig sin kasket. Da jeg kigger på den, ser jeg at den har et billede af et time glas. I den anden ende af stueetagen, er der en spisesal, hvor jeg finder et drikkehorn og noget kød.

Oppe på 1. sal er der nogle vagthunde, som jeg giver kødet, de gnasker det i sig og lægger sig til at sove. Inde i en gammel ottoman, finder jeg en kongekrone og på væggen hænger der et orientalsk tæppe. Inde i musikrummet finder jeg en gammel lut, med en skøn klang, men musikrummet har en elendig akustik, så jeg sætter mig ud på trappen for at spille. Netop som jeg tager en Gsus4#11, glider et panel til side. Bagved er der en hemmelig dør. Bagved døren er der jordens vaniskeligste maze og den må I selv finde ud af. Når I er kommet igennem, kommer I til en brønd, der indeholder magisk vand. Drik det og få mange flere kræfter til næste gang. Jeg går nord og er i uret igen.

Last waltz..

Denne gang har uret bragt mig til FREMTTIDEN. Jeg får lyst til at gå en tur på mælkevejen og da jeg når tappen, ser jeg en nedfalden stjerne. Jeg beskytter hænderne, før jeg tager den, da den er hvidglødende.

Vel nede igen, går jeg ind i en butik og køber "groat". Det hele ser meget øde og forladt ud, ikke en levende sjæl ser jeg. Netop som jeg opgivever at finde andet end dybe kløfter, ødelagte veje og andet djævelskab, ramler jeg ind i et rumskib. Det ser stort tomt og forladt ud, men døren er låst. Heldigvis har jeg gemt nøglerne fra zone 1, så det er ikke noget problem, at komme ind.

Inde i rumskibet finder jeg en pool. Lige det, der skulle til, at afkøle den meget VARME stjernerne. Da det er gjort, kigger jeg mig lidt omkring; en solid madras samt en raket med et langt reb, bundet fast. Og jeg finder også en stor ædelsten. Med alt dette forlader jeg rumskibet igen. Jeg har altid haft det sådan, at jeg kan gå og sove, det gjorde jeg også her. Det resulterede i et gevaldigt styrt ud over en dyb afgrund. Heldigvis tog madrassen det værste af stødet, så Jeg er næsten uskadt.

Jeg står nu ved indgangen, til et større hulesystem. Lidt forsigtigt titter jeg indenfor, hvor der er 3 forskellige døre. Jeg vælger en, og kommer ind i et våbenkammer. Her er der et lasersværd, som jeg tager med for en sikkerheds skyld. Efter at have vandret lidt rundt i hulerne, kommer jeg ind i et værelse uden tag, hvor jeg af-fyrer raketten, Hurtigt kravler jeg op ad rebet, og befinder mig ved en stor brønd. En hurtig beslutning bliver taget - ned i brønden. Her er der en stor og meget smuk rubin, og når man kigger i den, er det som at se i et forstørrelsesglas. Op ad brønden igen, nord og vupti, her er CYBERMAN. Han virker ikke særlig venlig, så jeg giver ham af lasersværdet. Det er noget, han kan forstå, så han tager benene på nakken (iøvrigt et upraktisk sted at have dem når man skal løbe). Mod øst er der et værksted, der har repareret robotter.

På arbejdsbordet finder jeg en lille skruetrækker, som jeg bruger til at åbne robotten i fægtehallen med. Ved første øjekast får jeg ikke øje på noget inde i robotten, men da jeg forstørrer mit udsyn ca. 500 gange, får jeg øje på en microchip. Ved ca. 1000 gange forstørrelse, ser jeg at, der er et billede af et timeglas på den, så nu er der bare tilbage at finde uret igen, smide værdierne og så ses vi i

Romertiden: Det er en mærkelig fornemmelse, at stå her midt i den så berygtede romertid. På den ene side af gaden, står der to centurions og diskuterer et eller andet, men jeg kan ikke høre, hvad de snakker om. Istedet går jeg ind i et tempel, som er prydet med de skønneste malerier. Her knæler jeg ærbødigt, beder en bøn og så føler man sig til Perseus & Andromeda. Jeg er nu i besiddelse af de selvsamme sandaler som fra Channel 8's Smash hit.

Jeg beslutter mig for, at kigge på byen for at finde, det jeg søger. En solid trefork og et mindst ligeså solidt net, finder jeg i en barak, hvor gladiatorerne holder til. Efter en tur på det lokale marked, ender jeg i et skatterum. Her er der et gyldent bæltespænde og en gladiator. Idet jeg tager spændet, napper han det ud af hånden på mig, og i fuld galop spæner han mod den store arena. Inden han tog spændet, nåede jeg at se, at der var et billede af et timeglas. Altså ingen vej udenom, efter ham.

Da jeg kommer ind i arenaen, er det første, der fanger mit blik, en kæmpe løve. Hurtigt kaster jeg mit net over den, sætter det godt fast med treforken og vender mig mod gladiatoren. Han har fået så meget respekt, at han frivilligt afleverer bæltespændet. Nu trænger jeg virkelig til et bad, så jeg bevæger mig mod badeanstalten. (Hvis alt er gjort rigtigt, er du nu istand til at flytte den "grating", der pryder væggen i et af baderummene). Det gør jeg så og kommer ind i en mini labyrint. Her er meget varmt, rigtigt varmt, men som den vise mand jeg er, har jeg husket drikkeelse, derved undgår jeg den ellers visse død.

På randen af hedeslag, ender jeg i uret igen. Nu er jeg ved at være klar til finalen, nemlig zone 9. Der hvor de onde Timelords lever, og hvor de planlægger deres grimme plan.

Her står jeg så. Alt omkring mig er så underligt, både smukt og skræmmende på en gang. Den eneste vej leder mod syd, hvor jeg kommer til en stor låst jerndør. En stor sten falder fra mit hjerte, og pludselig dukker "Father Time" op. Han fortæller mig, at der stadig er tid nok, til at besejre de 9 Timelords. Så åbner han døren for mig, så jeg kan gå igang med sidste kapitel.

Efter en gruopvækkende vandring, finder jeg en flaske gift, den sidder fast, så jeg må grave den fri. Jeg befrier de mennesker og dyr, der har været holdt fanget meget længe. En mand blandt fanterne giver mig en box, der er afbildet et timeglas på den.

På min videre færd ender jeg i en kødædende plante, netop som den er ved at fordøje mig, giver jeg den en kraftig dosis af giften. Det ætser sig ind i siden på planten, en åbning viser sig mod øst. Jeg kravler igennem åbningen, her er der en gang, der leder op. På vejen op finder jeg en kappe, den ligner næsten den Dracula har. Jeg tager den på, og kravler videre op, en dør spærre al videre fremfærd, men ingen døre er uforgængelige, så pludselig befinder jeg mig under et bord, hvor 9 par ben er parkeret. Da jeg kravler frem, finder jeg ud af, at jeg er usynlig. De kan ikke se mig, så jeg går ind i et tilstødende rum.

Her er der en stor heksekedel, den fodrer jeg med alle 9 timeglas objekter + ildfluen. Så rører jeg godt rundt, tilsætter salt og peber og vi har en rigtig god gang TIME LORDS suppe. Tilsæt dagens garniture og du har besejret LORDS OF TIME ved at forhindre de 9 Timelords i at ændre tidens gang.

Claus H. Mathiesen.

COMPILATION 1-6

En sikker investering for folk med hang til adventures. Her er tale om et kvalitetsprodukt i topklasse. Offset trykt med indlagte farver!

Letters

ROS til Macleod!

Hej Adventure Posten. - Hjerteligt til lykke med 2 års fødselsdagen - vi kipper med flaget (så skulle I se vores. red). I min agoni kastede jeg mig over det helt fortræffelige adventure. Time Thief. Utroligt, at det er lykkedes Macleod at banke sådan et eventyr ind i 64'eren - det er jo helt Infocom'sk. Ethvert medlem af AP med respekt for sig selv må have dette spil - "a real MUST". Her er der virkelig tale om et "Genuine Verbose English Text Adventure", you bet! Tak Claus for dit glimrende interview med Macleod - I kommer virkelig langt omkring. Jeg oplevede forøvrigt selv, at en af Rasmus' venner havde en kopi af Time Thief, inden jeg havde modtaget originalen fra jer. Kopien ved jeg nu stammer fra et jydsk AP-medlem - Uha da da - Uha da da!

Et beskedent forslag: Hvad siger redaktionen til at få lavet en samlemappe el. lign. til AP-numrene (de månedlige naturligvis)? Okay, jeg kan gå i byen og købe en sådan, men vil foretrække en med AP's logo. Bladet skal og bør selvfølgelig tjene på det, derudover kan en evt. samlemappe bruges som præmie.

Mht. reklamer i AP er jeg ikke den store modstander, så længe det. ikke går ud over AP's nuværende lødighed. Standpunktet vil sandsynligvis ændres, hvis jeg støder på en reklame fra slagteren i Dølle-Fjelde-Musse, der faldbyder svineko-teletter til halv pris (vist nok en jødes største dilemma - jeg er ikke jøde. men jyde!).

Et lille skulderklap til Mikkel HAK Jakobsen. Rasmus og jeg morede os meget over hans underfundige aprilsnar. En torn i øjet for redaktionen (Furze = tornblad) - Herre Gud, ethvert dagblad med respekt for sig selv laver en aprilsnar på abonnentens regning - jeg opsiger da ikke af den grund mit abonnement endsige licensen, fordi DK også er med på en sådan spøg. I blev taget ved røven, som jeg blev for år tilbage af dagbladet

"Information", der dengang havde en artikel om de nye EF-pas. En såkaldt "APRILSNAR".

Længe leve og nifoldigt HURRA til AF,
Finn Bolding & Sons.

Hello Boldings! - Tak for gratulationen og tak for artiklen om datasetten. Af pladshensyn er den desværre først med i næste nummer af Adventure Posten. Vi er på Dons vegne glade for, ikke mindst at du kastede dig over Time Thief, men i agoni? - Havde du fået kniven for struben af Rasser? - Måske skulle vi give det jydsk AF-medlem denne for kopieringen af vel nok verdens bedste spil, til den pris! Nu er vi dog så heldige, at vi ved, hvem vi har solgt eksemplarer af spillet til, så mon ikke SUS (min farmor) vil betale en klækkelig sum under bordet for den oplysning? HA! Skal man kopiere, så hvorfor vælge et spil til 100,- kroner? Er der ikke mere økonomi et et budget-program til 20.000,-? Jeg er smigret over dine varme udtalelser omkring mit interview!

Samlemappe? - Jeg har sat D. D. Dennis på en lille efterforskning mht. pris osv. Dog siger de første nyhedsbulletiner, at et tryk vil hæve prisen umenneskeligt. Læs mere i et senere nummer!

Vi reklamerer ikke for slagteren i Dølle! - Ved du forresten, at redaktionen ligger ca, 10 km derfra, og at deres fodboldhold har været på tips-kuponen? Der vil yderligere kun blive tale om reklame i vores samlingsnumre.

Aprilsnaren har jeg ikke yderligere kommentarer til, måske andre har?

Med venlig hilsen, NYX.

Reklamer? Tjah!!

Hej Claus + Co. - I vil gerne høre læsernes mening 'om reklamer i AP? OK, jeg er lidt skeptisk. Jeg prøvede at slå op i et tilfældigt engelsk computerblad. 60 ud af 140 sider var fyldt med reklamer! Det er vist lidt rigeligt?!? Og hvad vil I reklamere for? Bliver det for adventures eller computerspil i almindelighed? Men All Right, så længe det har etwas med computere at gøre og det ikke fylder alt for meget (!!!), er det i orden.

En anden ting: I samme blad var der kun 3 sider adventurestof. For et par år siden var der 8-10. Er folk blevet trætte af at bruge hjernen? Tilsyneladende bliver adventurespalterne i de forskellige blade tyndere og tyndere, og de par tests, der er, er for det meste af rollespil eller joystick-styrede Amiga-eventyr. Ikke fordi jeg har noget mod nogen af delene, men det virker som om, vi brødkasseejere med. hang til at lette r.... og bevæge os over til tastaturet er blevet mere eller mindre glemt. Bevares, Amiga'en er da wonderful, men der findes altså andre computere end den.

TDM's spalte er fin-fin, men det er lidt for dyrt at betale over 30,- kroner for 2 sider. Bigby's var endnu bedre, men den er åbenbart forsvundet helt i Soft Today!

Hilsen Jacob Gunness.

PS. Den frygtelige afsløring af årsagen til Coke's navn udeblev! Hvad står NYX og A-MOC for? I'm 101% curious!

Hej Jacob. - Som sagt til Finn og Rasser bliver der ikke tale om reklamer i det månedlige blad. Vi er både for "primitive" og "små" til de at de store kanoner gider at spille 3 minutters profit på os. Men vi kan reklamere hos dem, for beløb svarende til 4 års indtjening! (HA!) - Kun i Compilationerne vil vi have en chance.

Med hensyn til adventurestof i al almindelighed er vi enige om, at udviklingen er gået den forkerte vej. Det hænger efter min mening ikke sammen med en mindre popularitet, men skyldes ene og alene magasinernes sensationspresse-form. En gang var der en god historie i at bringe 4 sider om The Hobbit i samtlige blade flere måneder i træk! Spillet blev behandlet som Armstrong gjorde det efter sin månetur! Nu er adventures blot en niche, godt nok en seriøs niche modsat de 8-12 åriges arkadespilleri, der ikke er værd at satse på. Dog er det helt sikkert, at netop mange køber blade som COMPUTER, Games PREVIEW, i sin tid IC RUN for at læse adventuresiderne. Hænderne i vejret alle, der er enige... Hm, det ser ud til, at

der faldt ca. 125 eksemplarer af Adventure Posten på gulvet! -Dog må vi holde ud, give arcade-spillerne fingeren og udsprede kendskabet til adventures.

Vores øgenavnes betydning? - Det får du ikke at vide her, men du har inspireret os til en konkurrence. Se andetsteds i bladet og send dine bud ind til os inden den 20. juni 89'.

Venlig hilsen, NYX.

Ingen spøgefugl!

Hei! - Takker igen for et nyt flot produkt! Det bliver bedre og bedre! Det eneste minus kunne vel være dette mammutinterview. Det var jo rigtigt interessant, men det kunne vel ha' været skrevet i en form, der ikke tog så meget plads?

Posten kom i rette tid. For første gang i mit liv prøvede jeg at ringe til helplinen, men oraklet (Peter) kunne ikke hjælpe. (Og jeg som troede at disse hjælpere vidste alt! Hi!). Dagen efter løstes hovedproblemet - AP udkom med løsningen på mit største problem.

- er det nu rart, at jeg bruger en utraditionel brevform - (Jostein skriver på sammenrullet pergament, der er brændt i kanterne, og så på norsk, red). - Jeg er jo bare 5 år yngre end "Den Gamle". Vi oldnisser udvikler jo vor egen specielle stil med årene. (Ja, I skulle se hans artikler for de redigeres fra "bautasten" til AP-format, red). Det er jo trods alt morsomt at være med sammen med jer smågutter!

Aprilspøgen var et tåbeligt påfund synes jeg. Jeg er nok for gammel til sådan noget?

Mange hilsner, Jostein Mork.

Hej Jostein! - Jeg har skrevet dit brev på dansk. Nothing personal, det røg blot ud af fingrene på mig! - Interviewet med Don Macleod var mammut, det indrømmes, men efter vores mening helt sikkert pladsen værd.

Peter er god nok til helplinen, han kan lige finde ud af at sige sit navn... Det går dog helt rigtigt for sig i The Hardcore Helpline, som du kunne se!

Jeg er med på din brevform, der faktisk hører til blandt de mere positive. Dog er din håndskrift den samme som min underskrift. Et medlem skrev engang, at den var en læge værdig!

Lad os nu ikke træde mere i den aprilsnar!

Med eventyrlig hilsen, NYX.

Reklamer og sommertræf

Hej AP! - Jeg glæder mig meget til sommer- / efterårs træffet, bare synd det skal være på Sjælland! Jeg synes, det er en dårlig ide at sætte reklamer i bladet (med mindre i kan få meget ud af det), fordi AP er det eneste blad, hvor hver anden side ikke er fyldt op med reklamer.

Og så synes jeg også, I skulle gøre de billeder I sætter i bladet, lidt lysere, ligesom det med Den Gamle. F.eks, ligner det første billede af Coke mere en blind neger end en Coke!

Jeg glæder mig til samlingsnummeret. Til sidst tak til Henrik Egern og Claus Mathiesen for deres to essays.

Mvh. Jonas Buur Sinding.

Hej Jonas. - Læs de ovenstående breve, mht. reklamerne. Desværre ser det ikke ud til, at vi får noget sommertræf. Måske kan der nå at komme nok med til et efterårstræf?!

Billederne i bladet volder mange gange problemer fordi vi ikke kører med et fuldt professionelt udstyr. Dog prøver vi, så godt vi kan, men indrømmer, at det ikke er lige godt hver gang. Bær dog over med os. Vi har kun trykt 6 numre på det nye anlæg!

Vi glæder os også til Compilationen. Samtidig gør vi opmærksom på, at Henrik Egern har lavet et udmærket essay-hæfte som omtalt i sidste nummer af Adventure Posten. Send ham en A5-kuvert med et 4,40 kroner frimærke og du har det indenfor nogle få dage. Adressen er Henrik Ejern Jensen, Hedevej 7, 9575 Terndrup. En klapsalve til ham for et virkeligt godt initiativ!

Venlig hilsen, NYX.

Til lykke!

Hei AP! - Gratulerer med dagen!! Takker for at det går an å bruke IBM PC til konkurransen om å lage et eventyrspill selv. Hva er det dere legger vekt på, når dere skal kåre vinneren? Er det parseren og ordforrådet eller atmosfæren og plottet?

Hva med en artikkel om programmering av adventures i BASIC?

Ellers synes jeg, at AP er et bra blad, som blir bedre og bedre for hver gang! ! !

Hilsen, Jon Ivar Ekker, Norge.

Hej Jon! - Tak for gratulationen. Med hensyn til lav-dit-eget-adventure-konkurrencen er det klart, at vi må legge vekt på alle de punkter du nevner. Det går f.eks. ikke, at plottet er stjålet eller der intet er. Pressen skrev: "Et storslået adventure, hvor du går rundt på må og få!". Ligeledes er det nødvendig med en knaldgod atmosfære, nogle rappe og hårfine svar på utallige kommandoer, dvs. et stort ordforråd og minimal ventetid, god parser holder den igang. Faktisk er ordforrådet og parseren begge ting, der ligger bag kulisserne. Det er blot dem, der holder plottet og atmosfæren gående, Du kan have de bedste ideer med dit adventure, men kender det kun 25 kommandoer er jeg den, der er stået af. "Hvad er 'tag øksen' for noget". Jeg smiler blot!

Et adventurekursus i BASIC? Lad os nu lige se, hvordan A-MOC's GAC-kursus modtages, okay? Og mange tak for roserne omkring bladet!

Venlig hilsen, NYX.

Tåbeligt!

Til Adventure Posten. - Mange tak for nummer 11, som jeg modtog med morgenposten. Jeg synes, at det er tåbeligt, at Mikkell HAK Jakobsen kan vinde det 1/2 års abonnement med en historie omhandlende en oplevelse, som han selv har haft med at løse et adventures især når man tager i betragtning, at han bare har skrevet teksten af fra Manowar's "The Warriors Prayer" fra deres seneste udspil "Kings of metal".

Med venlig hilsen. Jes Tjagvad.

Hej Jes! - Helt enig med dig og ikke yderligere kommentarer i den sag! - Vi har trukket præmien tilbage!

Venlig hilsen, NYX.

Pamper chefredaktøren?

This is Kristian Madsen, an ordinary human at day, but at night he becomes the feared and scary MADMAN. This letter was written 3 am.

Til Adventure Pesten. - Hvad mente vores allesamens Pepsi, med at Posten er profitabel??? Hvor længe har vi ikke hørt at sprøjten var ved at gå rabundus. Og i sagen om, at vores skribenter arbejder for andre smudsblade, kan jeg da kun sige, at Mr. Bolding er udnævnt til æres-MADMAN for sine holdninger i sagen. I sagen om reklamer kan jeg kun sige: "Agnosco fortunam Cartaginis".

SGRUNTS fra Madman Madsen.

Ps. Whew. . nu har jeg overtaget roret igen. Et par forslag: Lav Top 5 om til Top 10 og lav samtidig reglerne for hit-listen om, så et spil ikke kan gemme stemmer fra sidste måned. Dette vil give et bedre overblik over hvilke spil, der er populære, og det vil samtidig give mere spænding på listen. Eks: Black Knight Adventure er ikke med sikkerhed det mest populære spil blandt medlemmerne. Det har måske bare engang i fordums tid fået en hulens masse stemmer og ligger nu fedt og godt på førstepladsen. Hvis ikke reglerne bliver lavet om, bliver det sikkert ved med det til dommedag!

Adventyrlig hilsen, Madman Madsen.

Hej Kristian. - Black Knight Adventure ligger fortsat på Top 10, fordi den fortsat bliver stemt ind ikke blot på listen, men som nummer 1! Læg mærke til, at jeg skrev 10, vi har taget konsekvensen og lavet Hit-Listen om, men pointsystemet ændres ikke. Et virkeligt godt spil, skal ikke vippe af pinden fordi Mastertronic kommer med et budget -spil, som 3/4 af medlemmerne får af deres mormor!

Om økonomien ligger det profitable der, at vi som sagt blev momsregistreret med vol.2, nr.11, og

derved trækker produktionsomkostningerne fra samt er omdannet til en forening, som vedtaget på generalforsamlingen, og nu er igang med at gnave af på den gæld, der stiftedes sidste år. Efter investeringen i det nye trykkeri, har vi overskud hver måned, ca, 5-600 kroner, der bruges til indkøb og finansiering af eksempelvis Compilation 1-6. (Næsten dømt til underskud!).

Finn Bolding som æres-MADMAN! - Det ændrer ikke på vores fritidsbeskæftigelser.

Venlig hilsen, NYX.

KONKURRENCE

Gæt dig frem!

Ja, der er endnu en konkurrence i bladet. Takker være Jacob Gunness' læserbrev, kan du her vinde 2 dejlige præmier fra Big Sky Software. Så er du da ikke længere i tvivl om firmaets kvalitet. Der er software for 200,- kroner til den, der kan give de mest korrekte forklaringer på, hvorfor skribenterne kalder sig det, de gør. Send os dit bud så vi har det senest den 20. juni 89' og vær med i lodtrækningen om TIME THIEF og GAC DATABASE PRINTER (tm) fra Big Sky Software.

Hvorfor kalder de sig sådan nogle mærkelige mellemnavne?

1: Jens-Erik (Den Gamle) Kjeldsen.

2: Jørn (A-MOC) Jensen.

3: Peter (Coke) Normann.

4: Aage (Hook) Krogh Christoffersen.

5: Claus (NYX) Nygaard.

Lad fantasien få frit spil, gå på jagt i gamle numre af Adventure Posten. Vi venter spændt!

Venlig hilsen Den Gamle, A-MOC, Coke, Hook og NYX.



PETER VILLANI

Så er Casper Kvan Clausen fra Farum også kommet på essay-listen. Denne gang er det et af de bedre spil fra Atlas Adventure Software, der må stå for skud. Læs historien om, hvordan Zaz blev rig ved at tømme Ærø for skatte! - Here we go, here we go...

ESSAY

ATALAN

Bølgerne slog ind over dækket og stormen rasede. Skibet knagede og bragede. Da det splintredes stod jeg tæt ved masten, og da jeg ikke kunne svømme, greb jeg den som min eneste chance.

Jeg vågnede på en strand. Masten lå ved siden af mig. Jeg huskede, at kaptajnen havde sagt, at vi skulle gøre øen britisk i dronningens navn og kalde den "Atalan", Det måtte altså være her. Jeg gik lidt rundt, og fandt ud af, at stranden var helt omgivet af høje klipper. Så fandt jeg en spade, og gravede lidt hist og her. Et anker og noget tov var gevinsten. "Aha", her var min chance. Binde, binde, binde, smide det hele op på kanten af klippen og kravle op.

Vel oppe kiggede jeg mig omkring og fandt en muskedonner. Den så meget værdifuld ud, så den nappede jeg (og det er hvad hele spillet går ud på (nej, ikke sådan at essayen er slut nu, men sådan at man skal rende rundt og finde skatte!)). Jeg prøvede at gå ind i junglen og var nær blevet ædt af en snerrende og frådende tiger (tigergalskab?). Jeg gik tilbage og prøvede stien mod vest. Så kom jeg til en bro, som jeg med stor forsigtighed forcerede. På den anden side var en lampe (prøv at gnide på den. Ikke så sjovt som Zak, men alligevel vældigt festligt.). Jeg gik lidt rundt og kom til et bål. Da jeg undersøgte det lidt fandt jeg noget ristet vildsvin og en rygende gren (Acme immortal smoke???). Lidt mod vest, en vred indfødt! Ikke godt. Slet ikke godt. Jeg valgte stilfuldt at sige "Thank you for tea, gentleman", og gå stille tilbage over broen (læs: FLYGTE!!!). Næste stop: ruiner ne. Her er en bue,

den er rar at have i tilfælde af, at man finder en pil. Det næste jeg mødte var en bunke jord. Grave, grave, grave, hov, hvad var det. Altid rart at ha'. Nu fik jeg lyst til at trave lidt videre, så det var mit næste træk. Tændstikker, så kan jeg tænde lampen. Tilbage til landsbyen, hvor man ikke kunne komme ind i nogle huse, da der var mørkt. Ahh, det kastede lys over land (Ø!), Hmmm... de ting kan jo nok bruges til noget. Hej! En medicinmandsmaske! Det må ham prutten da have respekt for! Korrekt, da jeg kom gående flygtede han med et skrig, der var Nightmare on Elm Street værdigt. Mmm... frugter! Føj for biiip, der er orm i! Nå, den kan vel altid bruges, om ikke andet til kompostbunken derhjemme - HVIS jeg altså kommer hjem. Så skal der komme en båd... Båd! Det minder mig om vandfaldet. Dem går folk altid igennem i bøjerne....

Inde bag vandfaldet var der stille. Jeg fandt en sølvfløjte og gik lidt videre. Ham der må da ha' haft noget af værdi med sig... nå. der! Hen til den store hule med carvingsne. Hmmm... Måske.. RUMLE! BANG! En hem'li' dør! hvad kan man mon lave derinde??? Nå, se'fø'li'! man skal jo bare kigge sig for! Næææ, hvor smukt. Fløjte... Nåja, slangen er sikkert musikalsk. Bierne skræmmes væk med røg. Ind i hulerne igen. Jeg tossede lidt rundt og mødte et alter. "Gu've', hvad de guder ka' li'?". Aahja, og jeg blev endda betalt! ! !. Så sker der vist ikke mere her, der- er tihvertifald ikke flere rum. På bambusmarken fik jeg en ide. Man kan jo fælde bambus til en båd! Inde i minen var der en hammer og noget guld. Lave, lave, nå, ikke lige, hvad jeg havde forestillet mig, men det kunne vel gå an. Hjælp! Det er med at være hurtig når maxi skal tilbage! Det mindede mig om tigreren (hvor er forbindelsen?, red.). Inde i shelteren var et spyd, stakkels tiger. Men tigerskind er da også værdifulde...

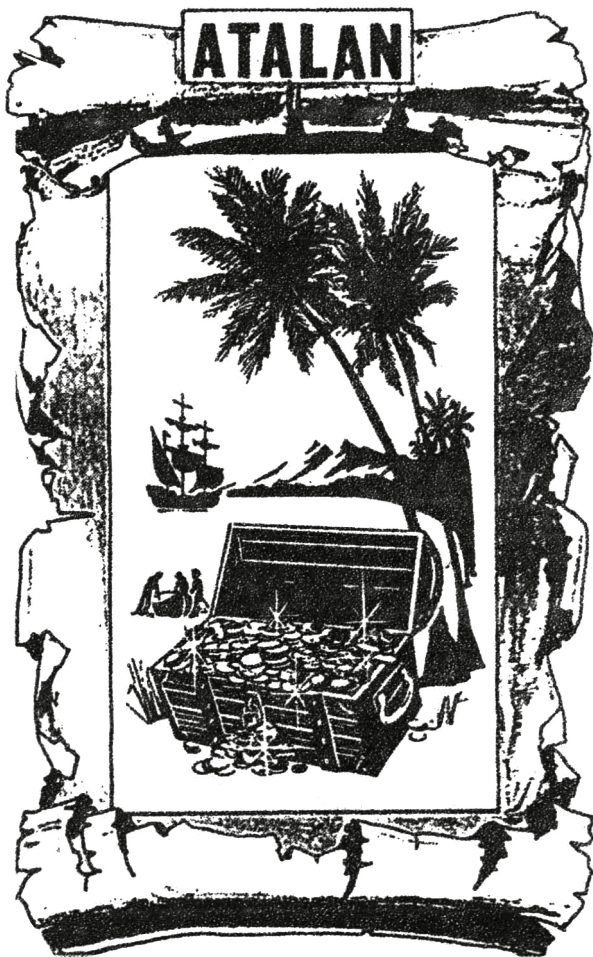
Hvodden kommer man nu over- sådan en kløft... tja, en primitiv bro er let at finde... Nede på stranden med de mange sjove sten fandt jeg en konkylie i sandet. Dværger laver knurrende lyde, han er nok sulten. Tak så meget! Nu kunne jeg komme

ind i templet, hvor jeg fandt et par skatte. Så kunne jeg også komme ned i den lille cove, hvor man ellers ikke kunne komme op fra. Lidt undergravende virksomhed og et bang senere var jeg et kort rigere. Hvad forestiller det?

Så må jeg jo tilbage igen. En rubin. Så er jeg da så meget rigere.

Nu kunne jeg osse finde en elefantgravplads. Den dims kan nok bruges til et Steinway... Lidt videre, så fandt jeg en sø med guld-fisk. Jeg havde både orm og line, så det var bare igang! Hvad kunne man mon bruge sådan en sød lille fisk til? Tja, man kan vel altid partere den. Den havde vist aldrig hørt om Brugsens pyramide-plan.

Nå, skidt med det, for nu kunne jeg se en plet i horisonten, som langsomt voksede sig større. En motorbåd!! Jeg var reddet!!!!



Epilog

Da jeg kom hjem solgte jeg alle skattene. Jeg blev rig, men jeg brugte en del af rigdommen på at lære at svømme...

-Zaz.

Yet another competition!

Fra Michael Svendsen, manden bag det gratis adventure Wasteland, er der kommet 120,- kroner til 1/2 års abonnement. Han har sponseret dette som præmie til den af jer, der løser nedenstående krydsord og sender kodeordet ind inden den 20. juni 89'. Ja, der er penge at tjene venner, læg hovederne i blød og giv samtidig Michael en hånd! (Skal det være højre eller venstre?, red).

På næste side ser I et skema med 13 kolonner, der alle skal udfyldes vandret med titler på adventurespil fra de firmaer, der er nævnt ud for det tal, der er tale om. Lodret fremkommer så et. kodeord under de to spørgsmålstegn (??)! - Det er altså det, der skal indsendes, ikke hele krydsordsopgaven.

Og her er så de 13 firmaer:

- 1: CRL.
- 2: US GOLD.
- 3: CRL.
- 4: 8TH DAY.
- 5: INFOCOM.
- 6: INFOCOM.
- 7: ADVENTURE INTERNATIONAL.
- 8: INFOGRAMES.
- 9: MASTERTRONIC.
- 10: INFOCOM.
- 11: FIREBIRD.
- 12: QUESTLINE.
- 13: SENTINENT.

Se skemaet på næste side og udfyld det vandret!

KONKURRENCE

??

1 _ _ _ _ _ _ _

2 _ _ _ _ _ _ _

3 _ _ _ _ _ _ _

4 _ _ _ _ _ _ _

5 _ _ _ _ _ _ _

6 _ _ _ _ _ _ _

7 _ _ _ _ _ _ _

8 _ _ _ _ _ _ _

9 _ _ _ _ _ _ _

10 _ _ _ _ _ _ _

11 _ _ _ _ _ _ _

12 _ _ _ _ _ _ _

13 _ _ _ _ _

KONKURRENCE

Vi gør opmærksom på, at alle titlerne står i ubestemt form. The Dallas Quest vil her hedde Dallas Quest. Slet alle ("The'er!).

GROW UP**HARDCORE**

Disse kolonner måtte desværre udgå i dette nummer. Tips fik vi ikke så mange af, men vi håber, at I kan få tiden til at gå med de 4 almindelige essayløsninger plus den flotte Gremlins tegneserie essay. Den har virkelig taget mange timer fra Brian Lassen. Ligeledes er der et par små konkurrencer, der alt i alt gerne skulle kunne holde nogle få øjeblikke. Det er heller ikke forbudt at skrive læserbreve til os eller stemme på Hit-listen. Denne gang var der som sagt kun 6 (ja, seks), der gad være med, - Men glæd jer, det er tid til DM, Compilation 1-6 og måske et adventuretræf ?!

Vi ses i næste AP!

Manowar. En trolldmand?

Nej, som tidligere nævnt er det ikke trodmanden fra Oz, men vinderne af vores konkurrence fra sidste måned. Dog må vi tage præmien fra gruppen og fremover sende dem et girokort, da deres bidrag har været offentliggjort på deres seneste plade. Synd for dem, og synd for os fordi vi fik en copy-right-sag på halsen. Hvordan det?

Jo, det var nemlig ikke gruppen selv, der havde indsendt bidraget, men Mikkel HAK Jakobsen. Han leverede en "maj-kat" oveni aprilsnaren og gav sig selv en lang snude. Det er, trods vores fleksible tolerancetærskel, ikke at blive lidt muggen på drengen. Som en af vores medarbejdere udbrød: "Jamen, hvorfor gør han sådan noget?"

Spørg mig ikke! Dog kan du spørge mig, hvad vi vil gøre ved det og jeg skal fortælle dig, at der i bestyrelsen er holdt afstemning med flg. resultat.

- 1 stemme mod 2 for at smide ham ud af klubben.
- 2 stemmer mod 1 for at ekskludere ham fra alle konkurrencer i det halve år, han havde vundet.
- 3 stemmer for at tage præmien fra ham.

Derfor er John Johns sponserede medlemsskab for 1/2 år igen til udlodning i bladet, og det kommer ved en senere lejlighed.

HIT-LISTE

Plads	Sidst	i	alt	træk
(1)	(1)	(6)	(6)	BLACK KNIGHT ADV.
(2)	(2)	(6)	(6)	LURKING HORROR
(3)	(4)	(5)	(5)	JINXTER
(4)	(3)	(2)	(2)	CORRUPTION
(5)	(-)	(1)	(1)	INGRID'S BACK
(6)	(5)	(6)	(6)	SILICON DREAMS
(7)	(-)	(2)	(1)	ZORK II
(8)	(-)	(1)	(1)	JEWELS OF DARKNESS
(9)	(-)	(2)	(1)	ZAK MCKRAKEN
(10)	(-)	(1)	(1)	KENTILLA

Wauw! Der er nu 10 adventures på listen takket være de medlemmer, der taktfast har bombet redaktionen med gode ideer... Og hvem er så den heldige vinder i denne måned? Ja, da der kun var 6, der sendte deres bud ind til listen, kunne D.D. Dennis slå med en almindelig terning (D&D-spillet fik lov at hvile i fred) og udfaldet af det slag blev (1). Jon Ivar Ekker. Hans bud på top 5 var:

Ingrid's Back
Fish
Time & Magik
Jinxter
Larry II

2 rigtige, hvis man tager ud fra denne top 10 og et eksemplar af Time Thief fra Big Sky Software er på vej til Norge. Jons anden sejr på kun 3 mdr!

Og lidt konkret om listen. BLACK KNIGHT er stadig godt kørende. Infocom's LURKING HORROR står også fast, mens ZORK II er i skarp konkurrence og på listen for 2. gang. Det samme gælder ZAK MCKRAKEN. JINXTER og CORRUPTION byttede plads. JINXTER er nu igen tilbage på sin 3. plads, efter at CORRUPTION havde hugget den, første gang den var på. Level 9 er med i form af JEWELS OF DARKNESS trilogien og INGRID'S BACK. Trilogien anmeldte vi i vol.1, nr.5/6, hvis nogle af jer skulle have glemte det?

Send os en liste med de 5 bedste adventures du kender, og deltag i lodtrækningen i næste måned. Vi skal have dit bud senest den 20. juni. -NYX.

