

ADVENTURE POSTEN

VOL. 2. - NR. 7. - JANUAR 1989. - PRIS 15,- KR.



LEDER

DEN HOTTESTE I 89'.

Velkommen til en noget anderledes Adventure Post, Jeg håber, at I kan godtage dette eksemplar som ledetråd for, hvordan bladet kommer til at udarte sig gennem 89'.

Som I kan se, er jeg igen gået over til det ikke nedfotograferede format, hvilket helt og holdent hænger sammen med et skift fra fotokopiering til duplikering. Med så små bogstavtyper som vi har haft i de sidste par numre, kræver det en utrolig rutineret trykker, og da vi først i december har investeret i vores nye trykkeri, kan vi hverken tillade os at kalde os for eksperter eller rutinerede, så derfor dette format indtil videre.

Jeg har fornyet lay-outet en del bl.a. ved at udvide side-rammen, så der trods alt står mere pr. side, end der gjorde i efteråret. Så helt spild er det da ikke.

Men lad os nu gå over til stoffet i denne måned: Aage Krogh har taget pulsen ude i den store verden, og derfor har vi æren af igen at have en Red Hot i bladet. Der er også en artikel fra ham om sig selv, den anden i serien om medarbejderne. Der er også en profetberetning til os lige fra det varme vesten. Den gamle lærer begynderne at tegne kort, (og ikke begyndere vil også have glæde af denne forelæsning). Vi har årets første hit-liste, to essays fra A-MOC, der begge slutter i dette nummer, samt en fra Claus Mathiesen (en flittig læser) , der dog fortsætter igen i næste nummer. Vi har en Get Rid of Your S***! med nye og større tilbud plus en del småting. Der er en noget skrabet Hooked on Adventure, der igen lider under det hårde arbejdspress, Coke er udsat for. Han har dog lovet at vende tilbage senere med en stor og udvidet spalte med adventures i højsædet. Glød Jer til det.

Jeg skal ikke opholde jer yderligere blot ønske et godt nyt adventureår!

NYX.

ANSVARSHAVENDE UDG. :

Adventure Klubben.

CHEFREDAKTØR :

Claus Nygaard.

RED. MEDARBEJDER :

D.D. Dennis.

REDAKTION :

Vestergade 25A, 4930 Maribo.

Tlf. 03 88 47 17 torsdag 15.00-19.30

LAY—OUT MAND :

HTX.

PRODUCERET AF :

NYX.

FREE—LANCE :

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

STOF INDSENDT AF :

Claus Mathiesen, Mikkel (HAK) Jakobsen.

INDHOLD :

2-Leder!

3-Her står du (*).

4-Seas of Blood essay fra A-MOC.

9-A-MOC's Grow Down.

10-Zira Sala Bim essay fra A-MOC.

12-Hooked on Adventure,

14-Hooked svar til Rasmus Bolding ang. D&D.

15-Telefonhelplinens tider ugen rundt.

16-I stakkevis af læserbreve!

22-Red Hot Nutz fra Hook'en.

24-Mindshadow essay af Claus Mathiesen.

27-Get Rid of Your S***!

28-Artikel om en Adventure Post's tilblivelse.

31-Vasteland anmeldelse!

34-Adventure Congress 88' i Humlebæk!

35-Time Machine anmeldelse.

37-Eeginner's Hints!

39-Den Gamle svarer Mikkel (HAK) igen.

40-Profeten vender tilbage.

42-Tips til 2 Atlas adventures fra Mikkel (HAK).

43-Hit-Listen.

Sådan finder
du frem til
templet. Go
corr og atta
awkmute.

Undersøg awkm
og tag staff.

Gå nu V-S-W-
V-E og go
fireplace. Go

hole og atta
zombie, men

kun hvis du
har silver

cutlass. Go

door og du
befinder dig

i et rum med
et spøgelse,

som vil have
et password.

Passwordet

finder du

ombord på den

brændende barge. Kig godt på shrine. Luk kisten

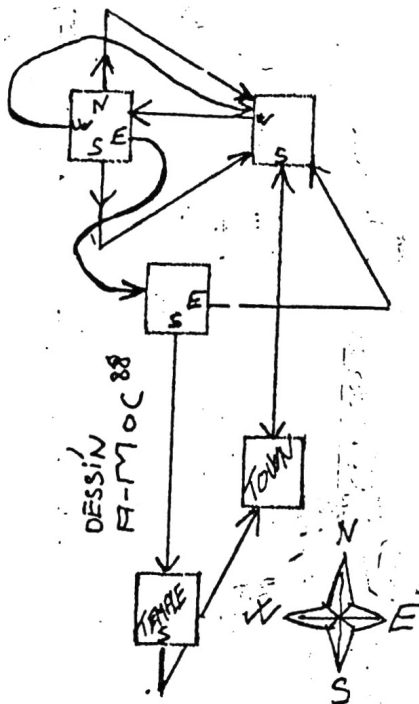
op og du finder en box med noget gold i. Det er

muligt, der er en nemmere måde at komme frem til
guldet på, men jeg kender kun denne vej ned.

SEAS of BLOOD



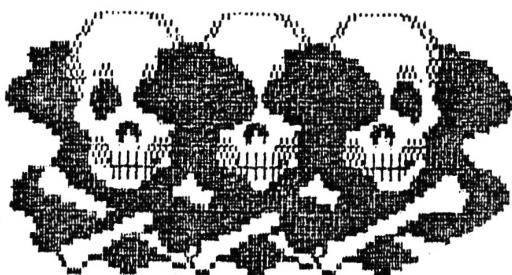
Jeg har prøvet at samle nogle tips til dette
adventure, som jeg har haft til at ligge i nogle
år, men først nu fået gjort færdig. Det er et
noget specielt adv, med nogle kamprutiner
indlagt. Personligt kan jeg ikke lide sådan
noget, Man har følelsen af, at man ikke selv har
indflydelse på spillet, og ret svært er det også,
så jeg vil hermed prøve at hjælpe de, der ikke
endnu har løst det færdigt. Der er flere ret
specielle ting, man skal bemærke i dette adv. For
det første: kik godt på kortet andetsteds her i



bladet og mærk dig de steder, hvor du ikke skal gå i land. Save spillet hver gang du har været i kamp, så du har mulighed for at loade spillet op igen, hvis du ikke er tilfreds med din kampindsats. Læs "Seas of Blood guiden" godt igennem. Så skulle der være en mulighed for, at kunne afslutte dette noget specielle adventure, men med en ganske rimelig god grafik.

A-MOC.

A-MOC



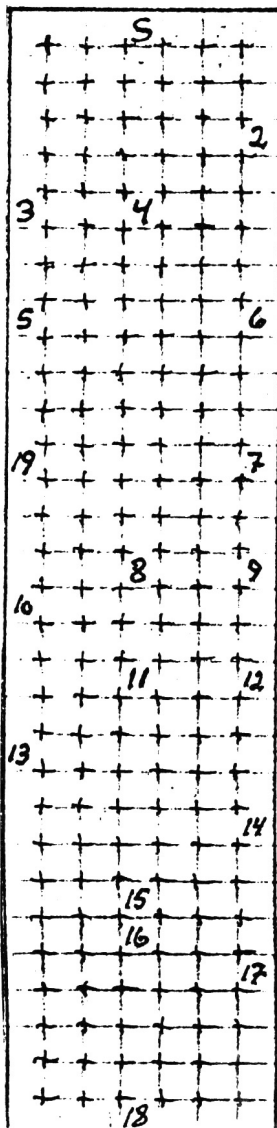
Allerførst skal du, lige så snart lejlighed byder sig, kæmpe med de Merchandic skibe, der sejler rundt for at tilegne sig noget guld. Du skal have kæmpet mindst tre gange. Har du ikke det, kan du ikke afslutte adventuret. Ha, men du starten med at sejle til Lagas for at kæmpe med Statelty Barge. Du går ombord i den og undersøger alt, hvad der er at undersøge - men pas på, den synker meget hurtigt.

Vel tilbage på Bans sejler du videre til River of Death. Gå i land her og gå op på bakken og ind i hulen, hvor du lukker døren op med den nøgle, du fandt ombord på Barge.

Du støder på en statue, prøv at gøre et eller

SEAS of BLOOD

KORT



andet ved den. Du kommer til en hallway, hvor der er et skellet, glem alt om det. Det ligger her kun for at tage dig med til de evige sandstrande. Gå videre frem og åbn Kisten, og lad nu for himlens skyld "helmet" være. Den er kun til. besvær og kan ikke bruges til noget, jo til at brække spillet ned med jeg tror der er en bug der, men lad den nu bare være. Så sker der i hvert fald ikke noget.

KORT DESSIN

A-MOE

88



- S START
- 2 LAGASH 1
- 3 GALAH 5
- 4 ENRAKI
- 5 ASSUR 4
- 6 RIVER UF DEAT 2
- 7 a WRECK 3
- 8 TRYSTA
- 9 MARAD
- 10 KISH 6
- 11 ROC 7
- 12 SHALLOWS of GOTH
- 13 KISH DELTA.
- 14 SHURRUPAK
- 15 FLOATING ICE 8
- 16 KAZALLU
- 17 the THREE SISTERS 9
- 18 NIPPUR 10
- 19 KIRKUK

For at komme ud, undersøg loftet og træk. Vel ombord igen sættes der sejl til den gamle Wreck, hvor ens dykkerevner sættes på

prøve. Hjælp nu spritterne (ingen dumme kommentarer, tak.) og de giver nu luft, så du kan holde vejret under vandet. Gå nu ned og tag alt det, der overhovedet kan tages, med op, lad ikke noget ligge og flyde. Du skal have det hele med! Og svøm nu ind i agterenden igen og giv spritterne en af de ting, du fik hevet med op nede fra bunden. Så giver de dig noget, som du ikke kan undvære. Specielt ikke når der er spøgelse i farvandet.

Nu til Assur (brug nu kortet, findes andetsteds i bladet).

SEJL KUN TIL DE STEDER DER ER MARKERET MED NUMRE TIL HØJRE FOR BYNAVNENE, DE ANDRE KAN & SKAL IKKE BESØGES. ET STED FINDER MAN EN 'HELMET', LAD DEN LIGGE DA DER ER EN BUG I SPILLET & DEN HAR INTET AT SIGE. TALLENE TIL HØJRE ER BESØGSRÆKKEFØLGEN. MAN SKAL SLÅS 3 GANGE MED MERCHAND SKIBENE FOR AT FÅ GULD NOK TIL SIDST. DROP DET HELE PÅ NIPPUR...

Når du er tilbage på Bans sættes kursen nu mod Calah. Der er ikke meget at forklare her andet end, det er her Amber skal findes. Og så ikke at forglemme noget Prov, sejles der nu til Kish, hvor opal skal hentes ombord.

Der er stejle klipper, og det ser umiddelbart ud til at være umuligt at komme op, men fortvivl ikke - prøv at gå en tur nedenunder. Der ligger nemlig det, der skal bruges for at komme op til byen Kish. Nu skal der kæmpes et par drabelige slag før opal er sikkert i hus, men gå bare igang og lad være med at spekulere på andet end opal. Alt andet er uvæsenligt!!

Næste besøg bliver på The Rock Nest. Gå i land her og vent indtil du bliver hentet af en slags ørn. Oppe i reden tages sapp, og nu går du ned i tunnellen. Gå op på trappen og gør et eller andet ved den store sten. Find kisten og luk den op og tag det, der er heri og find ned til skibet igen. Nu er det tid til at finde noget koldt, nemlig the Floating Ice.

Gå i land her og gå nordpå. Bliv ikke bange; men gå op igen. På Galley Lager du en fight med uhyret, der holder til her. Når det er slået ihjel, tager du perlerne med til skibet og fortsætter sydover til the Three Sisters. (Hvis Prov. er ved at være lav så gå først i land på Palm Island. Der tindes nemlig noget ombord på det gamle piratskib). Men ellers går du i land på Neat Island og spiser det mad du her bliver tilbudt. Undersøg derefter alt og tag det, der sidder løst. Gå ud igennem hullet og tag det med dig, der findes her. Gå i land på Volcanic Island og undersøg det gamle skibsskrog. Tag det fundne guld med og gå til sidst i land på Palm Island. Er du ved at være svag, kan den staff, der ligger nedenunder i Bans tages og du får herefter nye kræfter. På Palm Islane kæmper du mod piraterne for at få fat i deres skat. Gå ombord i det gamle skib og tag den statue, der ligger her. Her er samtidig noget Prov. - Nu er der kun tilbage at sejle til Nippur og gøre det hele færdigt. Tag kun Statue, Ivory, Amber, Sapphire, Diamond, Cutlass og Fieces med i land. Nu skal der kæmpes et par gange. (Forresten skal sværdet også med, men jeg går ud fra, at det ikke har været ladt ude af syne på noget tidspunkt). Første gang findes en Doubloons, anden gang findes Emerald. Først nu kan sværet droppes og du kan gå igennem de to stensøjler til tappen af bjerget. Det er her, det hele skal afsluttes og alle tingene skal droppes. Gå nu tilbage og tag Diamond, Horn, Opal, Pearls, Crown og Gold, Gold, Gold...

(Det er her, du skal have kæmpet med Merchand skibene tre gange for at have guld nok, men det er ikke til at sige, hvor skibene dukker op, da det er forskelligt fra gang til gang). Gå nu op og drop det hele på bjerget og Voila - det hele er forbi, inden du får set dig om, og der står play again?



Men den er god nok venner! Du kan gennemført det! Sådan er afslutningen bare..... Absolut ikke noget du kan blive ophidset af. Synd, for selve gameplayet og grafikken som helhed er der ikke noget i vejen med. Sorry venner, men jeg har altså ikke lavet det. Jeg (A-MOC) siger "tak fordi I lyttede med, (læs læste). Jeg vender frygteligt tilbage.

Remember them when you look in the the night sky.
A-MOC, CPR nr.08523240 Dag & Nat.

GROW DOWN!

Så er vi på banen igen med bøvs!! og 200 kg tungere + afvænning. I har forhåbentlig haft en god og lang juleferie, ja der er jo nogle, der kan. Det er ikke som os billige bladsmørere, der må ligge 100 meter foran hele tiden for at finde på nyere og vildere ting for hver gang. Og så vil jeg lige benytte lejligheden til at fortælle, at den "sættenisse", der var på spil i mine essay's i julenummeret, har jeg ikke haft noget at gøre med. Det må I snakke med den nisse om, der åbenbart kravler rundt inde på redaktionen. Det var bare lige for at sætte nissen på plads!!!!

Nå nu til det alvorlige. Jeg har et dugfrisk tip til et adventure, der hedder "Escape". Dette adv. har voldt mig en hel del kvaler, idet man starter med at være buret inde i en dødscelle i det krigshærgede nazi-Tyskland. Problemet er at slippe ud fra cellen, men fortvivl ikke. Aller bedst som jeg sidder der og truer med at hælde både spildolie og cola cola og hvad ved jeg ned i min 64'er, sker miraklet. Jeg kommer til at trykke på tasten "V" og Vupti. Alle verber står klart og tydeligt at læse på min gamle monitor. Jeg ved ikke om det er at gå for vidt at fortælle, hvordan man kommer ud, når man næsten selv kan læse sig til det. Men jeg kan da fortælle, at det ikke er helt støjfrit at slippe ud.

Ang. Seas of Blood. Får man går i kampfase, kan man snyde en lille smule, men det virker ikke hver gang. Ligeså snart der er trykket på <Return>, skal man ligeså hurtigt sætte en finger på <Shift> skråt nedenfor og holde den der, og når terningerne til venstre så er holdt op med at snurre trykker man lynhurtigt på F1 og F7 samtidig eller F3 og F5 eller F3 og F7 eller F1 og F5. Kan man også trykke på så mange taster, man kan overkomme på een gang, men husk det skal ske en 1000-del af et sekund efter at terningerne til venstre er holdt op med at snurre. På den måde kan man vinde i 99% af tilfældene og med minimal tab af styrke og hvad alt dette indebærer.

Lige et lille tip til Guild of Thieves. Der kan skrives "Find" og så den Location man vil gå til. Så undgår man alle de mellemkommandoer, når man f.eks. står i Tempelgården og vil til Courtyard. Så skriv bare "Find Courtyard" forudsat altså, at man har været der een gang. Ligeså med ordet "Exits". Der vil man altid kunne se, i hvilke retninger man kan gå. Okay, mange vil nok sige, "Jamen det vidste vi da godt!!". Ja Ja, men hva' så med dem, der ikke vidste det ?! (Ja, de har ikke læst deres manual godt nok igennem, NYX.)

Så har jeg et par tips til Verewolf. Prøv at banke på alle gadedørene. Prøv også at skrive "Call Telephone" og "Ask Policewoman about XXX". I records "Search under XXX", og i library "Search under XXX", ja, hvad tror I?

Det var alt for denne gang...
Troede I!

ONE MORE ESSAY!

Her er lige en lille nytårs-essay, Sim Zala Bim Bam Bas Sala Dus Sala Bim Bam Busse, har I set min lille Essayusse.

ZIM SALA BIM

SUPER-KORT ESSAY FRA A-MOC TIL ALLE JER!

KUN I ADVENTURE POSTEN.

Jeg er en lille Zim Zala Bim og jeg står her foran en stor mur og spekulerer på, hvordan jeg kommer over den. Jeg går ud i ørkenen og bliver "robbed" af nogle fåle røvere. Mon det er Alibabas 40'tyve? Jeg finder en pistoi og går rundt til Jeg kommer forbi en brønd, hvor jeg tager rebet. Så kan de andre selv finde på en måde at få vandet op på. Jeg går tilbage til muren og kaster rebet, hvorefter jeg kravler op over muren. Jeg går til højre og standser op foran en dør med en vagt udenfor. Jeg går uforfærdet ind (her skal man stå meget nøjagtigt for at kunne gå ind, "Skriv go back"). Jeg er inde i paladset og går igennem en masse døre indtil jeg finder en uniform, jeg kan tage på. Nu ligner jeg en af dem fra paladset. Nu går jeg tilbage og går ind af den sorte dør (go back). Jeg finder nogle penge og går til venstre, indtil jeg støder på en jakke. I jakken finder jeg en nøgle. Jeg går tilbage og lukker den låste dør op med nøglen, undersøger kaminen og finder en hemmelig passage. Jeg går igennem og finder tilbage til den gamle tigger, som jeg nu giver de penge, jeg fandt. Og nu skal jeg finde rebet, som jeg endnu engang klatrer op af. Og så går jeg samme vej ind, som da jeg var her første gang. Jeg går rundt i paladset, indtil jeg finder en kiste, som jeg lukker op, med den nøgle jeg fik af tiggeren. Jeg rager guldets til mig og går igennem den hemmelige passage. Nu skal jeg bare finde et sted at placere guldet!!!

Det var min minni-essay. Ja, den er god nok, der er ikke mere.

God Jul fra A-MOC.

HOOKED ON ADVENTURE

"ALTERNATIV CELLEDELING!!!", skreg Mr. Coke da han placerede sin for nyligt slebne kyklop-killer-økse, midt i Per Nielsens hjernecelle. Dette opdagede Per naturligvis ikke, da han var travlt beskæftiget med, at pille tær. Han opdagede det senere, da han skulle til at tælle sine tær. Mr. Coke opdagede at hans eksperiment ikke fungerede, da Per Nielsen nu ikke havde to hjerneceller, men to halve. "Det var dog ærgeligt", tænkte Coke, "men hvad fanden, een hjernecelle fra eller til. .

Per Nielsens hænder svingede slapt frem og tilbage i luften, alt imens han prøvede at synge "Cit 1-elines fødselsdag", men da han nu var afsziiret fra enhver form for tankevirksomhed, sansede han ikke, at Mr. Coke var i fuld færd, med at stoppe kretineren (slå op!) Bjørn "Nej Hvor Er Jeg Dum" Thomas "Kæft Hvor Er Jeg Grim" KodeIlle Creed, ind i kraniebrudet på Per. "Jeg er i godt humør", skreg Coke, da han partede Per med en sløv piberenser, og bandt hans to kraniehalvdele sammen om kretineren med hans tarme. "Jeg har det faktisk helt fint", fortsatte han, medens han fyldte sin flammekaster med napalm. "Hov, det pletter", klukkede Coke da han tømte førnævnte værktøj ind i Pers øje. "Nu skal vi lege en sjov lille leg", hviskede Coke, men fortsatte i et psykopatisk skrig, "SOM JEG LÆRTE I MIN TID SOM TALEPÆDAGOG I DE TYSKE KZ-LEJRE". "Ved I om det er muligt, at sluge to kilo barberblade, på een gang?". "Nej, det er det ikke", svarede Bjørn forkert. Mens Bjørn slugte sine livsvigtige mineraler, -begyndte Coke at blive helt blød om hjertet. "De er jo kun som små børn, der endnu famler efter et ståsted her i tilværelsen.", tænkte Coke, og huskede med "c-mcd på sin barndom. "Børn skal behandles lige", tænkte han, da han opdagede Jesper Engeborg, også kaldet Jublende Jesper, The Missing Link Mellem

Fladfisken Og Den Desværre Snart Uddøde Ungarske Bændelorm (Det bliver han dog kun sjældent kaldt, idet det tager for lang tid at råbe). "VELKOMMEN TIL POSTEN!", råbte Coke, idet han med sin oliekoledede DOUBLE-ACTION sømpistol under et uforklarligt ophold i trafikken på Helsingørmotorvejen, naglede Jespers hovede fast til asfalten på den flittigt benyttede indfaldsvej til vores velbesøgte hovedstad. Mr. Coke, sandsynligvis det modigste og mest frygtløse medlem af Adventureklubben, var ikke bange for en smule smog, og satte sig derfor i en klapstol med en lækende sjus, og ventede spændt på hvad mødet med myldretiden ville gøre ved Jespers barnlige træk.

Aage kom tilfældigvis forbi. Mr. Coke, et af Nordeuropas største sproglige genier, og hvis hjerne altid er i gang med at løse tilværelsens mysterier, undrede sig over den flittige brug af bogstavet "a" i Aages navn (Ja, det er sandt, 50 % af hans navn består af A'er. Red.). "Hvorfor staver han det ikke med bolle-A?", men den skarpsindige tænker fandt hurtigt løsningen. "Det er af frygt for at blive kaldet Bolle-Age!". BOLLEAGE frygtede at Jesper ikke ville overleve Postens - til tider - lidt barske kanindåb. Med noget der lignede snarrådighed, for Bolle-Age ud på vejen for at redde Jesper. Han ledte stadig efter en knibtang, da Coke med slet skjult nydelse, så lyset i det fjerne... skifte til GRØNT!!! Lad mig indskyde, da jeg ved at De, kære læser, vil give Deres bedste pistol for deltagelse i undertegnede nydelsesrige oplevelse, skal jeg her komme med et lille tip, som kan hjælpe med at genskabe en brøkdel af den særlige atmosfære, der var ved dette saliggørende øjeblik.

De tager:

- 1 kilo bagekartofler,
- 1 blender,
- 5 dåser flåede tomater,
- 1 stk. legetøjsbil (helst en lastbil).

Anbring kartoflerne i blenderen (De behøver ikke at vaske dem).

Tænd blenderen (De har nu en naturtro gengivelse af lydsiden).

Hæld derefter de flåede tomater ud på bordet, og leg i dem med legetøjsbilen.

Som en lille sløjfe på historien, kan jeg nævne, at lastbilen der ramte Bolle-Åge, var lastet med hårde hvidevarer, og havde 18 hjul... Bolle-Åge nåede kun til det tredje! Jesper overlevede dog på mirakuløs vis de de næste 3 dages trafik, midt på kørebanen. Men desværre for ham, havde vejdirektoratet modtaget klager om uregelmæssigheder på vejbanen, og lagde derfor ny asfalt fjerde dag. Så tænk på Jesper, næste gang De møder et bump på vejbanen.

COKE VS. RASMUS!

Yes, nu vil jeg nemlig gerne svare for mig selv. Rasmus Boldings ærekrænkende brev i sidste nummer, skal besvares ærekrænkende...

Rasmus, du skriver at du har læst nogle breve til mig, om D&D. Men du har åbenbart ikke læst mit svar til din far, i nummer 1, 2. årgang. Men da jeg er så selvglad, vil jeg gerne have lov til at citere mig selv:

"... Jeg mener bare at fordi ideen til adventurespil måske udsprang fra D&D, og at D&D og adventurespil udspiller sig i samme miljø, behøver man ikke at føre dem sammen. Jeg mener ikke at man som adventurefreak skal trækkes med roleplaying games, som spiller på nogle helt andre kvaliteter hos spilleren. Jeg synes at D&D skal holdes for sig selv, som i 'Bard's Tale', og ikke ind i et adventurespil. Jeg ved at det er snævertsynet, but that's the way I feel about it! No hard Feelings?"

Som du kan se, Rasmus, er jeg klar over hvor adventurespillet kommer trz., og hvad så? Derfor behøver man da ikke at blande det alligevel.

Men jeg vil da gerne uddybe min mening om D&D lidt. Jeg mener at D&D foregår på et meget lavt niveau, da det meste går ud på at slå hinanden i

hovedet. Ikke som i adventures, hvor det - udelukkende - foregår på et niveau, hvor ånden og ikke hånden udfører arbejdet. Selvfølgelig er der utallige eksempler på vold i adventures, men ikke på samme plan, da volden for det meste er en puzzle i sig selv. Do you catch my drift, Rasmus?

Anyway, jeg ser ikke nogen mening i denne debat, da jeg kun har givet udtryk for min helt egen personlige mening. Jeg er individualist, og mener derfor, at jeg har ret til min egen individuelle mening, som udgør en del af min private (og individuelle) personlighed. Så derfor er denne debat et dødt løb, efter min egen individuelle (og private) mening. Og lad mig (det individ jeg udgør) for H..... få lov til at slutte af nu. TAK FOR I AFTEN'!

Mr. Coke.

Så er der direkte hjælp til de fastkørte sjæle. Som den eneste klub i Norden har vi en daglig telefonhjælpelinje for nødstedte adventurespillere. Sidder du fast i et adventure så ring til flg.:

MANDAG :

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

TIRSDAG :

02 99 87 62 - Kl. 19.00-21.30, Kirsten (Ask Us).

ONSDAG :

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

TORSDAG :

03 88 47 17 - Kl. 15.00-19.30, Claus (NYX).

FREDAG :

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

LØRDAG :

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

SØNDAG :

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

Dette er ren service, og vi ser os alle berettiget til at afvise en telefonsamtale uden nærmere grund. BEMÆRK - Vi ønsker tidspunkterne og datoerne overholdt! Lidt ret skal vi have.

Hej Qlawz! - Lidt kritik: I A-MOC s Grow Down, (nr. 5/6, vol.2.) svarede han på en nød i Jinxter. Han sagde, at man skulle lægge asken på hjertet. Her må jeg korrigere ham og sige, at asken skal puttes på pejsen (hearth) og ikke hjertet (heart). TAG ET ENGELSKKURSUS, A-MOC! og lad det ikke ske igen, pinligt!

Tipsene, eller skal jeg sige tipset, til Lurking Horror på side 20, nr. 5/6, vol.2. var déjà vu. Undertegnede havde stået for selvsamme tips i nr.3, vol.2. Check lige at tipsene ikke har været benyttet før inden I printer dem.

Den lille ekstra julegave vedr. Vitch Hunt var YT! Teoretisk set skulle kun 13 personer i DK være i besiddelse af eventyret nemlig DM-deltagerne. Over halvdelen (så vidt jeg ved) har løst spillet! Så hvad skulle det kort til for?

Oldingens Beginner's Hints var også gået galt i byen. [stedet far, sara overskriften antyder, at hjælpe begyndere indenfor "faget", var der blevet en anmeldelse ud af det. Pas på med det! Årets Hit-liste var lidt for stor. Det var OK med en liste over alle de stemte eventyr sidste år, men i år var der alt for mange på. Den blev uoverskuelig.

Bortset fra det var Posten enormt god, især anmeldelserne!! (Ha-ha).

Du annoncerede også en konkurrence i nr.4, vol.2, på side 22, hvor man fik gratis abonnement, hvis man enten var nummer 1, 10 eller 20, der ringede til Colaen. Jeg ringede klokken 09.99 (der var jo ingen tidsbegrænsning). Desværre sov han, da jeg ringede (underligt nok ikke?), men han har lovet mig de tre måneder!

Med eventyrlig hilsen, Mikkel HAK Jakobsen.

Hello Mikkel! - Tak for brokkerne. Rart med lidt respons så vi ved, hvad vi har lavet galt. Dog er det ikke rart, hvis det ikke er konstruktiv kritik! (Her falder du af.) Først vil jeg godt svare på A-MOC og hjertet. Vi er herinde enige om, at tipsene ikke skal være direkte serveret, såsom de f.eks. var det til Jinxter i nr.2, vol.2. Jeg har modtaget vilde og hårde

telefoniske hug fordi DU "hæmningsløst" fortalte hvor stigen lå! Hvor man præcist skulle flyve hen osv. Derfor "jokede/vild-ledte" A-MOC med hjertet, så tag selv på det påkrævede tips-kursus! At Lurking Horror tipset har været bragt før, beklager jeg. Så vidt det er muligt, skal det ikke ske igen!

Efter vores mening var Witch Hunt labyrinten ikke YT! - Når du skriver, at kun 13 spiller Heksen i DK, glemmer du vist noget, ikke? Selvom vi fraråder det, kan man godt få spil på andre måder end at købe dem! Hvad med Atlas Adventure Software? Lad den gamle svare for sig selv!

Årets Hit-Liste skæres ikke ned, før den ER svær at læse! Hvis man kan finde navnet på et adventure ude til venstre, burde man også kunne læse tallene på resten af siden!

Med hensyn til "Ring Coke Synder Og Sammen Lørdag Morgen Konkurrencen", har jeg ikke fået en liste over navnene på nummer 1, 10 & 20 fra Coke! Jeg ved godt, at der var een, der ringede, medens han sov, men så vidt jeg er orienteret, fandt han aldrig ud af hvem! - Det må du rede ud med ham først!

Ja, Posten var god sidst! Og du skal også have en buket roser for din anmeldelse, der var helt i top!

Greetings from NYX.

Hej AP. (Claus) - Først tak for svarene til Lurking Horror og for den essay-løsning i bragte til Perseus and Andromeda. Værre var det med svarene til Mindshadow fra mr. L.S.D... nå nej, Coke hed han. Nå det kan også være lige meget, skæv var han under alle omstændigheder, da han svarede. Så læs lige her mr. coke, hvis du altså er blevet clean igen. Du skal have en AVIS fra affaldet i havnen. Nå Nevermind, jeg fandt ud af det alligevel. Jeg har lagt mærke til, at nogle ikke kan lide Hit-Listen. Jeg synes den er helt fin, for den giver en god oversigt over, hvad der er på markedet af gode adventures, som er populære.

Ikke mere fra mig i denne omgang, men vi høres ved senere. En god jul og et godt nytår til redaktionen og til alle andre undtagen Egon Weidekamp. Mon han læser AP?, næppe. Hvis I skulle have lidt kritik her til sidst skulle det lige være, at bladet har for få sider!

Hilsen fra Claus Mathiesen.

Hej Claus! - Arh, hvor synd for Coke! Du skulle ikke ha' gjort os opmærksom på hans brøler i sidste nummer. Han har vrælet lige siden, kan ikke sove om natten og drikker endvidere kun Kurvand! (Men tak for det, anyway!)

Vi synes også selv, at Hit-Listen er udmærket. Den giver os et præj om, hvad vi skal tage op, og til hvilke adventures. Samtidig giver den jer en ide om, hvilke adventures, der kunne være værd at investere i!

Egon? Nej, han er i hvert fald ikke på medlemslisten, god jul og godt nyt hår! Sideantallet for lil le! Somme tider virker det ret stort, især når det skal produceres.

Venlig hilsen Claus.

Hej Claus = Adventure-Klubben! Hvad med at lave en "adv. løsnings-børs" i jeres blad? Jeg har selv lidt over hundrede adventure løsninger, som I kan starte med. Ideen går ud på, at hver medlem har ret til at modtage een løsning pr. måned mod et beskedent beløb. Denne betaling på ca. 10,- kroner kan bidrage til et bedre sammenhæng i Adventure Postens økonomi og bedre (dyre-re) præmier i jeres konkurrencer, lavere pris på bladet (som ellers er rimelig nok) osv. Handlingsgangen er altså flg:

1. Medlemmet ser jeres liste over løsninger og fin der måske lige den løsning til det. adventure han prøvede at løse for 2 år siden, men opgav halvt inde i.

2. Han sender et brev til jer med titlen på den ønskede løsning (brevet indeholder selvfølgelig en frankeret svarkuvert).

3. I sender kuverten tilbage, indeholdende løsningen og et girokort.

For at øge udbudet af løsninger og samtidig skåne medlemmets pengepung, kan man også bytte med en løsning som Adventure Posten ikke har. Hvis I finder denne ide for uetisk overfor adventureverdenen og dermed lader den falde til jorden, så kan I jo prøve at lade ideen blive trykt i Adventure Posten og se, hvad den almene hob siger til det. Tak for et godt blad.

Venlig hilsen, Henrik Buus Thomsen.

Hej Henrik. Ja, desværre lader vi ideen falde til jorden, men dog vil jeg gerne argumentere først, hvorfor vi gør det. Det er rigtigt, som du selv nævner det, at vores blad kører med under-skud og det er også rigtigt, at det ville være dejligt med flere penge i kassen, men hvordan kan du tro, at folk vil betale 10,- kroner for et stykke papir, når de kan få deres problem løst ved at skrive til the hardcore helpline eller ringe til telefon-helplinen, der kører hver dag! Lagde vi f.eks. de 10 kroner oveni prisen på bladet, kunne vi komme op på mellem 20 og 30 sider mere pr. nummer! (altså såfremt der er stof til det), og ville det ikke være bedre end en fuld step-by-step-løsning, der blot skulle bruges til at ødelægge et adventure med?

Rent erfaringsmæssigt siger det mig, at det for over 50% af løsningskøbernes vedkommende, ville være svært at få betalt det symbolske beløb. Hvordan tror du, folk der ikke engang kan betale deres månedlige blad vil se på denne ekstra udgift? Vi tør ikke at løbe an på denne ide', Henrik, men har du selv mod på det, skal jeg da venligst lave en annonce for dig til næste nummer.

De eventyrligste hilsner fra NYX.

Hej Adventure Posten. - Det er helt i orden, at I har forkastet nogle af mine forslag. Jeg "pustede" dem over bordet, og I gav en kvalificeret modargumentation - sådan skal det bare være!

Jeg har en opfordring til samtlige medlemmer (incl. mig selv), som lyder: Hvad med at gøre det til en vane, når der stilles spørgsmål, at oplyse i parentes, hvad man har i inventory"? Dette er jeg overbevist om vil hjælpe redaktionen meget til at give den mest korrekte hjælp/svar. Havde jeg husket på dette mht. Jack The Ripper pt.1., ville jeg have sparet både egen og redaktionens tid. Fox- har man ikke de rette "items", sidder man næsten altid stuck. Jeg er temmelig sikker på, at grunden til at Claus Chr. Beyer ikke kan få ild i tændstikkerne i Frankenstein pt.1. er, at han netop mangler et vigtigt "item" - nemlig billedet af forældrene. Uden dette ingen ild (korrekt NYX -hamrende ulogisk - men det støder man jo af og til på i Rod Pike's adventures). "Inventory-pareseserne" skal naturligvis ikke trykkes i AP, men udelukkende bruges som hjælp for redaktionen. Takket være Mandy's essay har jeg fået løst Plunde-red Hearts, Personlig ville jeg have foretrukket, at essay'en var blevet trykt originalt på engelsk, da vi allesammen jo alligevel sidder og sveder over engelsk-sprogede adventures. - OG, nu kommer det: Claus, jeg citerer din oversættelse - "Jeg rev en las af min skjorte (sic!)". Altså en frock er ikke en skjorte, men en bluse busseronne/damekjole, og i og med man lige har sniftet til shirt (skjorte) prøver man alle mulige/umulige kommandoer for at få denne revet i stykker (uden held) - derfor betragter jeg oversættelsen som decideret vildledende.

En passant, var mit indlæg angående diskette-stationens mekanik for specielt? - Kan det ikke gøre sig under spalten Beginner's Hints?

Forøvrigt kan jeg godt lide jeres essayløsninger. Det er immervæk op til hvert enkelt medlem, i hvor stor udstrækning han/hun vil bruge dem. De, der ikke ønsker at læse dem, kan jo lade være, hvis karakter fast heden er til stede.

Det var vist nok alt, hvad jeg havde på hjertet for denne gang. Til sidst vil jeg ønske redaktionen og alle medlemmerne en rigtig glædelig jul samt et godt nytår. Vi høres ved i det kommende nye år.

1989 skal blive et rigtigt adventure-år!

Med venlig hilsen Finn Bolding & Sons.

Hej Finn + Sons. Først tak fordi du ikke blev sur (ha-ha). Dernæst tak for opfordringen til læserne, der helt sikkert vil hjælpe os meeeeget ved besvarelsen af spørgsmål til the hardcore. Tak for den idé.

Mandy's essay var god, jeg er enig, og det var oversættelsen også?! Jeg ved det Finn, men problemet er, at jeg bruger en Eng-Eng ordbog, og der står bl.a.: a lady's gown, a child's dress, a blouse for men. (Jeg tog det sidste i farten og en bluse til mænd er vel en skjorte?) Jeg erkender fejlen og bukker dybt - godt nytår!

Dit indlæg om diskettestationens mekanik var ikke at finde, fordi der ikke var plads sidst. Den skal nok komme.

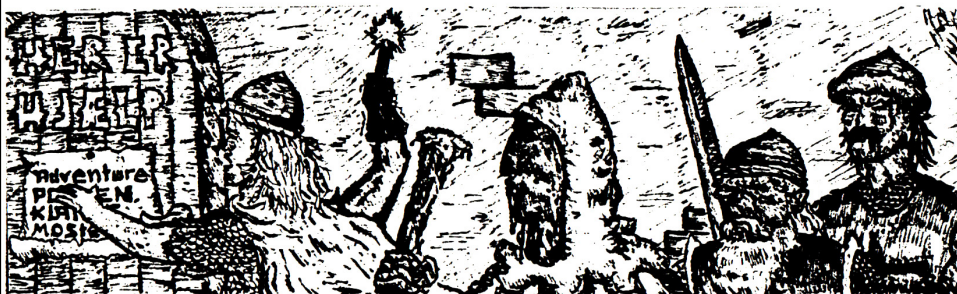
Ikke mere herfra - nu skal der fejres nytår.

Hilsen NYX.

TIDSPRESSET

HAR FORHINDRET THE HARDCORE HELPLINE AT KOMME
I BLADET I DETTE NUMMER.

KAN DU IKKE VENTE - RING TIL TELEFON-HELPLINEN.



RED HOT NUTZ!

He used everything he had...

To get everything he wanted.

He stopped at nothing...

NO-ONE could believe it

when Aage Hook returned from the wastelands carrying news never seen or heard before!!!

"Hvad er bedre end et par forsinkede julegave-tips?", tænkte jeg uden egentlig at fundere over svaret. Frækt undertøj og spiritus naturligvis, men prøv for engangs skyld at give din kæreste et af de hotteste adventurespil på markedet. Du kan være sikker på aldrig at se hende igen.

*Magnetic Scroll's nyeste spil hedder "Fish" og er ude hos Rainbird i denne måned. Kan du, i form af en sølle guldfisk redde jorden fra undergang og det der er værre?

*Amiga ejere kan nu også glæde sig over pseudo-eventyret "Legend of the Sword".

*"Corruption" er ude på disk til C64 og Amstrad.

*Level9 har forket i legenderne omkring kong Arthur (kendt for sit runde bord), og har nu "Lancelot" ude gennem Mandarin Software. Ligeledes er de blevet færdige med opfølgeren til det prisbelønnede spil "Gnome Ranger", nemlig "Ingrid's Back". Man følger klodsmajoren Ingrid gennem de tre dele af spillet, hvori hun forsøger at hindre den lede Jasper Quickbuck i hæg og ødelæggelse.

*Har du hang til spøgelse, vil det måske være en god nyhed at Level9 sælger spillet "Scapeghost" på markedet i begyndelsen af 1989. Du spiller et spøgelse, der skal rense sit navn og hævne sig på slynglerne, der slog dig ihjel (!).

*Abstract Concepts er nu blevet færdige med deres andet adv. nemlig "Parisian Knights", der snart bliver udgivet af Activision. Man spiller selv rollen som en fransk agent, der lige har lavet en kage i sin hemmelige mission i London. Man har så tre chancer til at rense sit navn og vise sig kompetent.

MORE HOT NUTZ!

*"Police Quest" er nu ude til Amigaen og kommer fluks i det nye år til PC-maskinerne.

*"Zork I" (nok verdens bedste spil) kommer PÅ BÅND til C64 i begyndelsen af det nye år. Ja, Kurt, du læste rigtigt, på vaskeægte magnetplasticbåndtape-kassette!!!!

*Infocom flytter til det 31. århundrede i deres nye "Battletech", et superduper rollespil som alle (undtagen Coke) vil elske. Spilleren skal forsvare Chara IV (en lille planet) mod invasion og ødelæggelse. Spillet er ikke så stort, cirka 4 millioner locations og naturligvis et fuldfedt plot!

*Stadig fra Infocom kan jeg røbe, at de vil glæde os med sølle 3 adventures i 1989, nemlig:

1. "Zork Zero", spillet der foregår før "Zork I". Steve Meretzky afslører her, hvordan Dimwit Flathead's slot var, hvorfor det store undergrunds-imperium styrtede i grus og hvem der byggede det hvide hus fra "Zork I". Med ca. 200 locations, grafiske puzzles, on-screen map og on-screen hints kan man godt kalde "Zork Zero" banebrydende.

2. "Shogun", der naturligvis bygger over James Clavells roman, her computeriseret af Dave Lebling, foregår i det 16. århundredes Japan. Vi husker jo alle Tv-serien med Richard Chamberlain i hovedrollen...

3. "Journey", en "Role-play Chronicle" af Mark Blank. Her laller du rundt i en verden fyldt med dværge, elverfolk, nymfer og troldmænd. I denne kamp mod onskaben er du leder af en lille taskforce, hvilket kræver mange egenskaber. Grafik er en vigtig del af spillet (Coke? Er du syg Peter? Jamen... det er da ikke min skyld, at Infocom nu vil bruge grafik! Neeeej! Du må da ikke blande arsenik i din cola! Min far siger at det er farligt at blande og... LAD VÆR' AT DRIKKE DET!!!) Og sådan endte Normann sine dage.

Nok news for denne gang folks, Hook siger endnu engang Roger Aager and out".

Fra Claus Mathiesen har vi modtaget denne blændende essay til Mindshadow. Vogt dig! Intet er gjort før du har lært dig selv at kende.....

MINDSHADOW

Claus Mathiesen presents

Jeg vågner op på en strand, det smerter i mit hoved og mit tøj er halvvådt, klæber ind til kroppen. Hvem er jeg? Hvor er jeg? Hvorfor er der en stor bule i mit hovede??? Jeg prøver at huske, men kan ikke. Jeg kigger mig omkring, i sandet ligger en konkylie, som jeg tager. Jeg finder nogle klipper og da jeg kigger ud over kanten, ser jeg en indgang til en hule. Det ville være livsfarligt at prøve at springe ned, så jeg vandrer i stedet afsted for at finde et reb. På min vej kommer jeg forbi en stråhytte og en hurtig undersøgelse viser at den ikke indeholder et reb. Da jeg forlader hytten, kommer jeg forbi en rådden robåd, der vidner om, at der har været turister her. I båden finder jeg et stykke stål, som jeg tager med. Jeg går videre i samme retning og støder senere på en slags oase omkranset af nogle træer, hvor glade aber hopper rundt. Ved et af træerne finder jeg endelig det jeg søger, nemlig en lang stærk lian, som sagtens kan gøre det ud for et reb i mangel af bedre. Jeg går tilbage til klipperne, hvor jeg fastgør rebet, smider det ned og dropper alt hvad jeg har på mig og kravler så ned. Da jeg står ved foden af klippen, ser jeg en lille indgang til en hule i klipperne, hvor jeg går indenfor og kigger mig omkring og ser, at der er spredt sten ud over gulvet og der er iøvrigt et hul fyldt med jord. Jeg roder lidt i jorden og frem dukker der et skattekort. Jeg tager både kortet samt en sten, kravler op igen og tager alle de ting jeg smed før og begivt mig ned på stranden igen. På kortet er der afbilledet en hytte samt nogle retninger. Hvis man følger dem, kan man finde en flaske rom, mere vil jeg ikke afsløre af turen gennem kviksandet....

Vel tilbage på stranden ser jeg et skib og prøver at komme på en måde at fange dets opmærksomhed på. Hvis bare jeg kunne lave et bål! Jeg bar en sten og et stykke stål, men hvad skal jeg tænde ild i??? Nå ja! Stråhytten. Tilbage går det, hvor jeg tager en favnfuld strå og løber tilbage til stranden. Ved at slå stålet mod stenen antænder jeg stråene og hurra! Det virker sgu'. Jeg kan se, at de sætter en redningsbåd i vandet og inden længe er den på vej ind imod mig. Det er selve kaptajnen der er inde for at hente mig, men svinet vil ikke lade mig komme med gratis, så jeg giver ham rommen. Det gør udslaget og han tager mig med i båden og sejler mig ud til sit skib...

Her lader han mig alene tilbage på dækket, hvor jeg kigger mig omkring og opdager, at det er en pi-ratskude, jeg er havnet på. Jeg finder kaptajnen, men han vil ikke stoppe for at sætte mig af, for han er forfulgt af The Royal Navy. Jeg opgiver at tale fornuft med ham og begiver mig i stedet ud på opdagelse og kommer tilfældigt ind hos en gnaven doktor, der ikke er til at slå et ord af. Jeg går ind hos mandskabet, der virker ret fjendtlige og vil ikke lade mig passere, så jeg må tage de grove midler i brug. Jeg udser mig deres leder, basker ham nogle flade og så kan det ellers være, at der kommer andre boller på suppen. Nu kan jeg uhindret passere og befinder mig i køkkenet. Her kan jeg se en kraftig kødøkse, som jeg tager - man ved jo aldrig. Ude på dækket finder jeg en redningsbåd og inde i den finder jeg en poncho af kraftigt can-vas. Da jeg går videre på dækket, finder jeg et kæmpe anker, der holdes fast af en mindre kæde. Gad vide om.... CHOP, jo det virkede sgu'. Jeg løber tilbage til landgangsplanken og vi er nu blevet indhentet af The Royal Navy....

De sejler mig til England, nærmere betegnet London. Jeg prøver at huske, men forgæves. Hvad skal jeg dog her? På må og få vandrer jeg rundt og ender i en mørk gyde, hvor der ligger en fed mand og sover som en sten. Efter en grundig undersøgelse af ham finder jeg 200 pund og en hat.

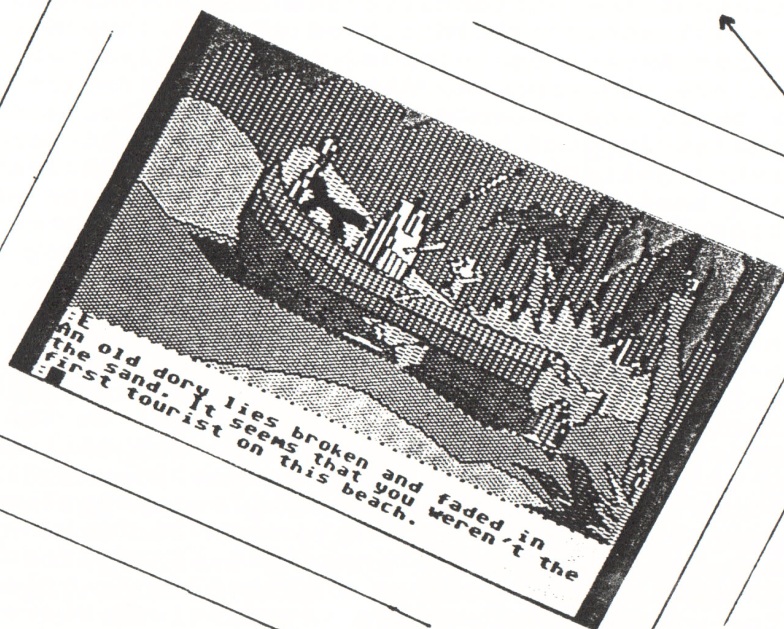
Hatten tager jeg på for at skjule den bule, jeg har i hovedet. Derefter går jeg ned til havnen for at slappe af og finder en gammel gubbe, der sidder og fisker. Da jeg er en lidenskabelig lystfisker køber jeg hans fiskestang af ham og finder et sted at fiske (sådan bare for at få tiden til at gå). Det eneste jeg kan fange er gamle aviser, som jeg ivrigt læser i. I en af dem står der at industrimagneten Arcman har finansieret et nyt hospital, hvem

f..... er Arcman? Jeg kan ikke genkende navnet og dropper derfor at tænke på det....

Claus Mathiesen.

CONTIN.....

I næste nummer er hr. Mathiesen tilbage med sidste del af Mindshadow:-essayen, hvor vi gerne skulle kunne få at vide, hvem Arcman er, hvorfor Claus ikke kan huske, hvem han er plus en masse andre gåder.... Glød dig!



GET RID OF YOUR S***!

KØBES:

Lurking Horror,
 Dadgy Geezers,
 Wishbringer,
 Frankenstein,
 Dallas Quest,
 Zork I + II + III.
 (Bånd eller disk).
 Prisen taler vi om.
 0210488
 Claus Mathiesen
 VA Borgensvej 5, st.
 2450 Kbh. SV.

SÆLGES:

Time Thief fra
 Big-Sky Software
 Super-adventure på disk
 kroner 100,-
 Adventure-Klubben
 Vestergade 25a
 4930 Maribo
 Tlf. 03 88 47 17
 Torsdag 15.00-20.30.
 (Dette spil er nyt og
 har ikke været i brug
 tidligere + bemærk den
 venlige pris).

SÆLGES:

BLACK KNIGHT ADV.,	Tape 36,- / Disk 48,-
B.B. AND THE CHICAGO C.	- 36,- / - 48,-
ATALAN	- 36,- / - 48,-
THE CASE OF THE M-SHYMER	- 24,- / - 36,-

Disse 4 adventures er alle nye, og har ikke været i brug tidligere. KONTAKT redaktionen pr. brev eller telefon (torsdag), hvis du er interesseret i disse adventures.

KONTAKT:

Jeg vil meget gerne i kontakt med en
 eventyrer der har kendskab til Bard's Tale
 III, evt. fuldført spillet.
 0190587, Ole Brandt - 01 61 16 14.

Hvis du hører til blandt de godt 100 heldige læsere af AP i sidste måned, burde du vide, at Finn Bolding sparkede så hårdt til os, at vi blev nødt til at lave en artikel omhandlende, hvordan et nummer af Adventure Posten bliver til. Det kunne vi sådan set også godt gøre, men pga. en stor investering i et trykkeri-anlæg, har vi ændret AP's arbejdsgang. Dog synes vi ikke, at vi vil snyde vores trofaste og stabile trykker gennem de sidste 12 numre, da hun rimeligvis fortjener et par store klapsalver, så hel tidssvarende er denne artikel ikke. Dvs. vi fortæller hvordan vi gør nu, men også hvordan vi gjorde førhen. Let's go crazy:

POSTENS TILBLIVELSE!

Gaaabb! Vores hænder er totalt hudløse og vores tunger tørre som sandpapir. Vores dobbelte julenummer er netop sendt på gaden og for 450 kroner frimærker har netop været inde og vende i redaktørens flab! Endnu en postkasse er blevet fyldt med brune A5-kuverter og i de næste 4-5 dage vil alle medarbejderne nyde at kunne ligge hele eftermiddagen med benene oppe på sofaen. Det er nu denne måneds ferie skal holdes inden de utålmodige medlemmer begynder at bombardere redaktionen med kritiske læserbreve fyldt med bøvs og hit-listebud. Og ih hvor de nyder det! - og ih hvor de keeeder sig.... Det er en utrolig rar fornemmelse at slippe af med en dugfrisk Adventure Post, men det er også en utrolig rar fornemmelse at modtage et brev fra en hardcore fan. Og bare tanken om at der nu er en lille uge til det sker igen, er pinefuld. Det er som at være arbejdsløs.

Brevsprækken klapper, pakkeposten kimer på døren og telefonen ringer - endelig er der respons fra medlemmerne, fra leverandøren og fra de fastsiddende stakler eller blot en, der har lyst til at slå på tråden. Så kører klubben igen. De nye medlemmer skal have et svar, der er et

adventure der skal bankes, inden en anmeldelse stables på benene, pulsen på adventuremarkedet rundt omkring i verden skal tages, vinderne fra sidste måneds konkurrencer skal udtrækkes og de sidste aftaler med free-lance skribenterne skal foretages over telefonen. Det er som at være født på ny!

Betalingerne "strømmer" ind og den 14-16 registreres alle og de der endnu ikke har fundet ud af, at vi altså er nogle, der blot arbejder for fornøjelsens skyld må have en opkrævning tillagt lidt i administrationsgebyr. Når det er ordnet, er vi nået så langt, så alt kan helliges det nye nummer af Adventure Posten. Alt det administrative er overstået, og inden Kirsten (Ask Us!) Jespersen skal stå på hovedet i kopi-maskinen er der "kun" tilbage at forfatte/sammenfatte, redigere og layout'e Posten fra redaktørens side. De 4 free-lance journalister har gjort deres del af arbejdet, og D.D. Dennis og redaktøren er kiar til det grove. Alle breve læses igennem endnu engang (det blev de også ved modtagelsen) og eventuelle spørgsmål skal besvares under The Hardcore Helpline. Debatindlæg skal trykkes og tips skal, hvis tiden tillader det, checkes og redigeres. Tegninger til bladet skal enten kopieres ned eller kopieres i et eksemplar, der tåler trykning og bearbejdning. (Originalerne sendes tilbage så vidt muligt). Alle bud på hit-listen skal den 20. køres ind i en database, så årets hit-liste kan komme på gaden i december. Dertil gemmes nemlig alle de eksisterende bud, og et uheldigt offer skal trække den heldige vinder i denne konkurrence. Overskrifter skal kreeres og inden vi ser os om, er det henad den 22.-23.

Tiden er nu inde til at lay-out'e selve Adventure Posten. Alle sider skal sættes op og overskrifterne indsættes. Sidenummereringen skal foretages og lederen skal skrives. Det samme gælder indholdsfortegnelsen, aer gerne er det sidste, der laves. Og så er det ellers slut...

Eller det vil sige, alt det sjove er slut. Nu kammer det trivielle arbejde med at adressere kuverter og skrive girokort. Alt det arbejde, der

foregår mens Kirsten trykker Posten. Så bliver den returneret og er klar til at samles, flere tusinde ark papir skal sorteres og klipses sammen, førend bladene kan puttes i kuverterne sammen med girokortene. Og så er det bare good-bye... Eller det vil sige, neesten da. Nu skal det grove arbejde til at begynde. Det består i at svare alle vinderne personligt. Sende breve til de nyeste medlemmer, opkræve dem, der endnu ikke har betalt (trods den tidligere henvendelse) samt ordne regnskabet for den pågældende måned. I den forbindelse skal der skaffes penge til nye præmier, skaffes penge til nye spil med henblik på anmeldelser, og skaffes penge til nye hjemtagelser af spil til Get Rid of Your Sh**! Det er altså ensbetydende med, at der lægges penge ud af de mest kapitalstærke og de mest naive, hvilket for det meste vil sige chefredaktøren - han har indtil nu været så blåøjet og tro, at de kommer tilbage igen. Og lad ham bare...

Klokken er et par minutter i 17 og det er lige før posthusets lukketid. D.D. Dennis og NYX er ved at smadre hver deres stempel i iver for at nå at sætte en afsender på alle kuverterne, inden de sendes rundt i Skandinavien, til England og på Grønland. Og tro det eller ej, 2 minutter i stormer de ind af døren til lutter ærgerlse for de ansatte, der endnu engang må arbejde til 8 minutter over blot for Postens skyld.

Og her er det så, at fornyelsen kommer til. Redaktionsrødderne har investeret i et trykkeri-anlæg, der gør det muligt at producere Adventure Posten på egen hånd. Det er ensbetydende med, at vi fra og med nummer 5/6 har sagt farvel til Kirsten og tak for de 12 flotte numre det blev til, og er gået over til selv at svede ved maskineriet. Dog er det en nødvendighed at sige, at uden Kirsten havde Adventure-Klubben ikke haft et medlemsblad i dag. Det var hende, der holdt hjulene snurrende efter nummer 4, vol.1 og frem til nu. For det store stykke arbejde skylder vi hende flere takker, end det er muligt at give og er glade og beærede over, at hun har valgt at fortsætte arbejdet som Telefon-helpline-medarbej-

der. Dog skal det hertil siges, at det ikke er hende selv, der har valgt at stoppe arbejdet som producer; men chefredaktøren selv, der har ønsket at overtage. Og lad os så allesammen håbe, at Posten fremover kan leve op til den standard og det format, den har haft det sidste år.

Velkommen til det nye år, velkommen til de nye tider.

ANMELDELSE!

Wasteland, Danish Adventure Company. Fås kun til Commodore 64. Pris: GRATIS!

Ja, man tror det er løgn ikk'? I Danmark sidder en adventurefreak med Incentives Graphic Adventure Creator og keeder sig. Laver et adventure til 64'eren og beslutter sig for at forære det væk til alle interesserede. Spillet er gratis. Blot forlanger han en diskette og en frankeret svarkuvert ELLER 10,- kroner for dette! Vælg selv. - Og hvad så med spillet?

Det er nok et af de bedste HG-adventures jeg har set indtil nu. Trods mulighederne i GAC'en har han sparet os for overflødig grafik-sprøjt og presser derfor den reneste text lige ud i vores hoveder! - Og hvem er han?

"Han" er skam Michael Svendsen. Manden, der har stiftet AED - The association for elimination of dictators - og givet netop dig muligheden for at vandre gennem Vastelands ørkener, templer, bjerge, huler, landsbyer og jungler. Intet er overladt til fantasien, når du får flg. plot serveret i den medfølgende "lille" manual. Du er, som du sikkert husker, John De 'Ath og hvis du ikke skulle vide det, er dit job at udrede en del uldne tråde i en lille landsby i nord-territoriet. Dine informationer får du ved at læse lidt i AED's hemmelige arkiver og stormer så i din Super-V8 Car ud for at røre suppen i stykker.

Uheldigvis strejker din bil et par kilometer inden du når landsbyen, but what's up doc? Kender I ikke snigende John?

Ind til landsbyen går det af små krogede stier, gennem templer og over bjerge sveder du i flere timer, inden du står overfor dit opgør med den store onde diktator (bid mærke i navnet) Quarrior! Og her, min herre, er du oppe imod ikke blot een stærk mand, men også en masse stærke puzzles. Go for it! Michael venter med en diskette!

THE SCORES

LYD: Det slipper vi heldigvis for!

GRAFIK: Det bliver bedre og bedre, for her er du heldigvis i besiddelse af et rent text-adventure.

PRESENTATION: 40% - Her er mere manual at hente end bag på Mastertronics kassetter! En faldet A5, der giver dig lige akkurat, hvad du behøver af instruktioner.

PARSER: 75% - Det er GAC'en og et virkelig plus er, at du ikke blot kan dele kommandoerne med f.eks. et komma, men også kan lave 4 eller 5 linjer delt med kommaer! Faktisk en dejlig detalje, fremfor andre spil, hvor man må taste hele molevitten om igen, fordi man netop er kommet ud over linje nummer 2.

ORDFORRAD: 55% - Michael har givet spillet flere ord end nødvendigt, hvilket giver denne lidt over middel karakter. I stedet for et "I don't know"-svar får du enten et sjovt eller brugbart svar. Selvfølgelig med begrænsninger!

KOMMUNIKATION: Da indbyggerne i landsbyen er bragt i trance, er de ikke så snakkesalige, men flinke mennesker støder du da på. Dog er din mulighed for kommunikation begrænset!

ATMOSFÆRE: 78% - Jeg er dybt impressed af beskrivelserne af lokaliteterne, svarene og den gennemgående blanding af humor og alvor, der er i dette spil. Det hele er beskrevet på en ny og god

WASTELAND!

ET GRATIS ADVENTURE FRA THE DANISH ADVENTURE COMPANY

måde og alligevel er det set før. Men denne gang er en snoet sti ikke blot en snoet sti og et tempel ikke et tempel! Det er nyere, sjovere og flottere!

SVÆRHEDSGRAD: 69% - De puzzles, du stilles overfor i Vasteland, er alle logiske, men derfor ikke nemme. Flere steder sad jeg fast og måtte ringe Michael op på de særeste tidspunkter (ja, det har jeg lært fra Helplinen) for at få hjælp. Men hjælpen var ikke givet dårligt ud. Jeg nød spillet!

VALUTA FOR FENGENE: 150% - For første gang i de nu 19 måneder Posten har været på gaden, har vi givet en karakter over 100% - Simpelthen fordi spiller er GRATIS!

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 60% - Vasteland var sjovt at spille, sjovt så længe det varede. Og det varede længe! Efter nogle timers spilleri og korttegning var min score kun på 25 procent, og så bliver man jo glad. For tænk, hvis dette spil allerede havde været forbi om lidt. Det er umagen værd at skaffe sig en frankeret svarkuvert og en diskette og sende til Michael for at få dette spil. Du vil ikke fortryde det! Og så er det Public Domain.

Er du interesseret i Wasteland så skriv til:
The Danish Adventure Company
v/ Michael Svendsen
Agertoften 39
6000 Kolding

Husk! Frankeret svarkuvert + diskette eller 10,- kroner.

NYX.

CONGRESS 88'

Atter engang måtte de redaktionelle medarbejdere, redaktørerne (okay, der er kun een), de veltrimmede kontordamer, avisbudene og de andre kulier (og cola'er) forlade dynerne tidligt på aftenen, for at drage nordpå til guldkysten, hvor whiskyen flyder (dvs flød), BMWerne ruller, og pigerne hverken bider eller kradser. Kort sagt, der var dømt spontan International (dvs også Maribo) Adventure Congress! Denne tredje kongres måtte flyttes fra Sheraton, på grund af pladsmangel, til den Coca-Cola Company-sponsorerede penthouselejlighed med sundudsigt. At være i Humlebæk kan bedst sammenlignes med chefredaktørens skattely i Monaco.

Prøvekørslen af et nyt bordel, indvielsen af vores gratis testeksemplar af Volvo 710, samt en runde til vores lokale lånehajer plus mange andre ærinder (øhh hvilke?) stod ikke i vejen for en seriøs diskussion om æhh øhhmm Postens fremtid (Fnnnnnniisshahahahaha!!!). Og vi kom frem til følgende konklusioner:

- 1) Girokortene vil STADIG være hvide,
- 2) hit-listen sluttet i dette nummer (tror I, at I kan kuppe mig ud?, NYX.) og
- 3) USA ud af Vietnam.

Hvis man ser på udviklingen af Posten alene blot på de sidste 9-10 numre, må selv Peter Rotne indrømme, at det er gået fremad og opad. Derfor synes vi på redaktionen, at det er relevant at understrege, at vi ikke blot læner os tilbage, nyder underskuddet og ryger cigarer, men at vi også tænker på det enkelte medlem (som indtægtskilde, he-he). Vores ambitioner kan ikke længere skrives bag på et frimærke. Posten skal så vidt muligt gøres større, både hvad angår sideantal og oplag. Den lidt individuelle stil skal bevares, og vi ser endda gerne artikler og anmeldelser fra læserne (lige bortset fra Per og børnehaven).

Med hensyn til prisen, skal I være forberedt på, at der muligvis kommer en prisstigning ved årsskiftet. Den kommer så til at være på nogle få kroner.

ANMELDELSE

For at efterkomme en af vore læsers ønske, har vi skrevet en anmeldelse af et gammelt, kendt spil.

TIME MACHINE ANMELDELSE!

Channel 8. Fåes til ZX-Spectrum 48K, Atari, Dragon, BBC, Electron og CBM 64 (og iøvrigt de fleste andre). Pris: Kr. 100.00 (grov overpris).
Version testet: CBM 64.

Det er nat, og derfor er det mørkt. Du er journalist og skal redde Dr. Potter. På det seneste har der lydt underlige lyde fra hans øde hus på heden. Og det er ikke fordi, han har holdt abefest eller læst Adventureposten.

Dette halsbrækkende plot er du kastet ud i fra starten (plus en evig kamp med en elendig parser og dårlig grafik).

Ind i huset, ned i kælderen (neej nu må vi ikls røbe det hele) og hvad så? Sjov maskine trykke-trykke-knappe-knappe-prikke-prikke og hvad så? Jamen hov, det var en TIDSMASKINE (se titlen)!!! Herefter følger en endeløs lallen rundt i fire forskellige (og iøvrigt uinteressante) tidszzzzzzoner, f. eks, skibet Mary Celeste, Ægypten, Oldtiden og fremtiden (HOV, der kom vi til at røbe det hele)! Til sidst redder du doktoren efter et par totalt ulogiske "kommandoer". Computeren udråber dig til en helt, og det følte vi passede godt til os.

Lyd: Samplet David Gilmour spade brager ud af skærmen.

Grafik: 13% - Lige til et trettental.

Præsentation: 25% - Da jeg tændte min 64'er fik jeg at vide, at der var 38911 BASIC bytes til rådighed.

Parser: 27% - Man skal virkelig parse på, at man ikke laver en avanceret sætning.

Ordforråd: 21% - Spil kende meget ord.

Sværhedsgrad: Meget let.

Valuta for pengene: Vent til kursen for Pund Sterling er 0.01, og køb det derefter i England, for at få noget for pengene.

Subjektiv vurdering: Dette spil er godt til fattige, ikke entusiastiske begyndere, der har småt med tid.

NYX, Dr. Hook og Mr. Coke.

SUPER-TEST blev SUPER-FIASKO!

Det var VIRKELIG en ringe tilslutning, der var til vores super-test konkurrence i nummer 5/6. Kun 4 svarede og kun 3 havde alle rigtige. Svarene var som følger.

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1. "Escape From Pulsar 7" | 2. "Infocom", |
| 3. "Guild af Thieves" | 4. "Scott Adams", |
| 5. "Trillium" | 6. "xxxxxxx" (variabel) |
| 7. "The Dallas Quest" | 8. "SorcererEnchanter" |
| | "Spellbr.+Enchanter" |
| | "Spellbr.+Sorcerer" |
| 9. "Mindwheel" | 10. "The Pilgrim", |
| | "Dracula", |
| | "Frankenstein", |
| | "Wolfman". |

Blandt de 4 aktive blev der trukket lod og et eksemplar af JINXTER er rullet over disken til ære for Frank Thorsen på Falster, nærmere betegnet Nykøbing.

BEGINNER'S HINTS!

Kort og godt: Kort er godt!

Sandsynligvis er der en del, der ikke tegner kort til f. eks. "Maniac Mansion" og "Deja Vu". Men til de rigtige adventures med 200 eller flere locations er det en absolut nødvendighed med korttegneriet. Det gør imidlertid heller ikke noget, for det er for de fleste af os en del af oplevelsen at fremstille et kort - vel at mærke et kort, som fungerer. Der findes efter sigende (det betyder: jeg er ikke stødt på dem) adventures, som er så ulogisk opbyggede, at de er umulige at tegne et rimeligt velfungerende kort til, men det er absolut undtagelsen.

Der er mange måder at tegne kort på - måske ikke lige så mange, som der findes adventure-freaks, men alligevel. Jeg har imidlertid set professionelle kort (= fremstillet af selveste Infocom), som er vanskeligere at have med at gøre, end dem jeg selv fremstiller. Nå, der slap det ud: Ih, hvor er jeg god! Jeg vil skitsere, hvordan jeg gør, så take it or leave it, or use same of it.

Brug kvadreret papir i A4-format. Hvis du laver hver location 5x3 tern, vil du erfare, at utroligt mange kort eller del-kort netop kan være på et A4-ark. Men ellers kan du lime sammen, hvis du vil have et helt kort (det kan blive flot, men måske uhåndterligt), eller nummerere blad efter blad. Denne nummerering er meget nødvendig, da du skal kunne henvise fra det ene kort til det andet (se eks. e)

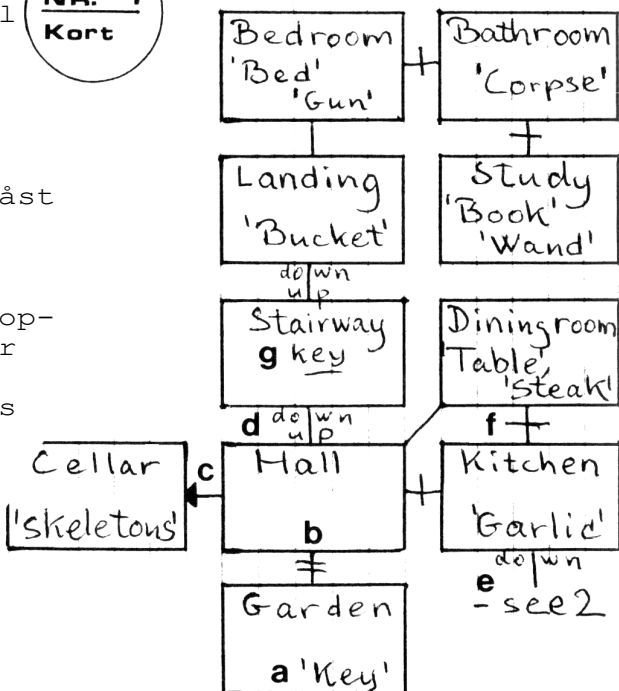
Det er nødvendigt at bruge forskellige signaturer, og på modstående side ser du et eksempel på, hvordan en del af et kort kan se ud. Det kan desværre ikke klart fremgå, at jeg bruger 3 forskellige farver: sort kuglepen til tegning af kortet og location-beskrivelsen, rød kuglepen til at skrive, hvad du finder på locationen og blyant til den ofte midlertidige notits om, hvad du har lagt fra dig. De enkelte rum er jo ikke ret

store, så det er en fordel med gode redskaber, f.eks. Parker Fine Line og pencil med 0.5 mm meget blød spids. Hertil et smalt, spinkelt viskelæder (til brug, når du samler en anbragt genstand op) samt for fanatikerne (som den gamle her) en flaske fuskerblæk.

De "trykte" bogstaver på tegningen henviser til flg. signaturforklaring:

NR. 1
Kort

- Er skrevet med rødt
- Er en forhindring, f.eks. en låst dør.
- No return!
- Op og ned på kortets plan (du opdager hurtigt, når kartet er "tænkt" sådan fra autorens side).
- Hvor op eller ned fortsætter på et andet kort.
- You bump your nose into a door! (open door).
- Er skrevet med blyant.

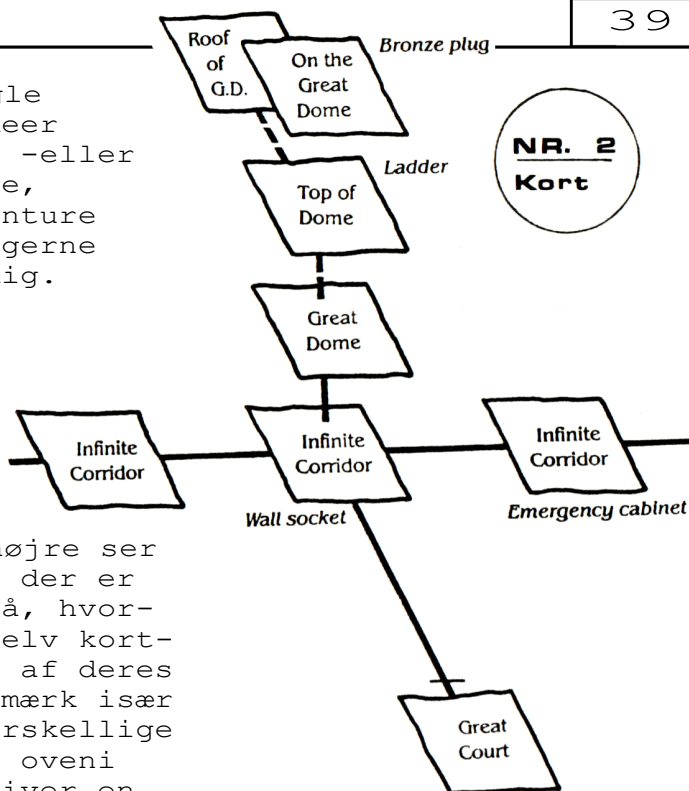


(Se kort nr.1).

Infocom tegner nogle kort på denne måde: (Se kort nr.2).

Bemærk etageskiftene. Det ser måske smart ud, men det er ikke så nemt at tegne for "normale" mennesker (hvilken adventure kaldes "normal" af omgivelserne?) - og det bliver nemt uoverskueligt på store kort. F.eks. har jeg svært ved at forestille mig de forskellige planer i Zork'erne tegnet efter dette system.

Har DU nogle erfaringer/ideer korttegninger -eller kritik af mine, modtager Adventure Posten meget gerne forslag fra dig.



(Her til højre ser du kort nr.2, der er et eksempel på, hvordan Infocom selv kortlægger nosrle af deres adven. es. Bemærk især hvordan de forskellige etager lægges oveni hinanden og giver en mere kompliceret forestilling af adventuret).

- den gamle.

SVAR TIL HAK'EN

Ps. Og så har Mikkel HAK Jakobsen kritiseret mig for i forrige nummer at "have bragt en anmeldelse i stedet for hjælp til begyndere". Det er ved alle hekse og dæmoner ikke rigtigt, hvilket også Mikkel må kunne indse, hvis han læser min artikel een gang (til?). Men jeg skal da gerne trampe lidt i det: "Lords of Time" omtales, fordi det er et rimeligt let, men meget spændende begynderspil - bortset fra et par fæle puzzles, som jeg mere end antyder, hvordan skal klares. Jeg har faktisk flere (= 2) gange i et nu

nedgået blad set fore-spørgsler fra begyndere gående ud på, hvilke ad-ventures der var egnet for dem. Og jeg har ved alle crashlandende rumskibe også tænkt mig frem-over og ind imellem at omtale bestemte adventures med anvisninger på, hvordan begyndere kan komme over de vanskeligheder, som ellers kunne få dem til at give op.

Men hvis Mikkell - som iøvrigt skal have tak, fordi han så flittigt giver at reagere på Adventure Postens indlæg (keep the cauldron boiling) har nogle konstruktive forslag til, hvad min rubrik også kan indeholde, ser vi med begejstring frem til at høre fra ham.

Med kærlig hilsen - den gamle.

PROFETEN RETURNS

Sted: Miami Beach, Florida. Tid: en tilfældig dag (p.... koldt i Danmark, naturligvis). Person: Manden med ego fra øre til øre, selveste Profeten.

Advarsel! Børn med svage nerver og enfoldigt sind (Mikkell og Per) bedes toptune pacemakeren. Vi kører nu!

Og det var syd for Køge, med drink i hånden og fotomodeller for fødderne lå Profeten i ensom majestæt på sin personlige (og 3 km lange) strand OverThere. Lidt tung i hovedet var han nok efter middagen den foregående aften med mr. Nygaard of the Adventure Post, der lige var fløjet ind med concorden (sin egen altså, ikke proletar-model-len, der afgår fra London og Paris).

Den rige Nygaard havde lige inddrevet "julepris-tillæget" for sidste nummer af sin smuds-sprøjte, der gav en avance på mindst 90% i modsætning til hans sædvanlige beskedne 75%. Det var efterhånden blevet til en tradition for chefredaktøren at besøge sin toplønnede medarbejder i hans eksil, for at aflevere det først trykte nummer af bladet personligt, en gestus, som

Profeten fandt ganske rimelig.

Redaktøren var nu i byen for at besøge dens etablissementer, og da var det at Profeten var faldet over et nummer af et uskyldigt udseende blad under navnet "Adventure Posten".

Se top sektionen "Grow Up" interesserede ham, for han elskede at blære sig med sin (syntes han selv) store viden om adventures. Det første, der mødte hans smukke øjne, var spørgsmålet til "Stranded" (som Profeten yndede at kalde "verdens letteste adventure") fra Mikkel (HIK) Jakobsen. "Jamen", gjaldede mesteren, "Spacesuit ligger sgu' da i Time Machine, og den er tilfældigvis låst. Er det dirken du mangler, må det være fordi (suk), at du ikke har kortlagt ørkenen ordentligt (det er den, der hedder desert på engelsk) eller også er du bare svagtseende. Bemærk forøvrigt at dirken kan bruges flere steder."

Denne tankevirksomhed krævede sin mand, og manden krævede sin drink. Straks benede en af de små søde strandnymfer afsted, og Profeten sørgede da også for at have en femøre klar. I mellemtiden læste han videre og stødte da med forundring på et spørgsmål til hans personlige favoritspil, Asylum. "Det er jo det spil," mumlede han, "som der faktisk ikke er nogle, der har løst. Jeps! Selv mestre som Keith Campbell eller etablerede engelske klubber kan faktisk ikke svare på de sværeste spørgsmål fra dette geniale spil", prægede han, "så hvor er det godt, at der også i Dannevang sidder mennesker og kæmper for at løse det." Godt tilfreds fortsatte han: "Men, Tommy Pedersen, hvis du har fået kortlagt hele anden del, hvilket er ret drilsk, så ring på mit Englandsnummer (01-65 42 63) og vi kan tale om det."

"As to Spellbreaker'en Per Nielsen", tryllede Profeten på det amerikanske, "er det da en kendt sag, at jeg har overladt Kirsten min løsning, så tag og ring til hende. Hvis du ikke kan huske telefontiden kan du være sikker på at træffe hende hjemme om natten. Det samme gælder vist for Humlebæk-området" provokerede den gudelige, der nu var blevet helt tør i halsen.

Fra baren kom tjenerinden løbende, der måske ikke var så ung som først antaget. Profeten vidste noget om anatomi. "The show must go on", sagde han uden at vide hvorfor og begyndte at bane sig vej mod sit hotelværelse gennem flokken af hylende småpiger. Han skulle nå en flyver hjem til skattelyet i London, men havde beregnet et par timer til at gennemse byens politistationer for chefredaktørens afkræftede legeme. Det var efterhånden også blevet en tradition.....

Hook.

BARNEY BROWN PT.1

*Look under, look inside og look behind er tre meget vigtige kommandoer.

*Smut ned i køkkenet og lav dig noget morgenmad. Husk desuden at barbere dig, inden du går udenfor.

*Du kan også komme over på den anden side af gaden, hvis du benytter forgængerfeltet.

*Lav et nyt checkhæfte og køb så en flybillet til Chicago.

*Undersøg gulvet i Ragers hus. Hvem ved, måske gemmer det noget interessant.

*Flyt tæppet i dagligstuen for at komme ned i kælderen.

BARNEY BROWN PT.2

*Undersøg skraldespandene i lufthavnen meget nøje og aflever dit bytte i informationen.

*Lej et værelse på hotellet og snup derefter en drink i baren. Det betaler sig. Prøv bare at gå tilbage til receptionen og se dig om.

*Smut op på den "gule" etage med elevatoren og gå ind på Rogers værelse.

*Prøv at vaske dine hænder i badeværelset for at få en nyttig information.

*Wink, hvis du sidder fast. og husk at tage pornobladet med dig, det skal du bruge senere.

Mikkel (HAK) Jakobsen.

HIT-LISTEN

MED DE BEDSTE ADVENTURES I JANUAR

(1)	(-)	(1)	(1)	LURKING HORROR
(-)	(-)	(1)	(1)	ARROW OR DEATH I
(-)	(-)	(1)	(1)	BLACK KNIGHT ADV.
(-)	(-)	(1)	(1)	ATALAN
(-)	(-)	(1)	(1)	STARCROSS
(-)	(-)	(1)	(1)	SILICON DREAMS

Hej hvor det svinger! ATALAN er på listen for første gang i historien og BLACK KNIGHT ADV. har allerede fået flere stemmer end sidste år. To spil fra Atlas Adventure Soft på en delt førsteplads med mastordoner som LURKING HORROR og STARCROSS må siges at være pænt. CHAR du ikke disse spil, så check lige GET RID OF YOUR S***!

ARROW OF DEATH I ligger også allerede bedre end sidste år. LURKING HORROR forsøger desperat at opnå en bedre placering end sidste års 3. plads og STARCROSS og SILICON DREAMS er begge med forhåbentlig for at få en bedre plads end sidste år, hvor de blev hhv. nummer 15 og 32.

Ingen af spillene var på hit-listen i 87', men det bliver spændende og se, om der kommer nogle helt tilbage fra den årgang. I næste måned vil der nok allerede være stor spredning i feltet, så vi glæder os til at se, hvordan stemmerne bliver fordelt løbende gennem januar.

Derfor skal du ikke tøve et sekund med at sende en lap papir ind, hvorpå der står de fem bedste adventures du kender. Samtidig deltager du i konkurrencen om et adventure, og dertil kræver det, at vi har dit bud senest den 20. januar.

Denne måneds vinder blev Jesper Hansen, Glostrup, der modtager et stk Time Thief fra Big Sky Software, værdi 120,-.

NYX.

