

Adventure Posten

Vol 2. - Nr.8. - Februar 1989.
Pris 15,- Kr.



Editorial!

Så skal der for 18.måned bydes velkommen til Adventure Posten. Der er på nuværende tidspunkt godt gang i vores eget trykkeri. hvilket altså er et definitivt farvel til Kirsten, men hun sidder stadig ved telefonen om tirsdagen.

I dette nummer har vi også sagt midlertidigt farvel til Coke. der afstresser, samt Den Gamle, der på grund af influ m. efterfølgende lungebetændelse blev tvunget til at afstresse.

Coke har dog fået en af vores gamle venner til at gæsteskrive Hooked on Adventure, mens Beginner's Hints er ude indtil marts. Apropos "ude" kan I også snart se frem til en superudgave af de første 6 numre af Adventure Posten. Den vil være at finde på markedet omkring dagen for vores 2 års jubilæum engang i begyndelsen af juni, hvis alt går vel.

Over til en præsentation af denne måneds stof: For det første har vi flere tips end set længe. Der er en ny og frisk udgave af The Hardcore Help-line, hvor også en del af de sidste måneders Grow Up's bliver til Grow Down's. Vi har afslutningen på Claus Mathiesens Mindshadow-essay og første del af Zak Mackraken (M.M. II) fra A-MOC også i essay-form. Derudover har vi en teknisk artikel fra Finn Balding, der trods alt, selvom den ikke handler om adventures, vedkommer de fleste af os. Læs den og døm 'selv. Så har vi endelig fået alt på det rene omkring Aages artikel om sig selv (som nogle måske lagde mærke til forsvandt den jo sidst) og det skulle nu være muligt at få et indtryk af manden, der gemmer sig bag Red Hot, tidl. Hooked an Adv., profeten og andre sjove sager. Sidst men ikke mindst har vi vores Hit-Liste, hvortil vi opfordrer læserne til at nævne, om deres eventuelle gevinster skal være på bånd eller disk, til 64'eren, Amiga eller Spectrum. Det er nemlig med til at gøre det hele endnu mere retfærdigt.

Men indtil næste måned, eventyrlig udflugt!

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 + PRODUKTION :

Claus (NYX) Nygaard.

FREE-LANCE :

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

INDHOLD:

- 2-Editorial
- 3-Her står du (t).
- 4-The Hardcore Helpline!
- 7-A-MOC's Corner!
- 8-More A-MOC
- 10-Doktor Balding, et kursus i vedligeholdelse.
- 12-Rebel Planet tips + Interne News!
- 13-Circus & Kentilla tips fra Lars Hansen.
- 14-Mindshadow-essay fra Claus Mathiesen.
- 17-Hook om Hook! - Aage fortæller om sig selv.
- 18-Atalan tips fra Mikkel (HAK) Jakobsen.
- 19-Bugsy & Voodoo Castle tips fra Kristian Madsen.
- 20-Brevkassen.
- 30-Zak McKraken M.M. n. - Essay af A-MOC.
- 34-Suspect, Rigel's Rev. II & Black Knight II-tips.
- 35-Furze af Garnash tips fra Mikkel (HAK) J.
- 36-Grow Up!
- 37-Get Rid of Your S***!
- 38-Time Thief anmeldelse af NYX.
- 42-Hooked on Adventure m. special gæsteskrilver.
- 46-Zork I, Price of Magik tips.
- 47-Time Machine, Enchanter & St. Brides-tips.
- 48-Red Hot NUUZ!
- 50-Kreativitet fra Henrik (Egern) Jensen.
- 51-Hit-Listen
- 52-Reklame for TIME THIEF.

Hardcore Help!

Traditionen tro starter vi denne helpline med at knække nogle af de nødder, der har været at finde under Grow Up'en. Sidst klarede profeten et par stykker og denne gang har A-MOC et par svar under "A-MOC's corner". Men nu til dem, der ikke har fået svar endnu.

-BOOK OF THE DEATH: Rod Clemen ville her vide, hvad han skal gøre med Trolley i Mud?

*Okay Rod, den skal, efter hvad jeg har fået fortalt, ikke bruges til noget. Koncentrer dig om Ibis og Fleece. Så skal den nok blive tør!

-STRANDED: Mikkell Jakobsen hjælpes af Per Nielsen. Hvor finder jeg spacesuit, som jeg skal have på ind i reaktoren?

*Spacesuit ligger i rumskibet øst for reaktoren.

-MOONMIST: Per Nielsen har ventet i 4 måneder på at finde skatten i Red Version.

*Endelig Per! Den skal findes i foyer'en. Spørg bare i Club'ben og du får svar.

-THE QUEST FOR THE GOLDEN EGG-CUP: Michael Svendsen havde spist bønnerne (Boom!) og squeezed anden, båret Guds tøj etc., og ville nu have hjælp.

*Det kom fra Per Nielsen: Det er godt nok, alt det du har gjort, dog ikke det med bønnerne. Kravl nu igennem hullet i springvandet.

-ZAK MCKRAKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS (Maniac Mansion II): Mikkell (HAK) Jakobsen spørger: Hvordan får man den gule crystal? Hvordan forbinder roan strange markings ved sfinxen og statuen i templet? Hvordan slipper man væk fra Bermudatrekanten, når man har fået glowing object? Hvad findes i pyramiden i Kairo? Hvad får man ud af at sætte flaget i stenalteret og derefter læse scroll? Hvordan tager man candelabra? Hvad skal man med platformene? Hvad skal man med The King i rumskibet? Hvordan åbner man døren i pyramiden på Mars efter at have kørt i Tram? Hvornår lander rumskibet på jorden og hvor? (Argh, jeg har skrivekrampe, NYX.)

Hvordan skal man trykke på de tre røde knapper

på Mars?

*For at få den anden halvdel af crystal skal man fuldføre den tegning, som er på statuen. Tegningen

ser ud som den på statuen i Great Chamber på Mars.

Nu kan du lægge begge gule crystaldele samt Flag Pole fra Nepal på alteret i Stonehenge. Læs Scroll og vupti, du har en hel gul crystal... Når du er i Afrika, giver du golfkøllen til heksedoktoren. Han vil nu saronen med to indfødte udføre en dans. Og den rækkefølge de bukker i, skal du huske, når du skal trykke på de røde knapper. Hos heksedoktoren kan du samtidig lære, hvordan du bruger den gule crystal. Aftegn kortet i sphinxens indre og med den gule crystal kan du rejse rundt til de forskellige platforme i verden (her kan du tage candelabra), og du kan komme ti.1 Mars. Glowing object skal først hentes, når man har den gule crystal, så man kan teleportere sig væk. Man skal ikke sende Melissa og Leslie hjem til jorden, da de skal hjælpe en med at få den hvide crystal, som ligger på Mars. I labyrinten på Mars finder man også tegningerne, der skal bruges for at komme ind i sphinxen. (Og tak siger vi til Per!, RED.)

Over til denne måneds almindelige spørgsmål. Vi starter med en tur til Odense, hvor Finn Balding og sønnerne sidder fast)ifølgende:

-WOLFMAN pt.2: Jeg er kommet igennem pt.1., men hvordan får jeg David til at komme i husly med Nadia'?

Der må være en forløsende/forførende sætning, der skal anvendes?

*Ja, Finn m.fl. - Der er mange: Hvad med at sige hella! Spørg hvad han hedder! Ville det ikke være rart at vide, hvor han skal hen? Måske fryser han? Eller mon han er sulten? Mon du kan hjælpe? Tror du han er kommet til skade? Hvor er han fra? Rart med lidt informationer, Finn, inden du lader ham komme med!

-BUGSY: Jeg har røvet spiritus transporten, bestukket politichefen og endog købt mig ind på et dyrere hotel, men alligevel er den langørede satan ikke tilfreds. Hvad skal jeg gøre?

*Hvad med at tage Goons af dage og så tage et

look i kælderetagen? Måske en forklædning som mekaniker kunne hjælpe! (Du er ikke langt fra slutningen).

-SHADOWGATE: Hvad kan man gøre ved Wraith og ved goblinerne?

*Wraith kan du ordne ved at operere med den magiske fakkel. Bragte det lys over problemet?

Mikkel Hammer har erkendt sig fastsiddende i en del Home Gowns fra hhv. Atlas Adventure Soft og Jack Lockerby.

-BLACK KNIGHT ADVENTURE pt.1: Hvor finder jeg arrow henne? Jeg står ved svingbroen med magic bow og rope.

*Du skal en tur ind i workshoppen og kigge under workbench'en.

-BARNEY BROWN AND THE CHICAGO CONNECTION pt.2:

Jeg har talt med tjeneren, som siger at, jeg skal henvende mig til casionet. Der bliver jeg henvist til Jolly Club og der kan jeg ikke komme ind?! I skriver at jeg skal give magazine til gangsteren, men hvor befinder det sig henne? Hvad skal rope bruges til?

*Rope skal bruges, når du befrier Roger. Dit problem med magazine skal ikke løses endnu. Det er først gangsteren i varehuset der skal have det.

Det får du forresten efter besøget i Jolly Club.

Passwordet til JollyClub får du ved at vaske dig i Roger's bathroom.

-THE CASE OF THE MIXED-UP SHYMER: Hvor er nøglen som Tom skal have og hvad skal saksen + a copy of Adventure Probe bruges til??

*Nøglen til Tom får du af Kitty Fisher når du har givet hende packet som du klippede af Lucy's bælte med saksen. To fluer med et smæk! Adventure Probe skal vist bare glemmes.

-THE CUP: Hvor befinder crowbar sig og hvordan får man fat i indholdet i large pot. Hvad skal spange bruges til andet end at opsamle Chiefs tårer?

*Sponge skal også bruges til at fugte klippestykket med. Indholdet i large pot skal spises - Eat stew. Crowbar finder du skal under stenen på plateau. Lad dig ikke støde af det!

Mikkel (HAK) Jakobsen har et spørgsmål til et Atlas Adventure.

-BLACK KNIGHT ADVENTURE pt.2: Jeg har løst spillet med 95 points. Hvor får man de sidste 5? Jeg har ikke brugt broom, leaves and pot, så vidt jeg ved!

*Funny question. Hvor du mangler 5 point, kan jeg umuligt svare på uden at vide, hvad du har gjort! Måske skal du mangle 5!? (He-he). De tre objekter du nævner, har jeg heller ikke brugt.

Det var så det. Er der nu nogle, der sidder alene tilbage med et spørgsmål de har stillet, men ikke fået svar på, er de velkomne til at orientere os om fejlen. Det er 2 måneder siden vi sidst havde The Hardcore Helpline i bladet, så der kan være sket en fejl.

NYX.

A-MOC 's Corner!

Hej, HAK-KI-DI-HAK, svar til RIGELS REVENGE. Hvorfor vil du bruge ADHESIVE PATCH og hvorfor vil du bruge GUMMIBÅDEN - den er lige så ubrugelig som SPACE BIKE og det er ikke skrevet i cod,1 Det er lige så sandt som det lyder. Men her kommer så et hint: hvad er en CROSS YOU HEART, det har i hvert fald ikke noget med eventyr at gøre, nåe-ja, det kommer jo an på ... !!!.

Til samme HAK,-av-, hvis du læser min essay til ZAK MCKRAKEN andet steds her i bladet skulle du få dine problemer løst, hvis du ellers kan HINTE dem.

Især det sidste spørgsmål havde jeg megen fornøjelse ud af, det med de tre knapper på MARS. Du skal gå til dans hvis problemet TRYKKER dig, ha-ha, men lad det nu ikke STIGE dig til hovedet. Og sådan er der jo så meget.

THAT'S ALL FOLK'S...SO' LONG!

MAY THE FORCE BE WITH YOU ALWAYS.....

A-MOC.

More A-MOC

Sædvanen tro vil jeg starte med nogle tips og her kommer det første, som er til THE MARS SAGA. Hvis du har problemer med at få penge nok så start med at gå ned til 'MUNITIONS SHOP' og tag mod det job CYBIL tilbyder dig. Du modtager nu en microdisk som skal afleveres til 'BOZ BOZ the LEADER' af the nomads. Du modtager også nogle penge, som du går direkte ind ved siden af og bruger på, 'LASER SLOTS'. Nu er det så fidusen kommer - du sætter beløbet til 20\$ og samtidig sætter du en plastik kam eller ligende fast mellem space og chassiet på 64'ern. Nu går du ligeså stille og rolig fra den en 5 - 8 timer, der kan nok findes på noget at lave så længe, der kan jo for eksempel spilles ludo eller læses Anders And. Eller gå ud og steg en engelsk bøf og sæt en flaske rødvin til en to tre hundrede kroner på bordet og nyd det så længe indtil du har sådan cirka en to-tre hundrede tusind \$ på lommen, smart 'ik. Men husk så lige at save spillet når du har penge nok, det ville ja være ærgerligt at blive slået ihjel, når du nu har brugt så lang tid på at samle pengene. Tag så en tur med planet bussen (8) og tag til PROGENX. Besøg alle REPAIR SHOPS (R), og køb nogle oplysninger. Tag derefter til COMPUTER CENTER (C) og gå med ind bagved, så vil du få et job mere. Udfør det med det samme og tag derefter til PARALLAX og find noget mandskab.

(Tag kun en mand eller to her i starten), Knæk også et par coder for at kunne gå ned i minerne. Tag ind på politistationen også. Her vil du få en oplysning som er en 4000\$ værd. Det må være nok i denne omgang omkring dette meget flotte adventure, eller måske rettere arcade adventure, for det kan godt være at vi skal til at vænne os til denne slags adventures fremover, men hvorom alting er: så synes jeg, dette er en ny og frisk made at spille på, man selvfølgelig: alt er jo relativt. Nogle kan lide datteren og nogle kan bedst lide moderen og så er der dem, der bliver gift med dem begge to, ak-ja.

Og så har jeg også siddet med et spil, der hedder 'NEUROMANCER' og hvilket spil eller rettere adventure.

Her er det hele -flot grafik, rappe replikker og et fantastisk godt game plot. Her vågner du op i en bar. hvor du har svirret hele natten og er faldet i søvn i en ordentlig portion spagetti, chaw chaw bambino - nå til det væsentlige; betal manden hans penge. Gå ned til pawn chop og få din comlink 1.0, lad være med at betale for den. Sig du ingen penge har, så giver han dig den gratis.

Gå nu hen på THE LOSER bar og tag en snak med SHIVA, hun har noget du kan bruge. Bare referer til den samtale du forhåbentlig førte med barmanden det første sted. Nu kan du også passende betale din hotelregning, men lad nu være med at købe caviaren her. Den kan du kun købe og få når du er inde i hotellet. Nu kan caviaren byttes til noget hardware et sted i byen. nærmere bestemt hos CRACY EDO'S. Spørg alle om alt. det er meget vigtigt i dette adv. Spørg for eksempel SHIVA om MATRIX-bar og du vil blive beriget med et medlemskort til dette sted. Skriv også til ARMITAGE for et job og du vil blive beriget med 10.000\$, sådan bare uden videre. Nu skulle der være lidt og komme igang med, mangler du \$ så besøg BODY CHOP og manglar du oplysninger så gå på massage klinik --og det gør jeg nu!!!.

Jeg har siden sidst løst et meget flot adventure. Et arc.adv., der hedder ZAK McKRAKEN, (tak for tipsene Per). -Her er der også gang i den med flotte replikker og hæsblæsende tempo. Jeg havde meget svært ved at slippe dette adv. Det får 100% over hele linien sådan som de ovenfor nævnte også gør, det er sjældent jeg vil gi 100%, men her er så en af de sjældne lejligheder, tre virkelig gode og fantasifulde arcade adventures som I ikke må gå glip af. Jeg kan garantere nogle fornøjelige og spændende timer foran glas kassen. Jeg har forøvrigt omtalt ZAK McKRAKEN andet steds her i bladet, god fornøjelse....

Doktor Bolding.

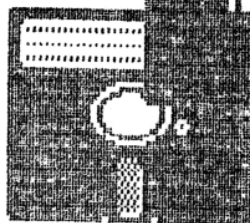
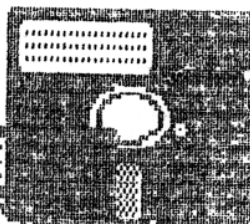
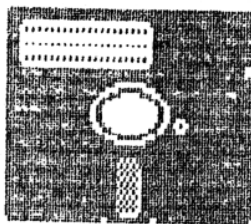
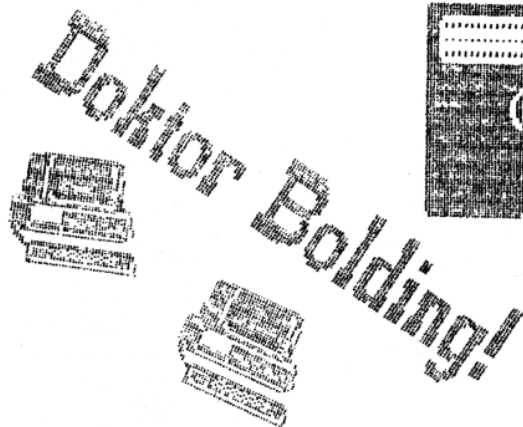
Her er et par tips til ejere af diskette-stationer. Det er en teknisk sag af en artikel, som vi har haft liggende siden den 16. november, dog uden at have formået at finde plads til den. Men nu er den der. byd velkommen til

et kursus i vedligeholdelse

Da Rasmus computer (en Commodore SX64 - den transportable med indbygget farvemonitor og diskdrev) to gange har været til reparation, har jeg en til en vis grad sat mig ind i et diskdrevs mekanik og vil gerne i den anledning delagtiggøre medlemmerne med følgende:

Når man lægger en diskette i drevet, placeres diskettens centerhul over en spindel, der drives af en såkaldt spindelmotor (drive motor). Denne motor roterer disketten med en hastighed af ca. 300 rpm (omdrejninger, pr min). Til sammenligning drøner en harddisk med 3600 rpm.

Læse/skrivehovedet (R/VI-head) har sin egen motor, der kaldes en STEPPER motor. Motoren er forbundet til R/VI-head men en rem. Data lagres på disketten i en serie af koncentriske cirkler, ikke som på en grammofonplade i en kontinuerlig spiralformet rille. Læse/skrivehovedet bevæger sig over disse cirkler (tracks/spar) med 1 my's (1 my = 1/1000 mm) nøjagtighed. Derfor skal der ikke så meget til før hovedet ryger ud af justering (det samme som alignment). Hvem har ikke oplevet, at diskettestationen ikke villoade directory? I de lette tilfælde klarer man rejusteringen ved at initialisere/formattere en diskette. Lykkes dette ikke. Her der ingen vej udenom - drevet skal skilles ad og man skal bruge et såkaldt "Head alignment program" (f.eks. "Vorpal Utility Kit" fra Epyx eller "Drive Doctor" fra Trilogic). Nu gælder det om ikke at komme i stødet!



Diskettestationen kører på hovedstrøm (220 V, 50 Hz, Ø,35 A) og strømmen skal være tilsluttet for at justere R/W-head. Så lad være med at forsøge selv, hvis du ikke har den fornødne tekniske kunnen - overlad det til autoriserede teknikere.

Dette koster dyrt (jeg halter stadig pga. lommesmarter!) - et nyt R/W-head koster ca. 630,- kroner excl. moms - en ny Stepper motor ca. 300 kroner excl. moms. Skal begge dele udskiftes lyder regningen fra værkstedet på omkring 2.500 kroner.

Hvad kan man egentlig selv gøre for at være sød og rar overfor sin kære diskettestation?

1. Rens dravet jævnligt med en rensediskette
2. Anvend kvalitetsdisketter med forstærket centerhul. (Ak, at dette skulle komme fra mig med alle disse "No-Name"-disketter).
3. Undgå de super-duper fastloaders. 1541/1571 er ikke konstrueret til disse ekstreme hastigheder. I stedet for: Opøv tålmodighed!
4. Kør et "Silent Disk"-program ind overfor spil med voldsomme bankelyde. Programmet kan findes i diverse computerblade, bl.a. "COMputer" nr.6, 1986. Selv kommercielle softwarehuse indlægger bankelyde i deres spil (ex. "Moebius" og "Borrowed Time"), men disse skader ikke, idet man holder sig indenfor det tilladelige (ganske få my).

Finn Bolding.

Rebel Planet. Hints!

*Manden i receptionen er din kontakt til underverdenen.

*Brug den smertestillende ampul på ham i det rette øjeblik og du vil få vigtige oplysninger.

*For at åbne "alkoven" - kig nærmere på trappen i samme rum.

Lars Hansen.

Interne News!

I den senere tid har der hobet sig en del interne nyheder op, der næsten fortjener at blive offentliggjort. Hæng på og se hvordan Adventure Posten vil udvikle sig fremover.

*Først stødte vi på problemet omkring moms. Da vi regner med at nå over bundgrænsen for momsregistrering i 1989, ser vi os nødsaget til at opkræve moros for Adventure Posten. Det betyder, at fra og med næste nummer er prisen kroner 19,95. Den er fremkommet ved først at sætte prisen pr. nummer ned til kroner 12,85. Dertil kommer så moms. der bliver kroner 2,80. Porto på kroner 4,30 (der ikke er morospligtig, og derfor ikke kan være inkluderet i selve AP-prisen), En udvikling. der er nødvendig for at vi overhovedet kan overleve.

*Pga. Adventure-Klubbens store underskud vil ledelsen i fremtiden komme til at bestå af 3 personer, Mr, Coke og Hook'en træder til og hjælper chefredaktøren med de økonomiske vanskeligheder, for som han selv siger: "Hvis AP skal fortsætte, må jeg sgu' have lokket nogle andre med ind til at smide cool cash på bordet!".

*Adventure Posten vil derfor i fremtiden ikke blive kørt i Claus Nygaards navn. men som foreningen Adventure-Klubben under de tre ovennævntes ledelse.

På den måde mister chefredaktøren et minimum af sin SU i forhold til nu.

*Adventure Posten bliver berømt! - Fra og med nr. 3 vil vi være udstyret med et ISBN-nummer fra ISDS Danmark. Det gør, at vi hver uge vil være inkluderet på en liste, der sendes ud til samtlige biblioteker og boghandlere landet over. Vores ISBN-nummer medfører også, at vi bliver registreret i en international database og at ISSN-nummeret vil blive brugt som identifikation af Adventure Posten både i Danmark og i Udlandet l hvor EDB er taget i anvendelse. Altså er der håb forude om en større udbredelse af bladet, hvilket kun kan udmunde i flere sider til en billigere pris.

*Vi er nu gået igang med en compilation af de første 6 numre af Adventure Posten. Sideantallet vil blive ret stort og når udgivelsesdatoen er fastsat vil der blive sendt et skema rundt til udfyldelse ved bestilling. Prisen kommer til at ligge omkring kroner 50,-!

*Vi er for tiden ved at presse prisen ned hos Jack Lockerby, så vi kan få DM-adventuret ud til en rimelig pris her i 89' som lovet Lars Hansen i julenummeret.

Adventure-Klubben.

Circus.

Tips & Tricks!

*Generatoren udenfor teltet er benzindrevet.

*Brug snorklen som hævert for at få fat i brændstoffet.

Lars Hansen.

Kentilla.

*Candle-Wax findes i Urga-maul dungeon.

*Large Cavezat har "Velmista" på sig.

*Large Urga-maul har "Nasty knife" og "Large key"

*Chief Urga-maul har "Small key".

Lars Hansen

Sidst forlod vi Claus Mathiesen i en kritisk situation. Han kunne ikke huske, hvem han var og hvorfor han var, hvor han var. Kort fortalt - han var ramt af en

Mindshadow.

Claus Mathiesen presents
the final part

Jeg går nord og i en rendesten lige udenfor lufthavnen ligger et gammelt ølllg. Han laller et eller andet om flybilletter og et kodeord. Jeg giver ham en lille en og straks mumler han kodeordet, så jeg kan få billetten til flyveren. Men hvor?? Jeg går op ad Baker Street (var der nogle, der sagde Sherlock?) hvor jeg ser et skilt med: "Rick's Cafe". Da jeg er tørstig og har penge på lommen, beslutter jeg mig for at gå indenfor. I garderoben sidder en sød kvinde, der smilende beder om min hat. Jeg afleverer den og går indenfor for at finde et bord. Knap nok har jeg sat mig før servetricen kommer stormende, stiller en drink på mit bord og forsvinder uden at sige et ord. Hm? Det gør mig mistænkelig, da jeg intet har bestilt endnu. Jeg kigger ned i glasset og ser til min forbavelse en lille giftpille. Jeg kigger mig skulende omkring, akkurat hurtigt nok til at se en mystisk lille mand forsvinde ud på toilettet. Jeg følger efter og da jeg kommer på toilettet, er han ved at dø af skræk. "D ... de .. det var ik' ..ke mig, der var m ..m ...med i det, der skete på Tycoon" fremstammer han, inden han besvimer. Mere forvirret forlader jeg toilettet og går ud i garderoben og henter min hat. Hvad er nu det? Der er en besked inde i hatten! "Mød mig på The Inn, booth 11, hilsen Bob"

Hvem er Bob? Åbenbart en gammel ven. Hvad var Tycoon? Det eneste jeg husker om det er, at det vidst er en gammel yacht, som jeg skulle kende. Nå, _ men på med hatten, videre op ad Baker Street. Her finder jeg en gammel marskandiser, hvis hylder er tomme. Underligt - han virker ikke særlig interesseret i at sælge noget. Kan det skulle være her, man køber billetter til

flyveren? Jeg siger kodeordet. "Det kunne du jo bare have sagt først!", siger han venligt og smilende, hvorefter han laver en smuk forfalsket billet til Luxemburg. Jeg betaler ham 200 pund og får billetten.

Tilbage til lufthavnen, ind i maskinen og afsted går det mod Luxemburg. Vi lander, jeg forlader maskinen og går mod nord. Her støder jeg på et skilt der viser: "The Inn", der får mig til at tænke på den besked, der lå i min hat. Den sagde ja "Mød mig på The Inn..", så her går jeg ind. Det er et underligt og skummelt sted med 99 små rum, man kan gå ind i. Jeg finder nummer 11, men skræk og rædsel! Der ligger en død mand. Jeg undersøger ham og finder et kørekort, der lyder på Bob Masters. Jeg finder også en ~esked om, at Jared er på hotellet i værelse 207. Hvem er nu Jared?? Jeg husker noget om, at han skulle være omkommet i en trafikulykke, men hvordan kan han så være på hotellet? Det er altså Jared, der har dræbt Bob? Det skal han få betalt!

Jeg begiver mig på vej til hotellet, hvor endnu en overraskelse venter. Et værelse er allerede bestilt til mig???

På vej op til værelset tager jeg den kraftige poncho på, som jeg fandt på skibet. Og ih, hvor det viser sig at være klogt. Idet jeg er kommet ind på værelset lyder der et "Whiiiiirl" og en dartpil sidder i ryggen på mig. Jeg bliver rasende. Hvem f er det, der prøver at slå mig ihjel og hvorfor? Jeg finder et stykke pergament, hvorpå to træer er afbilledet med et kryds imellem. Derpå forlader jeg hotellet besluttet på at finde dem og da jeg når frem, graver jeg mellem dem og finder en seddel med noget, der ligner et kontonummer. Jeg husker, at jeg på vejen til hotellet så en bank. Jeg går derhen, giver damen bag disken nummeret og får udleveret en box. Jeg åbner den og ser at den indeholder en gun. Den tager jeg og leverer boxen tilbage, hvorefter jeg forlader banken for at skyde denne Jared i nummer 207. Da jeg igen er tilbage på hotellet, tøver jeg en kende. Skal jeg virkelig skyde fyren? Min hånd ryster, da jeg åbner døren - i sengen ligger han og uden videre tøven fyrer jeg pistolen af. Han triller ud af sengen og taber en pistol. Ved

nærmere eftersyn finder jeg også en seddel, hvorpå der står: "Pas på! William er set på vej til Luxemburg." - Hvad er nu det? Hvem er William?

Jeg sætter mig ned og prøver at samle mine tanker om, hvad jeg har oplevet de sidste par dage. Det er svært at holde det hele samlet, men pludselig kommer mine tanker strømmende som en tyk flod. Nu husker jeg: "Jeg er industrimagneten William Archman. Min onde tvillingebror Jared, havde taget min identitet. Han arrangerede et biluheld, hvor man skulle tro, han var død, Han gemte sig på min yacht, Tycoon og da jeg var ude på åbent hav, dukkede han pludselig op og slog mig i hovedet med et rør. I håb om at jeg ville drukne, smed han mig over bord. Kin chauffør og gode ven Bob Masters opdagede Jareds bedrag og begyndte at lede efter mig. Desværre fik Jared nys om Bobs forehavende og satte en stopper for hans videre leben".

Jeg lægger mig ned ... jeg har genvundet min identitet og fortjent en god lang nats søvnzzzzzz.

Claus Mathiesen.

Goodbye!

Vi takker Claus Mathiesen fra København mange gange for denne two-parts essay. Dermed håber vi, at I vil få lettere ved at knække Mindshadow.

Vi klarer mosten!

Telefon Helpline

Nu med lyd!

Ja! Den røg ud i sidste nummer ved en fejltagelse, men kommer nu. Den anden i artikelserien om Adventure Postens medarbejdere.

Hook om Hook!

Det kan vel ikke synes så mærkeligt, at jeg bliver valgt som personage numero duo til at tegne selvportræt i Posten, for jeg mindes stadig den dag, hvor jeg modtog brev om, at jeg nu var medlem nr.2 af klubben. Det første var Claus selv.

Here goes:

Jeg er gammel nok til at måtte drikke spiritus offentligt og har faktisk været hooked siden 1984, hvor jeg en aften i et engelsk blad læste en artikel af en vis Keith Campbell om nogle spil kaldet "adventures", Uden at vide hvad det var, synes jeg det lød umådelig spændende og snart gik jagten rundt hos mine "lokale" software-forhandlere for at købe et adventurespil. Hos Hassan's Software på Istedgade i København fik jeg det atmosfæriske spil 2im Sala Bim, der brillede med arabisk musik og en på den tid rigtig god grafik. Der gik en uge, hvor jeg skrev "go east" og "go west" (det havde jeg læst, man skulle gøre) uden at araberne på skærmen bevægede sig, før jeg kom til at vælte min joystick på gulvet og til min forbløffelse begyndte manden at gå!!! Der gik mangel en aften, hvor jeg var og jeg kæmpede og en dag knækkede jeg det. De stakkels ørkenboere fik deres skat tilbage og jeg blev af spillet udnævnt til adventure helt. (En titel du hurtigt måtte sande var for flot!, NYX). Fra da af var jeg færdig med actionspil.

Siden er det gået slag i slag. Jeg lærte Keith at kende, jeg blev medlem af nogle engelske klubber og så kom Claus og Posten og min fritid var væk.

Vi havde utrolig mange ideer og hverken penge eller ressourcer til at gennemføre halvdelen af dem. Mit adventurekursus løb ud i sandet pga. tid og pladsmangel. Skole, skoleblad, venner, piger og fester skulle der også være tid til og

da jeg sidste vinter stod med kommende studentereksamen, Hooked On Adventure, Red Hot, Adventurekursus og telefonhelpline ja, og så fremtidig uddannelse som gen-snedker i England, så blev jeg nødt til at I prioritere.

Da jeg sagde fra, var det dog med et løfte om, at jeg ville lade høre fra mig og det løfte har jeg da nogenlunde holdt. (Hjaaaaah, RED). Adventureverdenen fascinerer mig stadigvæk og jeg står hele tiden til rådighed med hjælp, med nyheder fra udlandet og så et lille stik til de mere højtråbende medlemmer.

Nu går min tid med at arbejde, I arbejde og studere, Gennem Claus og Peter har jeg fået øjne-ne op for lidt ældre rockmusik, men mit 70'er discotrip lever stadig, Pengene går til nødvendige goder som !tøj, mad og drikke, plader og så min pige, der er verdens sødeste. Var det nok? (Aage er forelsket, Aage kysser sin kæreste på rejsen!)



Det var det, der er Batman på TV og jeg har ondt i fingrene af at tærsk bogstaver. Og så har jeg forøvrigt fået fem nye ark glansbilleder, der også skal sorteres. Skriv eller ring, jeg elsker at se mit navn på tyrk.

Kærlig hilsen, Aage Krogh Christoffersen.

Atalan.

*Grav lidt hist og her på stranden og bind rebet til ankeret.

*Hvis du er i besiddelse af en maske, kommer du let og smertefrit forbi de indfødte i junglen.

*Spil på fløjten ved slangen, den kommer til at kede sig og forlader derfor stedet.

*Kast spydet efter tigreren, men husk at tage skindet med dig igen.

*Bierne skal ruges ud med en gren fra bålet. Kravl derefter op efter honningen.

Mikkel (HAK) Jakobsen.

Flere Tips!

Bugsy.

- *Vift ringen foran stendøren.
- *Flyt kedlen og du finder et rum, hvori plaque kan læses.
- *Tag sværdet og træk lidt i hovederne.
- *Brug skjoldet for at undgå at tubes skader dig, når de eksploderer.
- *Mix kemikalierne og drik ud.
- *Undersøg gravene og du finder en dims, der er perfekt til at undgå at vinduerne klapper i.
- *Med hammer i hånd skal brædder fjernes.
- *Saven er nyttig. Siger "jail door" og "grating" dig noget?
- *Stakkels skorstensfejer. Ham er der ikke meget skub i.
- *Gør nøjagtig som der står på "leaflet" Det rette sted.
- *Hvad var det nu skorstensfejeren sagde??? (Han sagde da ikke noget mand, han gik en tur!, Nyx).
- *Vift med tjah, gæt selv ...foran sprækken og du kan nu kurere count Christo.

Kristian Madsen.

Voodoo Castle.

- *Køb siciliano'en og mor' dig med spruttransporten.
- *Gå hen og indloger dig på Ritz Carlton.
- *Mød nu George på baren og sig ja, når han spørger dig om noget.
- *Slå mændene på Capones bar.
- *Gå ned og prop dig med våben.
- *Køb nu overall'sne og gå ind i den smalle passage.
- *Den sidste må du kunne klare.

Kristian Madsen.

Brevkassen.

Hej Adventure Posten! Jeg står ubetinget bag alle ideer om årshæfter ... whatsoever. Jeg vil opfordre alle medlemmer, der står bag dette om at skrive ind og sige det.

PS. Hvordan laver manden (Rasmus) dog sådanne tegninger????? Jeg morede mig meget over julemanden (ho-ho).

PPS. Her melder man sig ind i en adventureklub bl.a. fordi at man kunne få billibe adventures. Den slags rammer altid mig. Lad os omgående få det tilbage (Lad os høre folkets mening).

Med venlig hilsen og inderligt håb om at få postordrene tilbage, Kristian Madsen.

Hej Kristian. Som du kan se under , "interne news" er ,vi allerede igang med et årshæfte. Bare glød dig! Rasmus er simpelthen et unikum! Derfor laver han sådanne tegninger. Postordresalget er altså droppet, men se tilbudene under Get Rid Of Your S***!

See you, NYX.

Hej AP! - Lad mig først tilføje et par ting til anmeldelsen af "Wasteland"; Spillet kan naturligvis også fåes på bånd, men kun hvis du selv sender bånd + kuvert! Hvis du stadig overvejer at sende efter spillet på disk så husk, at sende en check pålydende de 10,- kr.

Det er nemlig forbudt at sende penge i almindelige breve. Jeg fik et surt brev fra postvæsenet, hvori der stod. jeg skulle møde op og åbne brevet "der formodes at indeholde penge" i P&T's nærvær. Ganske rigtig lå der en rund 10 krone og så skal jeg betale 20% i bøde!? Er meningen hel klar?

Ak ja, den kære Claus fik skrevet 25 procent, hvilket er forkert, idet max. points er 50. (Jamen, det betyder jo bare, at jeg havde 15,5 points, NYX). Dog var jeg glad for at læse anmeldelsen og se andre folks mening efter 2 års

arbejde (dog med lange pauser).

Efter min mening skulle "Wasteland" have været meget hedre, men det råder jeg nu bod på ved at lave fortsættelsen, 2'eren, the sequel, you name it: "GALAXY MISSION", hvori John endnu engang klarer et job for AED. Denne gang er det en multi-parter med mulighed for at tale med de medvirkende personer. Man kan faktisk godt få GAC' en til at tro, den er Infocom's system, hvis man mildest talt sviner med hukommelsen og tager sig god tid.

"GALAXY MISSION" er stadig på et tidligt stadie, men Adventure Posten vil løbende blive informeret om dens videre tilblivelse.

Jeg vil meget gerne høre fra folk, der spiller "Wasteland", idet det vil hjælpe mig meget med at gøre "G.M." til et rigtigt sjovt spil! Al kritik med posten og diverse sjofelheder ad bagdøren.

Med eventyrlig hilsen, Michael Svendsen.

Ja, det var rart at høre fra Michael og også rart at høre, at nogle af jer allerede har benyttet sig af det dejlige tilbud med et adventure for en 10'er eller en diskette + en frankeret svarkuvert. Skulle du ikke være i besiddelse af sidste nummer af Adventure Posten, eller har du smidt det væk, så er her Michaels adresse.

Skriv til: The Danish Adventure Company
v/ Michael Svendsen
Agertoften 39
6000 Kolding

Så får du fluks et eksemplar af dette mesterlige adventure, der fik en personlig subjektiv vurdering på 60% af undertegnede.

NYX.

Hej Klaus Kludder! - Ang. tipsene sam jeg sendte ind til Jinxter, vil jeg gerne sige følgende: Hvis man sidder fast, vil man temmelig sikkert gerne have serveret svaret. Desuden er man jo ikke tvunget til at læse tipsene, vel? For at gøre det kryptisk kunne jeg f.eks. have

svaret (ang. stigen): Bliv; 'ved med at lede, du finder den nok! Neeej, den går ikke vel?

Den med hjertet/pejsen tror jeg ikke rigtig på, i'sær ikke efter at have snakket med min udmærkede, men slappe ven Per Nielsen, der er blevet konfronteret direkte med A-MOC's (biiip) engelsk!!

Den gamles spalte var suveræn denne gang, sådan skal det bare være! Desuden var jeg enormt faseineret over "Postens Tilblivelse". Så besværligt troede jeg ikke, det var. r siger at hitlisten giver jer et prej om, hvilke adventures i skal "behandle".

I januar-nummeret havde A-MOC essayed Seas af Blood og Zim Sala Bim, og dem har jeg overhovedet ikke set på hitlisten! Ev-bæv!

Red Hot Nutz var god, men jeg har nu spillet Police Quest på en PC'e~, da jeg var i erhvervspraktik hos Hewlett-Packard i feb. 88. Mågen påstod det modsatte, altså at spillet ikke er kommet endnu!

Et sidste spørgsmål: Skal Danish Adv. Company programmere DM-eventyret for 1989?????

Med uvenlig hilsen AKMAMDASTIOSAGAB.
(Adventure-Klubbens Mest Aktive Medlem. Der
Altid Sender Tips Ind Og Selvfølgelig Aldrig
Glemmer At Betale.)

Ps. Hvorfor kom Adventure Posten så sent?

Mikkel Jakobsen.

Hej Miccel Jakobsen! - Jeg vil ikke diskutere mere om dine Jinxter-tips! (Hvis du har svært ved at komme til tops så indstil eftersøgningen. På den måde bliver du ikke så rundtosset!) - Bare en idé om, hvordan du kunne have afsløret stigens destination. Kan du følge med så langt?

Om du tror på A-MOC eller ej, det er op til dig selv. ,Er tipset bare for svært, kan du jo altid prøve Helplinen, ikke?

Ja, den gamle var suveræn som altid og efter sin ferie vender han tilbage med nyt og fængende stof. Just wait and see!

Ev-bæv, nu skal vi ikke til at være barnlige vel?

Red Hot Nutz var en god samling fra Hook'en og vi glæder os allerede til han rapporterer hjem igen. Mht. Police Quest må han svare for sig selv, jeg ved ikke hvorfra, han havde oplysningerne.

Danish Adventure Company og vores DM-eventyr? Ja, en høne bliver hurtigt til ti fjer, hva'! Hils Per Nielsen og sig, at han må have hørt forkert! Vi talte blot om, at vi i en nødsituation kunne blive nødt til at programmere et adventure selv for ikke at komme ud for, at nogle havde spillet i forvejen. Det er jo ikke ret mange nye spil, der udkommer i sommerperioden!!

Og vi udkom så sent, fordi vores nye trykkeri løb tør for farve og sådan noget skal bestilles først!

Hilsen NYX.

Hej Claus (NYX). - Du kan tro, at vores postbud er glad for, 'at AP nåede på gaden i januar. De sidste dage, før det kom, var jeg på nakken af budslaven. Flere gange havde jeg fat i ham og krævede hans taske (og lommer) grundigt undersøgt. Virkelig mærkelig blev han, da jeg med psykopat-look'et i øjnene begyndte at udsperge ham, om han selv spillede eventyr, om han mon ikke selv havde neglet bladet og om han kendte min far. Da han benægtede alt, besluttede jeg mig for at underkaste ham en sandhedsprøve. ttlnfacom", fløj det ud af munden på mig - nu så han fuldstændig fortabt ud. Så jeg trak ham i næsen og gav ham besked OIll ikke at vende tilbage uden AP.

Tirsdag morgen kl. 8.15. ringer det på døren. Hvem står udenfor? Det gør postdyret sgu'. Han smiler bredt, da han rækker mig kuverten med AP. "Det er vist, hvad du går og venter på". siger han. Jeg fjernede lidt søvn fra øjnene, ~kiggede på 'kuverten og sagde: "Fedt nok, men har du de spil med, jeg går og venter på? Tag lige og tjek tasken een gang til, hva?"

Hans smil stivner, rædslen lyser ud af øjnene på ham ved tanken om de næste dages "er du sikker" og "kig lige engang til".

Manden crunchede totalt. Efter et kort ophold på Rigshospitalets afd. 0 (psyk-psyk), blev han tilknyttet en religiøs sekt, der bruger ham som medie. - Der kan I se, hvad der kan ske, så prøv at komme til tiden.

Nå nok om postslaver og lign. Jeg har gået og tænkt aver, hvordan lllankan sprede kendskabet til Adventure-Klubben og AP. En (god) måde det kunne gøres på, var at lave en plakat(løbeseddel i A4- el. A5-format. Sammen med månedens blad sender I en 5-10-15 stk. til hvert medlem. Disse lægges hos, den lokale softwareforhandler ell. lign. Rasmus Boldings evne til_at tegne + jeres egen evne til at sætte ord sammen skulle give en rigtig stærk mulighed for at lave en værdig reklame for AP. Mht. udgifterne synes jeg, at I skal lave en indsamling blandt medlemmerne. I kan regne med et tilskud herfra. Nu er tanken givet videre, så kan I jo selv bedømme, om det er umagen værd. I øvrigt skulle der vel være den mulighed, at få bibliotekerne til at købe bladet. De har jo alt muligt på hylderne med tidsskrifter, (men intet så fedt som AP).

Nu over til noget ganske andet. Da jeg snakkede med dig i tlf. fortalte du, at en del af medlemmerne har svært ved at spille pengene for AP til tiden (eller overhovedet). Lad mig benytte lejligheden til at sige til de formastelige: "Det er bare så sløvt af jer, sølle 15-20 kr. kan I ikke overkomme at betale for et så fedt blad som AP. Pføj... Tag for (biip) at komme ned på posthuset og betal (til tiden vel at mærke). Til alle jer som ikke gør det alligevel, kan jeg kun fromt ønske at jeres (og her har redaktionen valgt at censurere: Noget med kløe og korte arme).

Lad mig også sige så mange takker til alle 3 tlf.-hjælpere, nemlig 'Kirsten, Coke og NYX. I har hjulpet mig godt igang med eventyrene.

På gen/syn/hør/læs og mange hilsner fra Claus Mathiesen.

Hej Claus - Sjov beskrivelse af vores forsinkelse og dennes konsekvenser. Mere af det! Vi gjorde alt, men der var altså ikke mere farve

i dysserne. Håber det kan tilgives?

Med hensyn til de omtalte løbesedler, fandt vi ideen så blændende, at vi med næste nummer sender en stak rundt til alle medlemmerne i håb om, at de vil hjælpe os og sig selv, med at gøre Adventure-Klubben mere kendt. Er der nogle, der på forhånd kan sige, at de ikke kan finde et bibliotek, en forhandler. eller en slagterbutik at placere de pågældende sedler i, er de velkomne til at skrive/ringe til os med et afslag. Der er ingen tvang, det er kun en appel.

Økonomien? Tjah, lad os ikke tale om den. Den gør mig depri, men tak fordi du værdsætter vores telefon-helpline! Det er også altid rart, at have dig i røret. Keep on calling!

Mange venlige hilsner, NYX.

Hej Advenure Posten. - Svar på Henrik Euus Thomsens idé om en "adv. løsnings-børs" i AP: Jeg giver redaktionen medhold i, at ideen er dårlig. Kan du (Henrik) ikke se, at en sådan vil kunne ødelægge AP's eksistensgrundlag. Vi er jo primært medlemmer af bladet af den grund, at her er der hjælp at hents, når man sidder fast i et eller flere eventyr. Personligt er jeg bedøvende ligeglad med, hvor mange adventures jeg løser - det der tæller for mig er at have en sjov oplevelse ved selv at finde frem til løsningen. Og forøvrigt er antallet af løste adventures ikke nødvendigvis et parameter I for, hvor dygtig vedkommende er til dette. Det siger vist nok ligeså meget om, hvor megen tid den enkelte har til dette formål. Jeg har flg. tre forslag til dig, Henrik:

- 1) Annoncer i AP og lad de medlemmer, der ønsker løsninger købe direkte af dig.
- 2) Anvend dine løsninger indenfor Hardcore/Grow Up-spalterne.
- 3) Forår AP de løsninger, den mangler i sit arkiv, hvilket vil være til gavn for alle medlemmerne.

KRITIK: Rasmus og jeg har i den senere tid talt en del om, at vi synes, at AP bruger for

megen spalteplads til skærmydslerne imellem Åage og Coke på den ene side og Mikkel og Per på den anden. Vi gamle medlemmer kan godt følge dem, idet vi jo har de ældre numre som reference, men hvad med alle de nye medlemmer? Det er her, jeg råber vagt i gevær for ikke at blive esoteriske (der var begrebet sgu' igen, NYX!). Jeg ved, at redaktionen går ind for det individuelle, men dette er ikke ensbetydende med, at seriøse indlæg er kedelige (læs de spøjse essay-løsninger). I denne forbindelse vil jeg gerne have lov til at rette en stor tak til "Den Gamle" for hans glimrende artikler, der både er brugbare og nyttige. Aage og Coke har forlængst bevist, at de er i stand til det samme, så I derfor: Kom tilbage på sporet!

Til Rasmus: Så er han her igen den s..... dværg fra D&D. Men ikke for at videreføre D&D-debatten, men for at afslutte den. Jeg vil kun sige, at jeg stadig ikke synes, at D&D går ud på at dunke hinanden i hovedet (der er lavet 5 sæt + AD&D), men da Coke har givet sin holdning (som jeg respekterer), kræver jeg ikke noget personligt svar. Jeg takker for en hyggelig debat og haster videre ...

Dette var udgydelserne for denne gang,
Med venlig hilsen, Finn Balding & Sons.

Hello again you old geezer! - Til dine forslag til Henrik Buus Thomsen, skal der lige knyttes den kommentar, at han faktisk har været den flittigste til at sende løsninger ind i Adventure-Klubbens første leveår. Det skal han have tak for!

Kritikken er jeg enig med jer i. Men freelance skribenterne har en hvis plads at fylde og nogle gange er den åbenbart for stor. Og så er det, vi står med en noget usaglig og pjattende artikel. Det skal der da også være plads til, men for tiden fører "Den Gamle" med et par længder, også enig!

Tak for Rasmus' debatafslutning. Så kan vi måske koncentrere os om adventures fremover?

Hange eventyrlige hilsner, NYX.

Hej AP! - Først håber jeg, at du ikke er så nærsynet (ligesom mig), at du ikke kan læse disse små kragetæer. Jeg takker for roserne 'til mig ang, mine Phobos-tips og svarer endvidere til Hr. Mørk i Norge: "Nej, du kan ikke spille L.G. af P. uden originalen (gnæk! gnæk!).

Samtidig synes jeg, at det var dejligt at se, hvor mange læsere, der har skrevet ind, Skønt! Det kan været Coke's og min opfordring i forrige nummer hjalp, oder was??

Der er nu kun 5 måneder til DM, hvis det afholdes på samme tid som sidste år) og udenfor banker en Amiga vildt på min dør. Ku' I ikke finde et DK adventure, som også findes til denne maskine??

Kirsten skal have et kæmpe knus og en kæmpe buket roser, (det snakker vi om senere, ikk'?) fordi hun hjalp Mikkel og jeg i Spellbreaker. Tusind tak!

Da jeg for tiden går og keder mig meget, jeg har solgt min brødkaese, vil jeg gerne i kontakt med folk, der spiller D&D. Så any time, night or day - call 05618392 and ask for The Champ!

Mvh. Per Nielsen, Horsens.

Hej Champ! Du har totalt ret i, at det er dejligt at se, at mange nu også giver deres bidrag til Adventure-Klubben i form af et læserbrev. Det er jo på den måde, vi får et bedre medlemsblad, ikke sandt?

Et DM-adventure til både 64'eren og Amigaen vil betyde større omkostninger og derved større tilmeldingsgebyr.

Sidste år var der kun 13 med og der fik man 3 adventures for 100,- kroner. Så kan du godt se deltagerantallet for dig, hvis prisen bliver 350 kroner! - Og der kommer så også det problem, at vi får svært ved at finde et adventure som ingen har løst. Du ved ligeså godt som jeg, at der ikke går mere end nogle få uger før et adventure er i Danmark. - Men vi overvejer da sagen, Per.

Venlig hilsen, NYX.

(Sammen med Pers brev modtog vi en længere afhandling fra en Bjørn, der ikke er medlem. Det

var til Oge og Coke, klassificeret personligt, så det er afsendt).

Tak for de numre af Adventure Posten jeg foreløbig har fået. Der er bestemt både skidt og kanel i jeres, blad. (Læs vores blad, RED). Jeg kunne ønske mig, at I stoppede jeres interne vittigheder og i stedet var lidt mere seriøse. Jeg vil gerne støtte Henrik Buus Thomsen i hans ønske om at få fulde adventure-løsninger. Det kan selvfølgelig være meget godt at kunne ringe op til jer og spørge (jeg har endnu ikke prøvet), men egentlig rarere selv at slide med det og så i det øjeblik, man har brug for det, smugkigge i en vejledning.

Jeg har selv et par stykker liggende. Det ned sætter måske spændingen lidt og for den "sande" løser er det nok heller ikke sagen, men far amatør-løseren kunne det være en stor hjælp. I kommer også med forskellige "hints". De er sikkert gode, men det kan være svært at bruge dem, hvis man endnu ikke er stødt på det pågældende problem. Man kan sidde og føle sig meget fortabt. Var det muligt i hvert fald at lave en samling af "hints" for de enkelte spil i en nogenlunde rigtig rækkefølge?

Med venlig hilsen Søren Horn
Meget amatør(agtig)løser

Hej Søren! Mange tak for dit brev. (Deadline er faktisk allerede overskredet, men på grund af de centrale emner du her trækker frem, er der squeezed lidt om på det hele, så du er med trods forsinkelsen). - Først vil jeg svare dig, som jeg gjorde Finn Balding & Sans, mht. den seriøse del af Adventure Posten, at det er korrekt, at der i den senere tid har været kørt en del medlems-hetz kulminerende i sidste nummer, hvor både Profeten og Coke var kørt ind på et sidespor. Det bliver hårdt håndhævet fremover.

Med hensyn til den kørende debat om en løsnings-klub eller ej, vil jeg entydigt sige: "Nej, der kommer ikke fulde løsninger i andre

Kom hid du ungersvend!

Har du et bud på, hvordan Adventure Posten skal se ud?, så skriv ind til brevkassen!
 Har du en kommentar til nogle af de breve du allerede har læst?, så skriv ind til brevkassen!
 Alle relevante breve bringes til debat hver måned i BREVKASSEN!

afskygninger end essays". Vi vil ikke være med til at ødelægge et adventure til måske 200 kr. for et medlem. Forestil dig et komplet løsning til f.eks. Lurking Horror! Du har lige givet 498 kr. for det og glæder dig til at komme igang - haps! Sådan klarer du de 5 første puzzles med lukkede øjne. Aarh, aarh, arh ... es geht nicht Grandberch! Din inddragelse af Telefon-helplinen er ret interessant. Du siger nemlig, at det ville være rarere selv at slide med problemerne end ringe ind og få hjælp", og samtidig ønsker du at have en løsning liggende?

Jeg forstår dig godt, men en løsningsbørs er vi altså ikke. Du kan godt ringe og få mig til at hjælpe dig hele vejen igennem et adventure, men det er ikke noget, der bliver trykt i bladet. Der skal ikke ødelægges mere end højst nødvendigt.

Prøv at tale med Henrik om løsningsbørsen og så opret en. I kan få gratis reklame her i bladet. Jeg tror stadigvæk ikke, at den kan køre.

Tips-samlinger i rigtig rækkefølge er vel noget, man kan klare selv? Jeg har set en del blade, hvor de kører en "Getting you started" spalte med en printning af de første 10 linjer af en løsning. Er det ikke snyd? Som Finn Balding sagde, er adventurespilleri vel først og fremmest en hobby. Det er vel ikke meningen at alt skal serveres, for så er verden da først fyldt med urutinerede adventurespillere. Her er 6 løsninger, køb de tilsvarende adventures og fræs dem igennem. Eller her er en spand mønter, nu er du møntsamler.

Med venlig hilsen NYX.

Zak McKraken MM II

Essay af A-MOC.

Luk alt op, der kan lukkes op - tag alt hvad der kan tages. Det gælder hele spillet igennem. Brug wallpaper til at llrkeca.shcard ud med når det ryger ind under skrivebordet. Gå ind i stuen og tilslut TV'et. Tag remotecontrollen, som ligger under sofasædet.

Hæld endelig ikke guldfisken i vasken før brødet er blevet raspet. Tag butterknive og giv den til Annie senere. ellers kan hun ikke vække den søvnige bus chauffør. Luk skabet under køkenvasken op og tag' YELLOW CRAYON, der bruges senere til, at tegne med. Tag nu Zak ned på gaden og lad ham ringe på hos bageren og lad være med at opgive med det samme.

Hov! Zak er lige ved at få et franskbrød i hovedet, men heldigvis rammer det ved siden af. Det slår et ordentligt hul i fliserne nede på fortorvet. Du huskede vel at lade Zak tage den lille nøgle som hænger lige til højre for hoveddøren, ikke?! ... Hvis ikke så gå op igen og hent den. Zak går nu hen til 14'ave og går ind i den første forretning her. Køb nu alt, som købes kan, men ikke lotto. Det kan Zak gøre senere når han har været en tur til Bermuda trekanten. Luk toolbox op! Gå op til baberen og brug Wirecutter til at klippe Spin Sign ned med. Tag hat og blå briller på, gå ned i tlf. selskabet og gå om bag ved hvor du lader Zak bruge terminalen, så er, den tlf. regning ude af verden, (ak-ja gid det var så vel.) Tag papiret, som sidder i vægholderen. Udfyld det med yellow crayon og gå hjem og put det udfyldte papir i postkassen. Zak vil om nogen tid modtage et medlemskort til 'THE KING' på Bermuda Trekanten og har han ikke det, kan han heller ikke komme der. Nu skal han op Dg have skruet pipe af som sidder under vasken. Når det er gjort så put brødet op i vasken og tænd for affatdsknuseren. Nu er der lavet det fineste rasp, som er velegnet til at fodre fugle med.

Tag ægget i køleskabet. skru pipe på igen og hæld guldfisken op i vasken, men check lige at kværnen ikke kører endnu, for eller bliver din gode ven lavet til kattermad på dåse. Nu er det tid og komme ud og se sig lidt omkring. Zak går hen til bussen og vækker bussemanden. Brug cashcard til at betale med. Køb en ticket til Seattle og en bog af Devotee og gå ombord i flyveren. Nu skal der holdes på hat, stok og gebis for nu skal det gå stærkt....

II - Flyveturen.

Sid nu ikke for længe. Hvis man skal, så skal man!! . Altså kun en udvej - toilettet. Ude på toilettet stoppes vasken til med 'biip', hov hva' var det? Jeg tror sgu' ordet blev væk!! . Luk op for vandet og vent indtil det begynder at løbe over. Når det sker så lad Zak trykke på kalde-knappen og gå nu hurt igt op i Pantryet og stop 'biip', (hov der røg der et ord mere, jeg skal vist have et nyt keyboard...) ind' i micro-ovenen. Husk at lukke og tænde! Lad nu Zak gå hurtig ud og lukke alle de klapper som er over alle passager sæderne og stewardessen, det sure rips, skulle nu gerne Være beskæftiget for resten af flyveturen. Lad nu Zak undersøge cabinen for effekter, som skal bruges senere, (ja jeg vil sige de er ret vigtige for at afslutte dette adventure. Det ene har med luft at gøre og det andet har med ild at gøre, god fornøjelse! Er der tid så prøv at bruge toilettet ha, ha.

III - Mt. Rainer.

Nedenfor MT. RAINIER i et lille hul sidder et tohovedet egn. Zak tænker sig lidt om - - mon ikke sådan et lille sød dyr kan lide jordnødder? Nåe-ja .. vi fik jo nogle i flyveren så lad os give dem til dyret. Det forsvandt, nu skal vi bare udforske hullet lidt. Zak brækker en gren af træet og graver et stort hul, der nu er så stort at han kan gå ind i det. Han kigger sig

lidt omkring og undersøger alt herinde. Hm? Han kommer reden på firepit sammen med grenen og tænder nu ild til hele redeligheden!

(Redeligheden, (redeligheden, ha-ha den var sgu go' hva)) og der går et lys op for Zak.

Han finder den gule tegning og bruger 'biip' på den ufærdige tegning ...oohhh what a strange blue light, from the secret room, never mind - let Zak go in and search'it. Her befinder the blue crystal sig. Controller nu det hele for at tage crystallen. Kan Zak ikke, så prøv at zappe dig frem. Hvis du rammer rigtigt, har du nok ramt den rigtige kanal - måske TV2? Bliv nu ikke mørkerød, men go out samme vej du kom ind. Lad Zak gå tilbage til lufthavnen og køb en billet til Miami.

IV - Bumsen & Guruen

Zak møder en bums, som har problemer med alkoholen, ak'ja-ak'ja (hva'me blå kors). Måske en gammel bog kan hjælpe. Bumsen bliver så betaget af bogen med alt det guru snak, at han giver Zak sin sidste whiskey (mon det er Chivas Regal, Salute - næppe!!). Zak tager videre til Neapel og snakker med en rigtig GURU. Måske hap kan lære ham et og andet? Måske noget om crystaller??? Zak tager turen over London (men først skal vi lige trykke koden, ah-hem, høm!!).

Han begiver sig nu på yakokse ryg til en lille landsby højt oppe i neapels bjerge. Uden for Guruens tempel står en vagt (mon han er fra vagttårnet, han ser i hvert fald meget vagtsom ud). Lad os nu se om vi ikke kan liste (læs læse) os indenfor. Nu sker der mærkelige ting og sager. Zak bliver sat ind i mystikkens verden, hvor han lærer at, tale med alverdens dyr, vel at mærke kun hvis de er af jordisk oprindelse.

Guruen fortæller også at det er ved hjælp af den blå crystal, han er i stand til dette. Han går nu udenfor igen og ser sig lidt omkring. Det er en meget lille landsby og her er ikke meget at kikke på. Men man ikke det flag, som sidder udenpå fængslet, har en eller anden funktion? For mig og se ligner det et af de flag, man bruger til at stikke i golfhullerne! Men pas nu

på at Zak ikke bliver sat i spjældet! Okay, men hvad gør han så for at aflede fangevogterens opmærksomhed, (problemet er brændvarmt !!). Han tager den nu på Yak-ki-di-yak okse tilbage til lufthavnen, hvorefter næsen flyttes hjemefter. Vi skal nemmerlig hjem og afleverer den blå crystal, som der blev sagt i TV-udsendelsen og så skal vi også se, om der er kommet et medlemskort med posten. Og, når vi så alligevel er hjemme, kan vi også lige se, om der er kommet noget ind på telefonsvaren. Så er det jo bare, om vi tændte for den inden Zak rejste?

V - Annie.

Zak går lige hjem fra bussen og tjekker telefonsvaren. Det er sgu' da den mest dovne buschauffør, jeg har set til dato! Ikke så snart har han smækket døren i før han bobler igen (mon han har været ansat hos HT?). Zak går op og tænder for tlf.svareren og hører sin mors blide stemme. "Ak-ja, de mødre", drøner det i hans memoryblock. Han går nu ned på gaden igen og noterer at posten har været her. Han åbner postkassen og tager brevet med kortet. Nu hen til 14'ave og droppe blue crystal (ja hvor tror I?). Zak står og venter et lille stykke tid og så lige med et går døren op og der - lige midt i døren - står den kønneste sorthåret pige, man kan tænke sig, i en lilla stramtsiddende sweater! Jeg mindes vagt at have set hende før og med et husker vi begge, at det er i drømme vi har set hinanden. Annie hedder hun. Hun inviterer Zak indenfor og her får han en mærkelig historie fortalt. Annie viser ham et billede af en maskine, som skal laves for at redde verden. Hun fortæller også, at der oppe på Mars er et par gode veninder ved navn Mellisa og Leslie, som vil hjælpe med at løse mysteriet. Zak får nu et stykke brækket gul crystal og som jeg ser det, er det et manglende del af et andet stykke, som må findes et eller andet sted. Nu tror jeg det er på tide at tage en tur ned til Bermuda Trekanten.

Suspect.

- *I office bør du kigge under liget.
- *Tag også business card og folder. Giv disse til det private øje.
- *Når butleren CSmythe) har samlet glasskårene op tag da basket og giv den til detektiven og bed ham om at analysere den.
- *Gem dig i library ved 10.45-tiden og vent.
- *Følg efter de implicerede og red papiret ud af kaminen.
- *Giv også den seddel til detective og du kan nu fortsætte din egen opklaring uden at blive arresteret.

Per Nielsen.

Rigel's Rev. II

- *Pistolen skal oplades i huset.
- *I den smadrede lastbil bør du også kigge under sædet.
- *Det med at kigge under skal også bruges andetsteds.
- *For at passere checkpoint (Charlie?, Red.), skal du bære uniform og riffel. Men:"Du er ikke alene".
- *Grav i midten af den lille lund.
- *For at komme forbi robotten skal den overmales(?)

Per Nielsen.

Black Knight Adv. II

- *Short hemp og noget af skovens eget materiale er et bindende problem. Hvis bare de flettes sammen med de rette forgreninger, vil de åbne selv den største dæmning.
- *Hvis du sætter snuden op efter det og fælder eventuelle forhindringer, er det ikke hundesvært at komme gennem labyrinten.
- *For NYX' skyld afslører jeg ikke puzzlen omkring vagten, selvom jeg måtte trække og træde overalt for at lade være. (Er du tilfreds med dette kryptiske tips, Kirsten??)

Per Nielsen.

*Leoparten bliver rolig, hvis man går lidt rundt med den.

*Soldaterne skal have øllet, men det skal først blandes op med noget andet.

Per Nielsen.

Furze of Garnash

*Bestil et måltid mad og et værelse i krostuen.

*Betal med guldet fra den afdøde munk.

*Den næste morgen skal du gå ned hos den lokale smed og få lavet et våben.

*Du skal også have nogle forsyninger, der nemmest fås illegalt hos Thaum, men det kan blive opdaget!

*Chop birketræerne. Hvad mon de skal bruges til?

*Når du er kommet i land på øen, skal du tænke tilbage på den gyldne bog på biblioteket.

*Bjergkampen skal overvindes med list.

*Den røde drage kan besejres med et spyd og et skjold.

*Den magiske amulet forhindrer de døde i at få dig iblandt dem.

Mikkel (HAK) Jakobsen.

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).

BEMÆRK - Vi ønsker tidspunkterne og datoerne overholdt!

Grow Up'en indeholder en del spørgsmål, vi ikke kan svare på og derfor håber, at I kan! - Hvis du sidder med et svar på en af nedenstående gåder så hjælp venligst dine adventurevenner. Du ved selv hvordan det er at være stuck!?

*ARAZOK'S TOMB: Hvordan teleparterer jeg med projector?, lyder det igen fra Mikkell HAK Jakobsen.

***SUSPECT: Per Nielsen for 4. AP i træk: Hvad skal jeg bruge crowbar til? og hvor? Har kurven i closet nogen betydning?

***RIGEL'S REVENGE II: Mikkell HAK Jakobsen er rådvild og spørger: Hvordan får jeg fat i adhesive patch, som jeg skal bruge på gummi-båden? (Hjælp ham nu, hvis du kan!!)

***CORRUPTION: Som man får at vide i starten, har David et pengeskab, men hvor får man fat i koden og hvordan slipper man ud fra hospitalet igen? Jeg har godt nok prøvet på at få en operation gennemført, men uden held. Skal man evt. presse koden ud af Theresa? - Sådan spørger Jørn Hansen os og hermed alle jer. SVAR!

***FURZE OF GARNASH: Når jeg har fundet furze, hvor skal jeg så gå hen med den for at afslutte spillet? Jeg har løst 97%! (Mikkell HAK is stuck!). Giv ham en hånd venner, vi kan ikke klare den.

***BARD'S TALE II: Jeg er nået ned i dungeon'en i Tangramayre og står foran en dyb kløft. Hvordan kommer jeg over? - og jeg det er Rasmus Balding.

Grow Up.

Please Help. . . .

Get Rid of Your S***!

SÆLGES:

Kentilla : 20,- kr.
 The Hobbit : 50,- -
 Seabase Delta : 20,- -
 Lord o/t Rings I: 100,- -
 (Alle 4 titler på bånd).

Michael Svendsen

Agertoften 39

6000 Kolding

0550-4883

per 1. februar

Brinken 13, vær.2.

KØBES:

Time and Magik

Silicon Dreams

Gnome Ranger

(Alle 3 på disk).



SÆLGES: Bl.a et hit-liste adventure
 for kun 36,- el. 48,- kr.

Atlas Adventure Soft, England.

Kontakt redaktionen per brev eller
 telefon (torsdag). Alle titler er

NYE og har ikke været i brug tidl.

BLACK KNIGHT ADV., B.B. AND THE
 CHICAGO C., ATALAN,

(Alle 3 koster 36,- for Tape vers.,
 48,- for Disk version).

THE CASE OF THE M-SHYMER,

(Pris 24,- Tape-vers/ 36,- på
 Disk).

Der opkræves 25,- kroner i veksler + forsendel-
 ses gebyr per bestilling uanset antal adven-
 tures.

TIME THIEF

Big Sky Software

Time Thief, Big Sky Software, Don Macleod.
Commodore 64/128. Version testet: ja, gæt selv!
Pris 75,- i denne måned i Adventure Posten.

Hvad vi her har med at gøre er ikkealene et godt adventure, det er et skide godt adventure! Don Macleod har presset 64'eren til sidste byte og leverer os et two-parts textadventure med mere text end i Draculas 3 dele tilsammen, Og atmosfæren er ovenud ligeså god.

Selvom Time Thief fra Big Sky Software må betegnes som et Home-Grown adventure, er det langt fra den standard af HG's, vi har set til dato. Her er der tale om 50-60% text-compression, der gør det muligt at fylde endnu mere atmosfære ned i computeren end normalt. Og det er så sandeligt også udnyttet. Men lad det ligge lidt endnu og lad os tale om plottet.

Kendrigern, den store ærke-troldmand, har opbygget et Time Share Travel company, men ikke noget almindeligt. Her låner man tid, køber levetid. Han sidder på rejsemarkedet verden over og pengene strømmer ind. - - - Indtil!!! The Time Thief arrives! En fortælling fyldt med mystik og imagination begynder. Kendrigerns ferierende kunder er begyndt at falde om som fluer: .Ikke af varmen, men af årsager som kun The Time Thief kender. Imperiet er ved at styrte i grus og Kendrigern må have hjælp. Han tilkalder sin tro hjælper(inde), Jocasta, og prøver desperat at sætte hende ind i problemet, men rammes af en ustopkelig kløe. Den breder sig over hele kroppen for til sidst at ende i hans storetå og i desperation får han Jocasta til at hugge den af. "Cut!"

Sådan. Og det er kun begyndelsen. Det er en tredjedel af, hvad du bliver præsenteret for i den 8 siders manual, der følger med spillet. Her

fortsætter en samtale mellem Kendrigern og Jocasta, hvor hun sættes ind i problemet omkring den formodede tyv, der uhindret stjæler liv fra folk. Kendrigern skælver og har mest af alt lyst til at kigge sig over skulderen og ud af vinduet; han føler sig forfulgt. De bliver enige om, at Jocasta l skal finde tids-tyven mod en højere stilling i firmaet og hun sendes afsted. Her er det, at du kom- I mer ind. Du er Jocastas tvillingesøster og skal nu på jagt efter både hende og tyven. Du befinder dig I foran en portal til nyere og sværere eventyr. Er du klar?

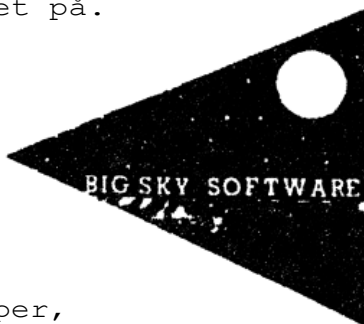
Selvfølgelig, men til hvad? Jo, du skal I simpelthen på den sværeste og mest dystre ! mission noget levende væsen nogensinde har været på.

Du skal sendes til en

"drømmeverden", hvor alt det du I troede var umuligt vil ske.

Størstedelen af handlingen udspiller sig i pt.1 Shadows & Light omkring et gammelt faldefærdigt palæ. Store uhyggelige ulve-edderkopper, tonsvis af spindelvæv, svævende sllhouetter og skygger er hverdagskost. Et produktmix med

almindelige personer, fabeldyr, uhygge og spænding. Pt.2 Ironhand udspilles derfra, hvor Shadows & Light slap. Du er nu inde i selve hjertet af palæet og dele af hvad du oplevede og gjorde i første del vil allerede være at finde gjort her. Nogle af de samme locations benyttes igen, men nu er alt blot så snedigt, at du ser det hele fra en anden vinkel. Nu udforsker du med palæet som udgangspunkt og hvad der før var west er nu south! Et snedigt påfund, jeg ikke har set før. Ja, faktisk er det meste af det, du støder på her nyt og originalt!!!



And here we are again with.....
THE SCORES!!!

LYD: No sound - eller var det fordi, jeg havde skruet ned?

GRAFIK: Bortset fra et par små effekter når du læser dokumenter osv., er der intet. Ingen grafik.

PRÆSENTATION: 78% - Lækkert skærmlayout med de fornødne mellemrum. En "MORE" routine mellem de til tider op til 4-5 skærmfulde text. En neutral farve, der ... Jeps, du har mulighed for at ændre farve på såvel baggrund. kant og bogstaver. Hvad siger du så Egon? Og det gøres nemt og hurtigt med funktionstasterne. Manualen er sjov og velinformerende. Den fortæller 6 sider om forhistorien (flot læsning) og to sider om de mange standard og ikke standard fasciliteter indbygget i dette spil.

PARSER: 70% - Der accepteres ikke komma-delinger, punktum eller andre "komplicerede" sætningskonstruktioner. Vil du putte noget i noget, skal det gøres over to omgange. Put Brief - Into Packet. Hurtigheden kan der ikke pilles ved. Der er knald på drengen.

ORDFORRÅD: 80% - Part. 1 genkender omkring 200 udsagnsord og navneord. part.2 omkring 150. Det er flot. Og så har du mulighed for at forkorte ord som Get. Examine. Take, Drop, Help til det første bogstav. Så "Take All" hedder nu "T A!" "Examine"

er blevet til "X" og fremdeles. Smart, snildt og hurtigt. Brief og Verbose er med ligesom du nu kan bruge Ramsave/Ramload til 3 forskellige positioner. Du starter med position 1 som du kan Ram'me. Du skriver "F" (Forward) og positionen er nu 2, der også kan Ram'mes. osv. Hertil hører kommandoerne Old og New. der gør Ram-delen laaangt mere fleksibel. Og så kan du bruge OOPS, hvis du gør noget forkert! Save/Load er speciel og omhandler kun de Ram-savede positioner. Så vil du save. skal du altså Ram-save først. En ting du hurtigt vender dig til.

KOMMUNIKATION: 50% - Her er tale om en noget sparsom del set fra din side. Du har ikke mange

muligheder, men kan få en del sjove episoder ud af at tale til folk og dyr.

ATMOSFÆRE: 87% - Det er nu kliche'erne skal tages i brug, for de findes ikke i eventyret. Du får bunker af informationer i hovedet, mens du spiller. Lange location beskrivelser, fyldt med humør og atmosfære. Små episoder sker omkring dig og f.eks. blot det at låne en motorsav kan give anledning til et billigt grin, alt efter hvad du har i inventory. Prøv at tage busken på hovedet! Eller prøv at skrive hjælp et par gange. Hvad med at tage fjeren i vandet? Der er utrolig mange variationer i dette spil, variationer det ikke er sikkert, du støder på, men som er indlagt for at tilgodese den mere kræsne spiller. der prøver alt mellem himmel og jord, også selvom han lige har fået besked på, at det må man altså ikke.

SVÆRHEDSGRAD: 89% - Det er, efter min mening, to svære dele Don her har programmeret. Bare den kendsgerning, at du ikke kan klatre i træer eller gennem huller uden at smide hvad du har i hænderne først, gør det hele mere kompliceret. Hvordan får du f.eks. åbnet kisten i kælderen, når du ikke kan kravle ned i brønden med en nøgle i hænderne? Eller hvordan får du tingene fra skuret med ud? Spørger du om hjælp: "The lightbulb appears with a faint pop. 'Monkeying about? What you want. an RSM knows the ins and outs of." - Dejlig kryptisk ikke.

VALUTA FOR PENGENE: 96% - Her er vi nær det ideelt ideelle. Se på tilbudsprisen i denne måned og køb. Du får mere ud af det end i Rod Pike's "The Pilgrim" (for at nævne et eksempel). og så er prisen endda under!

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 88% - Kan man være subjektiv her~ Der er to dele, hver især god og lang, Der er atmosfære og svære puzzles. Da jeg skrev score første gang fik jeg følgende svar: "10/2370 in 332 moves". Så alt i alt kan I se, at der er en del beskæftigelsestid i TIME THIEF.

NYX.

Special Guest in

Hooked on Adventure.

Det var med en vis bæven at Normann løftede røret og med rystende nikotinpølsefingre drejede (ja, fattigrøven har da ikke trykknapp-telefon) de obligatoriske 009 cifre til udlandet. "Yeah?" annoncerede en hæs mandestemme fra knoglen.

"Øøøøøhhm, jæs he-he, ju nåååw, Ich möchte velly much lajk tu spiik tu mister Hook.", tryllede Coke på det franske. Hans ambition var at blive sproglig student.

„Yougottanappointment, bud?" spurgte manden i den anden ende høfligt?

"Wæll, ææhhh, aj sink it is griin" stammede Normann, der troede at manden spurgte om farven på hans fars bil. "Is a velly guud car, je crois. Why ju asg me that?"

Lige før livvagten nåede at lægge på trådte Aage ind af døren. Manden blev selvfølgelig ramt af dyb skyldfølelse, og tilbød sin herre og mester røret med passende ærbødighed. "It's for you boss, some jerk on an overseas call."

"Hej Aage", mumlede Peter og fik et surt colaopstød op i halsen. Hans hjerte kørte 150 beats-per-minute, som om det skulle tælle de kroner, der røg ind i chefredaktørens lommer, i takt med at han prakkede såkaldte 'investeringsprojekter' på flere og flere stakler, alt sammen finansieret af de heftige abonnementspriser. "Tænk, jeg har ligesom, du ved. faktisksåddanset ikke tid nok til at skrive Hooked i denne måned. Jeg må jo se om jeg kan finde nogen der gider (trygle, trygle, bede)". Klassens tykke pige havde inviteret Peter til sin konfirmation, og det siger man jo ikke nej til. Peter var også spændt på hvordan en konfirmation egentlig var. Han glædede sig sådan til sin egen ... "Relax kid, I'm your man!" brølede Hook. Han kunne godt lide Leonard Cohen.

Og så, endnu en gang, har krybene lokket mig til at hive computeren frem fra støvet. boote Vizawrite up og ødelægge nattesøvnen eller hvad det så end var blevet til. Bauhaus (nej, Nyx / Coke. det er musik for voksne) snurrer på CD'eren, alle er gået i seng, og kæresten er selvfølgelig skredet i aftes (bitch!). Kun adventures tilbage at more sig med, og det er da bedre end ingenting.

Vi må være over stadiet med blomsterne og bierne (igen undtaget Nyx og Peter, og selvfølgelig Per Nielsen og Hunde(st~d)hovederne) så idag skal vi høre et kort oprids af historien om adventure-"fanzines i England. Desuden har jeg også lidt hotte NUUUUUUUZZZZ under red hot, så dermed må min pligt være aftjent (indtil han ringer og tigger igen næste måned). Forvent ikke for meget, så bliver i ikke skuffede, og så får i ikke tæsk.

England er landet hvor næsten al god og ny musik skrives, og undtaget Infocom, Telarium samt visse andre superfirmaer gælder præets det samme for adventures. Det tog rigtigt fart siden '82 hver de første adventurekolonner opstod i bladene. På den tid dominerede ZX Spectrum og ZX81 totalt, og netop til disse to maskiner er der lavet utrolig mange "homegrown" adventures i små engelske hjem. Henad '84 begyndte de bedre computere at dukke op, og med dem adskillige adventureklubber og hjemmelavede blade, såkaldte "fanzines". Et forsøg på at gøre status her fire år efter virker temmelig nedslående. Jeg har ikke tal på de mange abonnementspenge jeg personligt er blevet snydt for, som de små adventureblade og klubber har måttet lukke. Årsag: økonomiske problemer. Loyaliteten har altid været i top. Med hvert brev om at "vi desværre må holde op med at udgive XXX" har fulgt et par adresser på andre klubber, der stadig kørte. Jeg skal undlade, at remse navne op, af to årsager. Dels har det ingen interesse anden end adventurehistorisk, hvad der er sket er sket. Dels er det de færreste (undtagen ego) der i det hele taget gider at se tilbage, da vi alle har nok at gøre med at følge med nu.

For ikke at blive irrelevant vil jeg hellere frem til sagens kerne: hvad står vi tilbage med i februar måned, 1989. Hvad har vi, you know, ligesom helt konkret altså på bordet, ligesom, ikk'? (Jeg prøver at være pædagogisk.) Sælle TO klubber, altså skallede to fanzines beløber det sig til. "Hvad kan det mon være for nogen?", tænker min ene læser (den anden er på toilettet), og det skal jeg da gerne røbe ...

"Adventure Probe" hedder den ene publikation, og den minder ganske meget om Posten, blot har den et lidt mere kedeligt lay-out, og i det hele taget en lidt mere konservativ linie. Bladet kører på sin anden redaktør, faktisk endda sin anden kvindelige redaktør og kommer hver måned. Quizzer, konkurrencer, artikler, og TIPS i bunkevis er hvad det byder på. INGEN step-by-step løsninger, kun i essayform. Ja, der var der vi huggede ideen. (Ja, Coke, men de kører i dag en "Getting you started"-kolonne med de 10 første linjer i en løsning - ret upatriotisk overfor adventurespillene, NYX). Julenummeret var på 48 tætskrevne og det får du for 1.75 pund per nummer. Her er det efter devisen: betaling først, varerne efter.

Den anden klub hedder "Adventurers Club Ltd.", og har efter en periode med store finansielle vanskeligheder nu nået hidtil uset status i professionalisme. Den udgiver et "Dossier" hver anden måned, med meget grundige tips og kodede løsninger som specialitet. Manden bag alt dette, Henry Mueller, har klubben som full-time arbejde og har praktisk talt løsninger til alle spil (bortset lige fra "Causes af Chaos" - den har jeg!). Eneste ulempe er at årligt medlemskab koster ca. 300,- danske, men hvis man er freak ...

Lad os se lidt på alt dette gennem de symboliske briller. To klubber står tilbage efter seks års adventures, den ene tip-top-professionel (5000 medlemmer i ACL!) og dermed også lidt anonym, den anden noget hyggeligt hjemmenusseri, hvor man kender hinanden, og får julekort fra redaktøren (hva' Nyx???). Den ene så stor, at den kan køre med uhyrligt medlemsgebyr og dugfriske nyheder, den anden med konstante forsøg på at

vinde kontakt med læserne samt kontakt fra læser til læser.

Man kan nok konkludere at der er behov for begge slags klubber, de er komplementære, og de er den rå essens der ligger tilbage i bunden af gryden. Det er helt sikkert at ethvert forsøg på start af en ny klub/nyt blad vil kræve en mand med ben i næsen og hidtil usete ideer. Personligt tror jeg også, at det er noget, man er meget bevidst om i England, hvor computerblad-kapløbet øges måned for måned. Man SKAL bare have et bånd med gratis spil klistret uden på, og de kappes alle om at være de første til at anmelde de nyeste action-spil.

Personligt er jeg sikker på, at det ikke varer så meget længere, før hjemmecomputermarkedet undergår store forandringer, Amiga eller ej. Hvordan det vil påvirke jeres og min niche-interesse, adventures, ved kun Gud og Profeten. Vi gør hvad vi kan, for at Posten vil overleve og med jeres, læsernes, hjælp i form af artikler, breve, tips etc. skal det nok gå. Men for nu at vende tilbage til emnet for denne (lidt svævende, jeg ved det godt) artikel, fanzines i England, så tror jeg, at de ville blive glade, hvis i ville sende dem en linie eller to (nævn lige hvor i har læst om dem, så de ikke bliver forvirrede), Og, hvis i har lyst, bed dem om at sende nogle detaljer om deres aktiviteter. Det er et spørgsmål om at udvide sin horisont, og godt nok prøver vi i Posten at dække hvad der sker, men adventure-markedet går. så hurtigt, at vi tit har svært ved at nå det hele.

Adventure Probe
Editor: Mandy Rodrigues
24 Maes y Cwm
Llandudno
Gwynedd LL30 1JE
Storbritannien

Adventurers Club Ltd.
64 c Menelik Road
London NW2 3RH
Storbritannien

Det bliver her jeg signer out, (og siger Roger Aager, RED) men hvis i tuner ind på samme frekvens næste måned. skal jeg se at få pennen i sving og (biip)

Dr. Hook.

For at afslutte dette nummer af Adventure Posten på en respektabel måde, har vi også selv stabet en del tips på benene. Vi har taget pulsen på telefon-helplinen og serverer her lidt tricks til de mest efterspurgte spil. Samtidig har vi prøvet at gøre tipsene en smule kryptiske. Der skal jo også være noget til de dygtige spillere.

ZORK I. Tips!!

*Hvis du er vild efter at finde det, ornitologen er vild efter at købe i Winter Wonderland så kravl en tur op i træet.

*En våd flod er ikke altid en fordel. Nu er bolt'en i hvert fald givet op så don't turn around already. Brug wrench.

*En tur over alle bjerge, gennem alle regnbuens farver bliver kun mulig såfremt du vinker med sceptret. Og her er det vigtigt, at du ikke FALDer i VANDet.

*Selv Cycloper er på vand og 'brød'.

*Du kommer forbi flagermusen, akkurat på samme måde som du slipper for en sveder i skolen. Æd 5 tons hvidløg.

Price of Magik.

*At bruge sværd mod Cherub er ikke sagen, men trolddom. Kast Bom - på den måde slipper du for at miste mange point senere.

*For at få claymore skal Bom igen kastes. Husk at vise gavmildhed, du har jo været sølvvinder ved VM postudbringelse. Fin turner statue om til en ... ja, se selv) og så kan du forøvrigt godt tage mail igen.

*Red Moon skal og må kun røres et vist antal gange for ikke at afsløre for meget har vi skrevet tallet på finsk. (Kooooomeee).

*Skal wargame igang igen er det nødvendigt for dig at kaste lidt med Bom igen.

Time Machine.

*Skrue om på kanal 8. Der er en tidsmaskine i fjerneren.

*Vinduet kan ikke umiddelbart smadres. Det ville være en idé at tænke lidt på bierne i Guild af Thieves først.

*Det er som om at lever ved sphinxen ikke vil makke ret. 'Sylt' den lidt med klippestykket.

*Spear ikke på kræfterne, kill wild animal.

*Doktoren vil temmelig sikkert blive ovenud lykkelig, hvis du går gennem archway'en.

Enchanter.

*Er det terror'en der turrer dig? Så skal du helt klart have den nøgiske blyant og kortet.

*Derefter skal du tegne en streg fra Pink til Floyd, glem ikke at tjekke.

*Ja, du skal jo først ned i transculent rummet, syd og øst.

*Slet så linjerne Via Marillion til Pink Floyd.

*Og så er der faktisk ikke længere fra Marillion til Pink, end du sagtens kan tegne.

*Via The Dungeon (Master) kan du nu komme op i hallen mod syd. Nordvest, vest, nord og husk så at skrive det på engelsk.

The secret of St. Bride's

*Perlen skal pawns - det er i hvert fald indbringende.

*Hvorfor gå rundt og fløjte, når man konstant bliver overfaldet og slået ihjel? Har du da prøvet?

*Er du hooked on adventure, vil du ikke have problemer med at få fat i coin. Undersøg dog først crack.

De eventyrligste hilsner, Adventure-Klubben.

Red Hot NUUUZ!

*Gode nyheder for Coke. Microprose har et nyt RPG på gaden, nemlig "Ultima V - Warriors of Destiny" på 64'er disk. Herskeren over Britannia, Lord British, skulle på Montmartre, og i mellemtiden har den stygge Blackthorn overtaget korpigerne. Det er så op til dig, om du gider trænge ind i Britannia gennem "the Moon Gate" for at givG Blackthorn den gang spank, han beder om. 8 lede dungeons, 48 trolddomme, over 200 personer, over 30 byer og et forbedret kamp-system gør "Ultima V" til lidt af en

lækkerbidsken for RPG ag kortlægnings-freaks. Hvis det så bare er bedre end "Ultima III", der kun var ultimativt i sin kedsomhed ...

*Mere RPG, s'gu også fra Microprose. "Time of Lore" foregår i Alaboreth (italiensk for "Brøndby") hvor kongen og hans unge søn er forsvundet. De beder nærmest om et lille kup-forsøg og med 13000 (trettentusinde) locations er der nok at gøre.

*Amiga versionen af "Dungeon Master" er nu ude på Amigaer med 1mb ram.

*Desuden bliver Rod Pike's tre horror-adventures "Dracula", "Frankenstein" ag "Wolfman" også konverteret til Amiga og Atari. Hvis de får alle bugs'ene med er det flat klaret ...

*"Manhunter" er bygget over en privatdetektivs liv i New York, cirka to år efter at rummænd invaderede byen og derefter verden. Det husker vi jo alle. Du kan selv vælge mellem at være god eller ond hen af vejen, og desuden involverer spillet moralske spørgsmål. Som detektiv er du nemlig ansat af rummændene til at rapportere om menneskenes undergrundsbevægelse der planlægger at styrte demokratiet. Free Nelson Mandela!

*Mere Amiga-Atari news. I "King's Quest IV" skal du ud at ture med den lækre prinsesse Roselia. Grafikken er faktisk i 3D, påstår Sierra On-Line, der er ophavsmænd til spillet.

*"Leisure Suit Larry II -looking for love (in all the wrong places!)" er efterfølgeren til crazy-adventuret fra sidste år. Sikkert ikke særlig godt.

*Mere RPG. U.S. Gold/S.S. r. har "Heroes af the Lance" og "Fools of Radiance" ude, under deres nye Advanced Dungeons & Dragons system. Kun for RPG' ere, og faktisk er "Heroes ...•mere arcade-adventure end RPG. BVADRRRR! "Pools ..." er dog sand RPG med alt det sædvanlige bavl om godt og ondt osv.

*Bogen "Quest for Clues" fra Microprose er på 188 sider og med kodede løsninger til 55 amerikanske adventures såsom "Spellbreaker", "Bureaucracy", "Lurking Horror", "Ultima IV", "Borrowed Time" og mangs andre. Men når du har Posten, hvad skulle du så med sådan noget smuds?

That's all, piger og tøsedrenge. Jeg beklager at det mest var RPG og desuden Amiga spil, men det er ikke min skyld, at det er januar.

'Hot Stuff' Hook.

Jeg siger mange tak til Aage for denne gang Hooked an Adventure. Det er rart at høre, at he's still going, (but not strong!) Og så håber jeg ligesom ham, at en del af jer vil vedlægge vores navn, hvis I skriver til Probe eller Adv. Club og samtidig sende en hilsen fra os. Især hos Probe, der Som Aage siger, er en lille klub, hvor vi alle kender hinanden.

NYX.





Hit-Listen

(1)	(1)	(2)	(2)	LURKING HORROR
(2)	(1)	(2)	(2)	BLACK KNIGHT ADV.
(3)	(-)	(1)	(1)	JINXTER
(-)	(1)	(2)	(2)	SILICON DREAMS
(-)	(-)	(1)	(1)	MANIAC MANSION II

Vi starter med denne måneds vinder. Erik Keldsen får et eksemplar af månedens anmeldte spil, Time Thief fra Big Sky Software,

Til vurderingen af denne måneds hitliste: JINXTER er på igen og jagter sin 2. plads fra sidste år. MANIAC MANSION II er nået ind som nummer 3 også og det I~ jo siges at være laaangt bedre end den 22. plads, den opnåede sidste år.

Så er der BLACK KNIGHT ADV. fra Atlas Adventure Soft, der er på en suveræn 2. plads for 2. måned i træk. SILICON DREAMS er rykket ned på en 3. plads og det bedste i denne måned blev ligesom sidst LURKING HORROR fra Infocom.

I forbindelse med MANIAC MANSION II's placering, har A-MOC forfattet en essay til spillet, der kommer til at løbe fra og med dette nummer og fremover. (Hej Mikkel!)

Har du et bud på de 5 bedste adventures du kender så skriv en seddel og send den ind til os, så vi har den senest den 20. februar 1989. Så deltager du også i lodtrækningen om et adventurespil direkte fra os.

TEXT:A LOT
 PICTURES:NONE.
 PROBLEMS:TOUGH.



WARNING:
 Persons of a
 nervous disposition may
 find certain scenes and
 events upsetting

Don Macleod Presents Time Thief

Læs anmeldelsen i
 dette nummer og bedøm
 selv. Spillet det tog
 over 3 år at programmere er
 nu til salg fra Don Macleod
 gennem Adventure Posten. Et
 adventure med en text-
 compression på 50-60%

Et adventure i to dele, Shadows & Light er
 den den første, Ironhand den anden. Find tyven,
 der uhindret rejser gennem tiden og kun
 efterlade døde mennesker som spor.

I denne måned er prisen kun 70,- kroner
 gennem Adventure Posten. Skriv eller ring
 torsdag 15.00 - 20.30, hvis du vil bestille TIME
 THIEF fra BIG SKY SOFTWARE eller blot høre mere
 om spillet.

Der beregnes et ekspeditionsgebyr på 25,-
 kroner per ordre uanset antal spil.

BIG SKY SOFTWARE