

ADVENTURE P STEN

around the **CLOCK**

Vol. 3, No. 2, August 1989.
Priced at 1.55 kr. inkl. moms.

Rasmus Bolding



ELECTRUM

50 grader i solen

Med en stuetemperatur på 80 grader og en terrasse med 50 grader i solen, er det ikke blevet til ret meget adventurespilleri i den forgangne måned. For det meste har jeg opholdt mig udenfor til stor irritation for de få, der ikke havde fattet at tlf.-helplinen holdt sommerlukket. Papirer, løsninger og alt andet var stort set gemt af vejen, hvorfor et præg af manglende service må have ramt såvel nye som gamle medlemmer.

Det eneste, der er blevet tid til er at udsende 3 eksemplarer af Compilation 1-6 og så teste Den Gamles adventure "Katastrofe på Titan". Læs anmeldelsen i dette nummer.

Alle medarbejderne har været på ferie, jeg fik i farten tid til at besøge Den Gamle, in person, og havde et par hyggelige dage sammen med ham og sin familie, da de på vej fra Bremen faldt ind...

Lad os så se på denne udgave af Adventure Posten. To anmeldelser er der blevet plads til, een af undertegnede og en af JaCob Gunness. Claus H. Mathiesen har været en tur på besøg i de Københavnske softwarebutikker, hvilket der er kommet en rapport ud af. Brian Lassen slutter sin tegneserie-essay.

Vi har 11 sider læserbreve og næsten ligeså mange sider Hardcore og Grow Up. I Beginner's Hints tager Den Gamle endnu engang de nye i hånden og foreslår et par gode begyndereventyr. GAC-help er denne gang bygget op omkring et par små fikse rutiner, der gør progammørerne i stand til at sætte et professionelt præg på deres eventyr.

A-MOC's Corner udgår i denne måned, da Jørn endnu ikke er kommet tilbage fra Korsika. I et telegram har han forklaret, at han blev taget som børshøj i et forsøg på at veksle på et offentligt toilet. Sådan kan det Jo gå...

Forside-illustrationen er denne gang indsendt af Rasmus Bolding, der med sin gravsten (efter vores mening) har sat computerverdenen i relief. - Ikke mere snak nu, lad os gå lige på og hårdt. Vi ses omkring 1. september.

ISSN 0904-5309

ANSVARSHAVENDE UDG. :

Adventure Klubben.

CHEFREDAKTØR :

Claus Nygaard.

RED. MEDARBEJDER :

D. D. Dennis.

REDAKTION :

Vestergade 25A, 4930 Maribo.

Tlf. 03 88 47 17 torsdag 15.00-19.30

LAY-OUT + PRODUKTION :

Claus (NYX) Nygaard.

SAMLING + UDSENDELSE :

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

FREE-LANCE :

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

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

Kjeldsen.

INDHOLD :

2-Lederen!

3-Kik oppe i hjørnet.

4-The Hardcore Helpline.

10-Larry Laffer II, Tips.

12 Grow Up.

14-Arets flop!

17-Gold Rush + Police Quest II, Tips!.

18-Bonus + Spørgetid.

19-GACHelp.

20-Beginner's Hints!

21-Telefonhelplinen kører igen.

23-Gremlin, tegneserie-essay af Brian Lassen.

25-Katastrofe på Titan, anmeldelse af NYX.

28-Zork II, anmeldelse af Jacob Gunness.

30-Seabase Delta, essay af Claus H. Mathiesen.

31-Compilation 1-6 + Vind Lurking Horror.

32-Brevkassen.

43-Ultima IV, tips!

44-Oplæg til Debat - om Adventure Posten.

45-Get Rid of Your S***'. + Deadline tips.

47-Hit-Listen!

48-Reklame.

HARDCORE

Gang i den eller hvad? - The Hardcore Helpline er tilbage i fuld vigør med løsningerne til en del af sidste måneds Grow Up's som første punkt. Lad os springe lige ud i det hele med samlede ben, den første til at hjælpe os var Øistein Ihle, et helt nyt medlem, der er ligeså vild med adventures som alle os andre. Han har endda lavet et adventure, som i sin til blev godkendt af CRL, men mere om det senere.

-SPACE QUEST I (Thomas): Vagten i det sidste rumskib dræber mig hele tiden, hvad skal jeg gøre?

*For å komme inn i Deltaur vent på venstre side av døren og la droiden gå inn. Nå gå: N, open trunk, enter trunk, wait (until you are carried away) - (Hvem sagde The Hobbit?, red). - open trunk, open door (on washing machine), enter machine. Gå ut når Sarien forsvinner.

-SUSPECT: Per Nielsen har endelig fået svar på sit spørgsmål efter knap 1 år i Grow Up'en. (Kan det være meningen?) Og jeg siger mange, mange tak til Øistein for dette også. Men lad os lige gentage Per Nielsens spørgsmål, hvis nogle skulle have glemt det: Hvad skal jeg bruge crowbar til? og hvor? Har kurven i closet nogen betydning?

*Når du finder crowbar "hide behind Mercedes" vent på Michael. Vent til han forsvinner. "Open trunk with crowbar" på BMW'en. Den eneste kurven af interesse er den på køkkenet med glass-skårene i.

-SPACE QUEST II: Jacob Andersen er kravlet ned af rebet og er nu i en mørk hule, hvor han dræbes af en bæver.

*Her skal du såvidt jeg er orienteret gå over træstammen, binde rebet fast, klatre ned og så gå vestpå, hvor du bruger Gem. Senere siger du "word" og putter Gem i munden.

-SPACE QUEST I: Kristian Kærgaard kunne ikke komme ud af rumskibet i starten, men her hjælper Benny Nielsen fra Måløv til.

*Start med at gå til venstre, så langt som muligt. Search body og du finder et K....., og inden du forlader Arcada's rumskib, skal du bevæge dig ind/ud af Arcada's data arkiv, en døende videnskabsmand dukker op, Look body og han giver dig en kode. Betjen datamaten og medtag C....., forlad rumskibet snarest, (dette svar blev også indtelefoneret af Anders Thernøe.

-MANIAC MANSION: Lasse Hansen fra Korsør kunne ikke få frimærkerne til at klistre i sidste nummer af AP. Med velvillig assistance fra både Rasmus Bolding og Chris Pedersen har vi fået løst det problem.

*Du skal ikke bruge frimærket, men derimod give pakken til Weird Ed for at blive gode venner med ham. Bagefter kan du jo fremkalde filmen der ligger udenfor huset.

-ULTIMA IV: I sidste nummer havde Jesper Frandsen et par spørgsmål i Grow Up'en, der lød: Vi blev ret hurtigt Avatar og efter 64357 moves mangler vi kun green- & white stone for at kunne samle "the key". Vi ved, at green stone er i wrong, men hvor i wrong? White stone skulle efter sigende ligge i serpent spine men hvor er serpent spine? Hvad svarer man kunden i Lord British trone værelse? - Kurt Sørensen trådte velvilligt til.

*Den grønne sten har fundet i Wrong level 3. Serpent Spine er den bjergkæde der ligger nord for Lord British's slot. Den hvide sten er helt præcist lat.: FA long.: FA.

Og så til spørgsmålene vi ellers klarer i denne måned. Vi tager en tur til Norge, vi besøger Øistein Ihle, der spiller Jinxter fra Magnetic Scrolls.

-JINXTER: Kan noen hjelpe meg på Jinxter, da billetten min blåser ut av hånden min på jernbane stationen?

*Ja, det kan vores chefredaktør såmænd. Du skal blot save din position og restore, hvis vinden tager billetten. Det er et random-element i spillet. Når stationmaster smækker lugen i, så billetten blæser væk skal du dog forsøge at få den ved at gå nord hver gang den blæser væk og så løbe efter toget.

Peter Hejring spiller årets 64'er-eventyr fra Big Sky Software:

-TIME THIEF (part I): Jeg har fået åbnet man-hole cover, fundet en langhåret satan af en ulve-edderkop og kan ikke rigtig blive gode venner med den. Hvad skal jeg gøre/give den? Den vil ikke have brochen!

*Tænk dig om Peter. Har du nogensinde hørt om edderkopper, der spiser brocher? Hvad med at give den en skildpadde - altså ikke af kød og blod, men chokolade...

-TIME THIEF (part II): Jeg har snydt lidt og er sprunget til 2. del (i desperation). Her har jeg problemer med tidsmaskinen. Kan den startes?

*Ja, det kan den da, Peter. Træk et kabel fra generatoren og alt er i fineste orden. Sådan da!

Jonas Buur Sinding sidder også fast i denne måned:

-KENTILLA: Hvordan finder jeg guldnøglen til at åbne kisten i Tylons Castle? I bedpost er der kun et tæppe. Efter at have indstillet hjulet på 16 og taget krystallen og lampen hvad så?

*Kisten skal ikke åbnes med guldnøglen, men med jernnøglen. Guldnøglen skal imidlertid laves om til en Jernnøgle, (læste du skiltet på tønden i laboratoriet?). Hvis du undersøger 4 poster bed i soveværelset får du guldnøglen. Lav den om i laboratoriet. Dit sidste spørgsmål er meget svært at svare på. Hvad så, ja! - Du kan jo f.eks. gå østpå eller måske undersøge lampen? Der er sgu' mange muligheder.

-SPACE QUEST II: Jeg er kommet ind i rumskibet og overlevet det bevægende gulv ved hjælp af en "svupper", men kommer så til en robot, der dræber mig. Der er nogle sprinklere i loftet, men jeg kan ikke få lov at tænde min lighter, fordi der ikke er mere gas i den, HJÆLP!?

*Du skulle kunne putte toiletpapiret i papirkurven, sætte den på gulvet og tænde papiret, altså sammen på level 1. Gå så østpå og brug glas-skæreren, så er der straks gang i den igen.



Jon Ivar Ekker spørger i SPACE QUEST II, hvordan han får lys i hulen. Se Grow Down-svaret til Jacob Andersen først i Hardcore'n.

Jes Tjagvad er med på Atlas Adventure-vognen.

-BLACK KNIGHT ADVENTURE pt.2: Jeg har flg. inventory i starten. (Broom, pot, length of hemp). Hvordan tager jeg branch fra dæmningen? Jeg skal vel bruge branch, hemp og broken pot til at lave en økse for at kunne fælde det store træ. Hvilken funktion har broom?

*Dine anelser er ikke rigtige med hensyn til øksen, men en god puzzle værd. Godt tænkt! Her skal du dog blot binde Hemp sammen med Vine fra træet. Så binder du den lange ende til branch, sætter det lange ben foran og du har nu både en udtørret sø og en økse. Broom har ingen betydning, men er kun scenery!

Fra Kristian "Madman" Madsen har vi modtaget mange spørgsmål, som vi forsøger at klare her.

-TASS TIMES IN TONETOWN: Hvordan undgår man at blive dræbt af Franklin Snarl?

*Du klæder dig simpelthen ud som en rigtig Tone-town beboer ville gøre, real tass! Få dig en farvet paryk, nogle armringe, lidt tøj og du vil nu kunne gå rundt i fred. Besøg alle forretningerne og smid et par guitar-plektarer hvert sted.

-DEADLINE: Hvordan er kombinationen til safe som George viste mig? Hvad er det for hændelser Steven omtaler i sit brev?

*Du vil have det hele serveret, hva'? Så lad George servere koden for dig. Du kan ikke åbne safe, men bliver nødt til at overraske George, medens han har det åbent! Brevet fra Steven handler, så vidt jeg husker om utroskab? (Jeg gider ikke at loade spillet ind nu, da brevet kun er en rød hummer, som englænderne ville sige).

-DEJA-VU: Hvor finder jeg kombinationen til safe (ojj - hvor eventyr ligner hinanden)? Hvor finder jeg nøglen til mit, lægens og den søde brunettes hus? Skal man noget på dametoilettet?

*Koden til safe finder du i den gamle Run-down-bungalow. Det samme gælder nøglen til dig og læ-

gen. I øvrigt flyder dette adventure med nøgler, fem i alt. Ikke engang jeg, har smidt så mange væk endnu! - Dametoilettet? Der er da meget rart!

-WHITNESS: Hvor har Monica gemt gun'en??

*Monica har gemt pistolen på sig selv. Virkelig en intelligent morden, hwa?

-PLANETFALL: Hvorfor dør jeg hele tiden, når jeg prøver at komme ud af Safety Webbet i starten?

*Rumskibet eksploderer okay? Hvorfor tror du, at du dør? Hvad med at vente til alt er faldet til ro, dvs. escape pod har nået planeten Resida!

-STRANGE ODESSEY: Hvordan får jeg rumskibet til at lette?

*Du mener vel Scout-ship? Tryk på den blå knap på consolen.

-MOONMIST (gul version): Hvordan beviser jeg, at Tamara er skyldig?

*Beviserne i denne version er journal, receipt, costume og blowgun.

Der er Home-Grovn fra Chris Pedersen.

-JADE NECKLACE: Jeg kan stadig ikke få IOU fra Barman ved at skrive show 20?

*Ring til mig på torsdag i telefontiden, okay?

Fra Odense pipper Finn Bolding løs af hele sit desperate hjerte.

-ATALAN: Jeg har så godt som løst eventyret med undt. af, at jeg ikke kan finde lokationen med de stikkende insekter - det giver mig Bismag.

*Ha! (-; Ho! Somme tider kan man ikke se skoven for bare træer. Løber du forvirret rundt hjælper det måske at "Hive" efter vejret? Har du "brændt" dig på camp fire?

-BORROVED TIME: Jeg har været i parken for at snuppe suitcase, høvler tilbage og dropper knoglen til vovserne. Men herefter har jeg kun to træk (uanset hvad jeg gør) før jeg pløkkes af thugs. Hvad er galt?

*Det er ikke rigtigt, at du kun har to træk uanset hvad du gør, for gemmer du dig i skarnbunken overlever du!

-BLACK KNIGHT ADVENTURE, pt.2: Jeg har løst pt.1 og er naturligvis gået igang med pt.2, hvor

jeg står foran "Hound of Baskerville" (blood-hound) og aner ikke, hvad jeg nu skal gøre? Forøvrigt et godt Home-grown adventure!

*Du skal såmænd blot binde hundehalsbåndet til køteren og spadserer igennem mazen! Kan det være nemmere?

-WOLFMAN pt.2: Som du ved, tramper jeg rundt i dette adv. stadig uden resultat. Efter Olaf-kommandoen er det godnat Børge. Jeg føler mig som en "lamer", hvad er der galt?

*Jeg kan se på det hele (den fremsendte kommandorækkefølge), at du måske bliver afsløret af den lurende vagt, der står østpå, når du tager sword og går S, E, E, U, W, W, S. Dræb ham med sværdet og gå herefter hen og hent Armour. Så sladrer han ikke! Hvis det ikke hjælper sender jeg dig sgu' løsningen!

Rasmus Bolding fik vist ikke svar sidst, selvom jeg lovede det i brevkassen.

-THE HAMMER OF GRIMMOLD: Jeg spurgte sidst, hvor jeg fandt flint (nej, ikke dværgen), men mente sharpening stone. Hvor finder jeg den?

*Se det var Jo en anden snak. Så vidt jeg husker skal sharpening stone gives til wodsman, ikke sandt? Kig under hytten og returner den så og du har en strålende økse lige til at putte i lommen. Der er blevet tid til lidt Activision og Infocom hos Jacob Gunness til trods for, at han vandt Black Knight Adventure i Hitlisten sidste måned.

-BORROWED TIME: Nøglen skal vel bruges til en af boxene på posthuset, men hvilken?

*Du har ikke set dig ordentligt omkring, Jacob! 117 gange er ikke nok, prøv 999!

-STARCROSS: Hvordan kommer man over "palisade"? Har rengøringsmusen nogen betydning? Hvad skal der i "slot" i computerrummet?

*Jeg starter bagfra. Prøv at undersøge slot. Det er en square slot, ikke? - Okay, i repair room finder du, hvad du behøver! Rengøringsmusen er vel mechanical mouse? Du kan f.eks. vente på den i yellow hall, droppe red disk, når den kommer og så følge efter den indtil den går under jorden. Smid så den blå disk og stil dig på den

og tag den røde... "Palisade"? Forklar dig nærmere!

Det er efterhånden længe siden, vi har hørt fra Claus Chr. Beyer, men her er han - in person!

-BUCKAROO BANZAI: I den nylig ankomne Compilation 1-6 læste jeg nogle tips til ovennævnte spil. Der nævnes et pengeskab, som jeg ikke tidligere er stødt på (derfor har jeg nok ikke kunnet gøre det færdigt.) hvor befinder det sig?

*Det pengeskab du efterlyser er faktisk i første location. Sådan!

Kurt Sørensen spiller rollespil:

-ULTIMA IV: Hvor finder man mandrake? Jeg ved det er noget med blodige kamppladser og giftige sumpe. Jeg ved, hvor den gule sten er (tror jeg) i Despise level 5, men jeg kan ikke komme ind til den. Jeg kan kun komme 1 skridt ind i muren?!

*Se Øistein Ihles tips andetsteds i dette nummer.



TIPS

Larry Laffer II

*I jungelen på ferioyen kan det ta lang tid å finne en utgang. Andre gangen du kommer dit, skriv FIND EXIT.

*Ikke spis maten på restauranten!

*Undersøk ALLE koffertene på rullebåndet, helt til du finner...

*Nå kan du kjøpe billetter.

*Det lønner seg og besøke frisøren før du går om bord i flyet.

*Det er en fordel å ha fallskjermen på seg før du hopper ut.

*Kryp under busken.

*Undersøk bålet i landsbyen.

*Bruk lianen for å komme over kløften.

*Strø isen med...

Jon Ivar Ekker.

Mere "Madman" Madsen:

-SUSPECT: Har uoverensstemmelsen mellem Ali-cias' wet overcoat og vejret, da hun kom, nogen betydning? Hvis det har, hvordan forklarer jeg det så til detektiven?

*Ja, Kristian, den er sgu' også sværd. Nogle ville endda gå så langt som til at sige "ulo-gisk", men efter min mening er "knaldsværd" et rammende udtryk, Hvad med "show wet coat to de-tective" og "tell detective about weather"?

-NEUROMANCER: Hvordan takler jeg manden i Donut World? Hvad er det, der kommer flyvende udenfor baren? Hvordan kommer Jeg i kontakt med Phanter Modems?

*Vi har svaret på disse spørgsmål før, men gør det gerne igen, Du køber en Coptalk i mikroshop-pen og bruger den i Donut World. Hvad det er, der flyver udenfor baren ved jeg ikke, men A-MOC reg-nede med, at det var en UFO! For at komme i kon-takt med Phanter skal du ind i politiets database og rette arrestationslisten så ekspedientens navn kommer på, hvorefter han er væk, når du kommer tilbage og du har nu adgang til baglokalet.

Fra Frankie Larsen har vi fået flg. klare spørg's:

-ZAK MCKRAKEN: Kan man vinde i lotteriet? Hvis Ja, hvordan?

*Såre nemt Frankie-boy. Du skal efter hvad A-MOC siger blot finde koden!

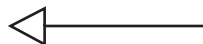
Nårh, ja - det gør du ved at tage en tur til Ber-muda trekanten og gå ind hos bossen. Der er et display til højre på skærmen og det nummer, der står her er det nummer, du skal vælge i lotte-riet. I øvrigt er det ikke nødvendigt for dig at vinde, for at løse spillet. Spiller du rigtigt rækker dit kre-ditcard hele vejen igennem spil-let!

Mere Jacob Gunness:

-LANCELOT: Hvordan kommer jeg igennem Briers? spurgte han sidst i Grow Up'en og har selv leve-ret svaret.

*Du og den røde ridder skal skiftes til at skæ-re i Briers!

GROW UP



Så er der også et par spørgsmål, vi ikke har kunnet svare på sådan umiddelbart. Vi håber at I vil klare os for dem til næste nummer.

Jonas Buur Sinding:

***POLICE QUEST II: Jeg er ved et Motel, hvor jeg har vist manden i receptionen en arrestordre og fået fat i en back-up, men alligevel vil den dumme mand ikke give mig nøglen til værelset! Hvorfor ikke?

***MANHUNTER: Findes der een eller anden venlig sjæl, der kan hjælpe mig igennem parken?

Chris Pedersen:

***POOL OF RADIANCE: Hvordan kommer man ind i Mendors Library?

Rasmus Bolding:

***THE BARD'S TALE II: Hvordan kommer jeg igennem double-doors i dungeon'en i Tangramayne? Hvordan vækker man stone man? Sidst, hvordan kommer man ned i The Crypt?

Claus Chr. Beyer:

***CRITICAL MASS (SIRIUS): Ved forretningen "Ajax Security System" i New York skal der bruges et password til at åbne døren, hvilket? I Faris dør man hele tiden af lungebetændelse pga. ophold i en kloak. At drikke varm suppe hjælper åbenbart ikke. Gode råd?

***SMASHED: Hvorledes får man Clingon vågnet igen efter at have bedøvet ham? Hvordan får man fremskaffet en "split" til at sikre håndgranaten i patientens mave? (NB: Adventurespillet bygger over serien om militærhospitalet M.A.S.H. under Koreakrigen).

Søren fra Karup:

***BARD'S TALE III: Level II, dimension II, Dili-dia. The Wand of Power samt Manetier fphare til den gamle mand, black, smokey og crystal lenses volder kvaler. Det samme var gældende i sidste måned. Kan det virkelig være rigtigt, at ingen af jer kan hjælpe Søren?

Svein Olav Bye:

***RUNAVAY: Hvordan får jeg fat I nøkkelen i akvariet (tank)? Hva skal Jeg med wrench? Er han virkelig det eneste medlem, der spiller RUNAWAY?

Mikkel (HAK) Jakobsen:

***ARAZOK'S TOMB: Hvordan teleporterer jeg med projector? Hvis ikke for Mikkels skyld, så da for andre, der måtte sitte fast også her...

Kenneth Schwencke:

***MORTEVILLE MANOR: Jeg kan ikke komme ned i brønden uden at nogle skubber mig bagfra. Hjælp!

Chris Pedersen:

***NEUROMANCER: Jeg har fået codepass, men kender ikke koden. Skal han også være i denne situation neste gang?

Jon Ivar Ekker:

***Larry Laffer II: Nå er Jeg kommet forbi slangen og kvikksandet (takkt Søren). Jeg har slynget meg over chasm og klatret opp glacier, og nå har Jeg kommet til en he is. Kan den åpnes? Evt. hvordan? Er det en annen vei inn til vulkanen? Hva skal jeg gjøre noe ved mannen som hugger ved? (Inv. Rejuve-nator. Matches, Sand/Ashes).



VARIOUS

Selvom du står med masser af lommepege i hånden og har besluttet dig for at købe et adventure eller to, er vejen alligevel meget lang. Lees her Claus H. Mathiesens beretning om computerforhandlerne i Storkøbenhavn. For første gang klædes giganterne af til skindet. Kun i Adventure Posten.



Årets flop!

Kan det være rigtigt, at det er 'umuligt', at købe sine adventures i Danmark??? Det spørgsmål har jeg stillet mig selv mange gange. Flere gange har jeg prøvet at opdrive et Infocom eventyr, men med samme resultat hver gang. 500 kr og 3-4 ugers ventetid, totalt ulideligt og dyrt som bare f.....

I juni måned opsøgte jeg en del københavnske software forhandlere, for at se om udvalget var lige sløvt overalt. Lad mig afsløre med det samme, at det var det. Mange steder fik man tillige, en ret så sjofel behandling, så det ser ud som om, at de engelske postordrefirmaer er det eneste alternativ.

For overskuelighedens skyld, har jeg lavet et karaktersystem, der er 4 trin med mulighed for en pil op eller ned. L.H.= Lurking Horror: dette gives for butikken, hvor ud-valg og service, er absolut i top. B.N.= Black Knight: her er enten ud-valget eller servicen fin fin, men ikke begge dele. KEN.= Kentilla: dette gives for den noget tvivlsomme præstation, her er forbedring ønskelig. HULK= Hulk: nærmere forklaring synes unødvendig.

Nu vil jeg tage jer på en rundtur til (nogle af) de Københavnske software butikker. Første stop er i Istedgade på Vesterbro. Betafon hedder shoppen, der er en 'ren' computer butik, så udvalget burde være i top. Tre store kasser ved den ene væg, indeholder spil, spil og atter spil. I afdelingen for 64'er spil er der ingen adventures. For dårligt at ikke et af de ca. 100 spil var et adventure, men det var det altså ikke. I kassen med Amiga games, var det ikke meget bedre, dog var der Deja-Vu og Uninvited.

Til gengæld var betjeningen rimelig god, dog ikke i top. Da det gik op for ham, at jeg ikke skulle have en PC'er, tabte han noget af interessen. Men han var meget villig til at bestille spil hjem, det tog bare ca. 3 uger. Så om det er værd at skulle vente 3 uger på at komme af med 500 kr. eller om man vil vente 1 eller 2 uger mere, og give det halve, det må jo være op til den enkelte. Jeg vælger England.

The Score

Nu kommer vi til karakteren, for ikke at være for grov, vil jeg give denne shop B.N., men med en pil nedad.

Next stop Bilka .

Der er 2 Bilka butikker i Storkøbenhavn, begge reklamerer meget for deres computer afdeling. Så jeg tog toget, for at se nærmere på herlighederne. Det jeg nu vil brække af mig gælder begge Bilka afdelinger. For det første var der 0 adventures til 64'eren. 0 adventures til Amiga og for det andet var der ingen ekspedient. Jeg ventede tålmodigt i 10 til 15 minutter, (i begge Bilka butikkerne) for at få at vide at de ikke engang gad at bestille spil hjem.

The Score

Der er ikke meget at sige udover HULK HULK HULK HULK. Her skal alle pile pege meget nedad. Hold jer væk,

(De sælger meget billige computere, men jeg kender nu 4 som alle har købt deres maskiner i Bilka, de har også alle 4 haft problemer med computerne og tilbehøret. Det har så været umuligt at få det

lavet. De tager godt nok imod det, opbevarer det ca. 2 uger, og leverer det så tilbage. Man får en nydelig seddel, der fortæller at det er lavet. Når man er kommet hjem, får sluttet computeren til, så opdager man at de ikke har lavet en skid. Bare spørg JJ, han har haft nogle temmelig dårlige erfaringer med Bilka).

Det næste er en hel kæde af butikker, CPU kæden. De har en 4-5 butikker i København, jeg har været i de 2. En på Amagerbrogade og en på Østerbrogade. I den første fandt jeg Jewels of Dark-ness, til 64'eren. Der var ingen 64 adv. i butikken på Østerbrogade, men i begge butikker var der et helt pænt udvalg til Amigaen, det giver et lille plus. Betjeningen var også helt fin I begge butikker, de var meget villige til at bestille spil hjem. Der er dog 2-4 ugers ventetid, så igen går tankerne til England.

The Score

Så er regnskabets time kommet, her er jeg i knibe, for den ene butik nemlig den på Amagerbrogade, skal have et rent B.N. for den meget fine og høflige betjening, samt det faktum at der stod et adventure på hylden. Det er noget være med Østerbrogade, her var der ingen 64'er adventures. Der var dog Amiga adv og det skal trække op. Betjeningen var ikke lige så god som på Amager, men det kan godt gå, dog ikke til mere end KEN. med pilen op.

Den sidste butik jeg vil nævne, er Rainbow Computer, som kun forhandler spil. Det er et sted, hvor du kan bytte dine gamle spil. Her har jeg købt og byttet mig til næsten alle de spil, jeg har.

Denne dag har jeg ingen spil og heller ingen penge med. Det er min ulykke, for det første jeg ser, er Hitchhikers Guide to the Galaxy og bag ved det, står Spellbreaker og Moonmist. Det er ikke hver gang, man er så (u)heldig. Der er dog næsten altid båndeventyr at hente her, som regel til rimelige priser. Du får en meget venlig behandling, og der er selvfølgelig mulighed for at afprøve spillet, inden du bestemmer dig.

Alt i alt må jeg nok indse at her skal topkarakteren i brug for første gang. L.H. dog med en pil nedad fordi man kan risikere at gå forgæves nogle gange, før man ramler ind i et godt spil.

Det der skulle være en reklame for danske spil forhandlere, blev vist en ubevidst opfordring til at købe sine spil i udlandet.

Fortsat god sommer, CHM.

TIPS

Gold Rush

*Bolignøden er stor nu til dags så gør den da mindre!

*Undersøg hver en revne navnlig omkring parken.

*Tænk at en eneste guldmønt kan skovle penge ind.

*Et dårligt muldyr kan vi ikke bruge, næh lad os snyde.

*Et tiltrækkende problem skal bare sænkes med en lænke.

*Ned og lidt op og så ind til venstre.

Jonas Buur Sinding.

TIPS

Police Quest II

*Husk at et identifikationskort har to sider.

*Pistoler skyder ikke lige før de er blevet indstillet.

*I America har nummeroplysningen bare nummer 0!

*Kig i din lomme, hvis du skal en tur ud at svømme.

*Kig i cisternen og tør hvad du finder.

*Snus lidt rundt i folks askebægre navnlig Marias.

Jonas Buur Sinding.

COMPILATION 1-6!

Hvorfor ikke indse, at der kun er en slags rigtige medlemmer af Adventure-Klubben: De der var med fra starten!

- Du kan nu komme med i den gruppe ved at købe Compilation 1-6! - Kan det være nemmere?

BONUS – BONUS – BONUS – BO
 Er dine kammerater trætte af at sidde fast i deres adventures uden adgang til 24 timers Tlf.-helpline ugen rundt?

Er dine kammerater misundelige på dig over, at du har noget som de ikke har?

Så meld dem ind i Adventure-Klubben og få dine 3 næste blade gratis! - Når de har returneret deres indmeldelsesblanket og betalt eet nummer af AP træder ordningen i kraft!

VARIOUS

Spørgetid

Fordi vi har eksisteret siden sommeren '86 og fordi Adventure Posten nu kører på sin 3. sæson, er det tid til endnu en undersøgelse blandt læserne. Vi ved godt, at det kun er 15-16 måneder siden vi var på spil med en sådan, men det er efter vores mening på sin plads med en ny netop nu.

Dels fordi, vi har fået ca. 80-100 nye medlemmer siden sidst og dels fordi der er sket en rivende udvikling i Adventure Posten.

Ligesam sidst vil vi bruge denne undersøgelse til at finde ud af, hvilket stof, netop du ønsker i bladet og hvilket stof, vi godt kan skippe. (Det håber vi dog ikke bliver nødvendigt).

Vi appellerer derfor til dig om at svare - og gøre det ærligt - på de medsendte spørgsmål. Læg ikke fingrene imellem, heller ikke selvom vi ønsker dit navn og medlemsnummer oplyst. Vi lover fuld diskretion medlemmerne imellem, og ingen oplysninger vil blive offentliggjort i Adventure Posten vedhæftet navn.

Til de få, der var med ved sidste undersøgelse, kan vi kun sige: "Bak op om denne også. Det kan ikke undgås, at den ligner den forrige, men det er ikke spildt arbejde." - Og det samme gælder selvfølgelig til alle jer andre også. Send ind så vi har dit skema inden den 20. august. Så er du sikker på at få netop dine tilkendegivelser med i puljen af udsagn fra Hardcore Adventure Freaks.

VARIOUS

Denne gang er der ikke kommet nogle spørgsmål ind til GACHelp, hvorfor jeg er frit stillet med hensyn til udnyttelse af pladsen. Som lovet er her et par smarte rutiner omkring objekter, der kan tages på, f.eks. sko og klædedragter.

Den nemmeste måde at tage en "Suit of Armour" på, er at droppe den i en anden lokation. Hvis VERB 10 er "wear" og NOUN 1 "suit"/"armour" og OBJECT 1 er "suit of armour" flg. linje vil klare problemet:

```
IF (VERB 10 AND CARR N01) N01 TO 100 OKAY END
(Her lægges objekt n01 i room 100) .
```

Lad så VERB 11 være "remove" og lav flg. linje:

```
IF (VERB 11 AND 100 IN N01) N01 TO WITH OKAY END
```

(Hvor den smarte WITH kommando får objektet smidt direkte ind i inventory) .

En Inventory vil dog ikke umiddelbart vise hvad der ligger i room 100, så det må vi jo lære den. Lad VERB 12 være "inventory" og MESS 50 være "(worn)".

```
IF (VERB 12) MESS 239 LIST WITH MESS 50 LIST 100
WAIT END
```

(Her er MESS 239 allerede standard og LIST WITH giver automatisk inventory, hvorefter beskeden (worn) efterfulgt af (LIST 100) de i lokation 100 kastede objekter!

Der er dog en svaghed ved denne metode. Den tillader ikke at man bruger "AND CARR", hvorfor jeg har konstrueret een der dog tager mere plads, men nok vil være behjælpelig for nogle:

Lad stadig de samme VERBS/NOUNS/OBJECTS & MESSAGES gælde:

```
IF (VERB 10 AND RES? 101 NOUN 1) MESS 50 SET 101
WAIT END
```

(Hvis du her ikke bærer objekt 1 vil 101 være res? og du kan nu SET 101. Stadig kan du få en list over den med LIST WITH og bruge CARR, for den er jo i inv. Du kan så f.eks. have 5 objekter, der skal kunne "wear"'es, hvilket klares således):

```
IF (VERB 10 AND RES? 100 + N01 AND N01 < 6) MESS
50 SET (100 + N01) WAIT END
```

Mere nyt næste gang.

NYX.

BEGINNER'S HINTS

BEGYNDER ADVENTURES???

Adventure Posten får mange forespørgsler fra begyndere, om der ikke findes et - eller helst nogle - lette adventures, som man "lissom ka' bli'e startet på", I vol. 2, nr. 5/6 omtalte jeg "Lords of Time" som et godt begynderspil, og da det nu også foreligger som essay, skulle det da være til at klare.

Et af de nemmeste adventures, jeg har løst, er imidlertid "Zodiac" fra Incentive Software. Det er lavet på GAC'en, har en rimelig grafik (når det nu skal være) - og er temmelig primitivt.

Du og din stamme står foran at blive udslettet af den onde troldmand Ramus. Det siges, at det eneste forsvar imod ondskaen ligger i stjernerne. Nu skal du ikke tro, at du skal ud i rummet, nej, du skal finde de tolv stjernetegn og aflevere dem i Ramus' lejr, så skulle han gå til grunde.

Det er ikke særlig vanskeligt at finde disse tegn, som selvfølgelig ikke er nogle små nogle fra guldsmeden, men rigtige levende væsener. At det så forekommer noget ulogisk, at du kan slæbe rundt på en levende fisk, en løve, en slange, en jomfru (nonne!!) og meget andet, tager spillet ikke så højtideligt, Parseren er meget ordfattig og ofte ulogisk, og det er irriterende ikke at få at vide, at du kan komme ned fra en stejl canyonvæg, fordi du har en faldskærm (som du ikke engang kan tage på), og at du ikke drukner i sum-pene, fordi du har et par gummistøvler. Men tag det med, hvis du vil prøve at komme igennem et adventure uden at skulle have hjælp alt for mange gange.

LÆS IKKE DETTE, hvis du vil prøve at løse "Zodiac" uden de to tips, Jeg giver nu. Det ene er efter min mening en grov fejlkommando. Du skal have en 'hairdryer* (sådan staves den der, hvor du finder den). Men kommandoen er 'get hair dryer' - frækt, ikke!? Det andet er den sværeste puzzle (så kender du standarden): Ved den ene canyon (der er to) skal du 'blow flute' - så skal du se, hvad der sker!

Wieder Telefonhelpline

Så er der atter gang i telefonhelplinen. Alle er med ved telefonerne på nuværende tidspunkt. Her er tiderne, der skal overholdes.

Har du med dette eksemplar af Adventure Posten modtaget en karantæne-seddel fordi du har ringet udenfor tiden, skal denne også overholdes!

MANDAG

42 19 02 17 - Kl. 16.00-19.00, Peter (Mr. Coke).

TIRSDAG

02 99 87 62 - Kl. 19.00-20.30, Kirsten (Ask Us>.

ONSDAG

42 19 02 17 - Kl. 16.00-19.00, Peter (Mr. Coke).

TORSDAG

53 88 47 17 - Kl. 15.00-19.00, Claus (NYX).

FREDAG

42 19 02 17 - Kl. 16.00-19.00, Peter (Mr. Coke).

LØRDAG

42 19 02 17 - Kl. 16.00-18.00, Peter (Mr. Coke).

SØNDAG (morgen)

01 65 42 63 - Kl. 8.30- 9.00, Aage (Hook).

(Kører kun til 10. september, hvorefter GB kalder)

SØNDAG (eftermiddag)

42 19 02 17 - Kl. 16.00-19.00, Peter (Mr. Coke).

Ringer du udenfor tlf.tiderne eller glemmer du at præsentere dig gives 1 uges karantæne på alle telefonerne.



Okay, bestil "Zodiac" i Adventure-Klubben, så får du' i tilgift "The Secret of Life", som er betydeligt vanskeligere - jeg har ikke løst den endnu, og ingen kan hjælpe mig(?).

En helt anden snak er så, at nogle af de såkaldt vanskelige adventures alligevel kan være lettere for en begynder at give sig i lag med. Det skyldes, at deres parser (= din mulighed for at "snakke" med spillet) er meget veludviklede. Dette gælder især adventures fra Infocom (THE LEATHER GODDESSES OF PHOBOS, STATIONFALL, HOLLYWOOD HIJINX

o.m.fl.), Level 9 (SNOWBALL, RED MOON, DUNGEON ADVENTURE o.m.fl.) samt ikke mindst Magnetic Scrolls med THE PAWN, GUILD OF THIEVES, CORRUPTION, FISH og JINXTER. Fra sidstnævntes manual kan jeg bringe nogle eksempler, der viser dig, hvad jeg mener.

Hvor du i et simplere adventure må skrive alle kommandoer i 'Tarzan-sprog' og hver for sig, f.eks.: "NW - get cheese - get sandwich - get knife - cut sandwich -- (with what?) - with knife", kan du her skrive: "Go northwest and get the cheese and the sandwich then get the knife that is on the table and use the knife to cut the sandwich." WOW! Ja, det er da ikke fordi det gør spillet lettere, men det giver noget mere atmosfære -eller rettere lidt mindre fornemmelse af, at det er en maskine, du kommunikerer med. Flottere, sjovere og nemmere bliver det godt nok også med flere muligheder i ordvalget. Du skal ind i en osteforretning og kan i det primitive adventure kun komme ind ved at kommandere: "go in". Her kan du vælge imellem: "go in"K "go through the door", "enter cheese shop" eller "go into the cheese shop". Parseren forstår det hele!

Og hvis du så går i stå og i stå og i stå? Jamen du har jo Adventure-Klubben! Skriv - eller brug telefonen (de "stakkels" hjælpere har meldt sig frivilligt) - men overhold telefontiderne! Og hvis du ikke har lært det hjemmefra, så lad mig prøve: Præsenter dig, din nød - det er dødstritterende at snakke med en anonym.

INSERAT: Er du forvirret? Så kan jeg ikke stå for fristelsen og udbryde: "Hvad med at spille et nyt og spændende adventure på DANSK?" Jeg lover kun, at du måske kommer ud over visse sproglige problemer - men nemmere? Nej, det har ikke med det at gøre. Og hvem siger forresten også, at det skal være nemt?

- den Gamle

SPELLBREAKER!

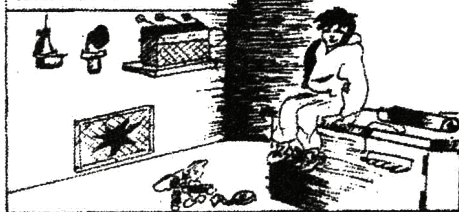
**The magazine for
all Adventurers**

GRENLINE

EBBY

Brian Lassen

Billy har gjort det af med de fleste af Grenlin'erne og venter nu i Blomsterebutikken...



og på de dukker op tager han et foto og...



Han sætter den sidste plade på og han er af med Grenlin'erne!

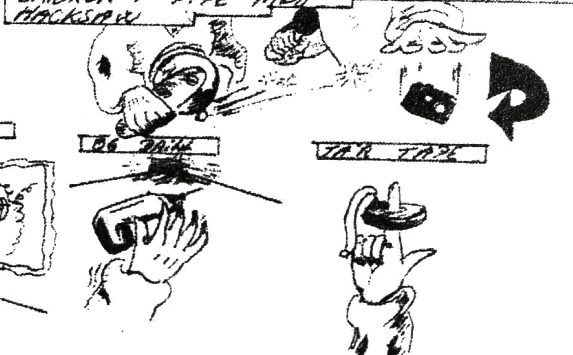


Derefter tar Billy fat og



skærer i pipe med hacksaw

smider camera



tar balle

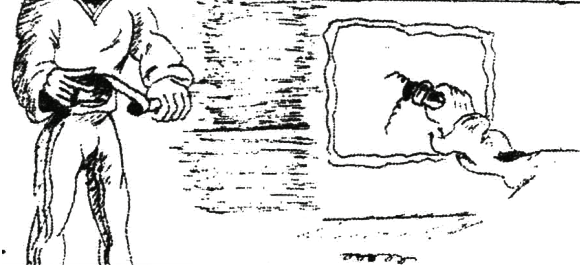
INSERTER

og forer



sette pipe til tape

INSERTER PIPE -



og tænder for gassen der er tilsluttet nu...



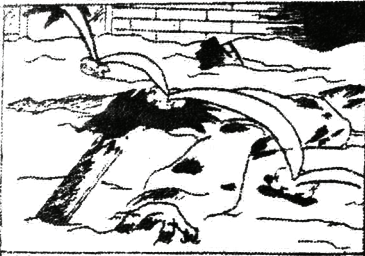
VENTER EN TID
VED SPORTSCEN-
TERET....



SÅ DAN !!!



PÅ FÅ SEKUNDER KAMMER
STRIFE TIL TILBAGE...



FOR AT FORMERE S.G...



MEN DEN ER NU TOM!



SI BILLY TAGER "STRIFE" MED UD HVER SØKEN STAR OP!!
OG GRENIN'ER TAGER IKKE LYS!



Adventure for 18,33 kr.
 Katastrofe på Titan, SEPIA adventures, CBM64,
 pris: 55,- kroner.

For et par måneder siden skrev jeg en artikel i Adventure Posten med titlen "Vår dansk, køb udenlandsk". - Den handlede om at købe spil direkte fra England udenom de danske importørers profit-hungrene muldvarpeskindspunge. Men hvad siger du til at få et 3~parts adventure på postordre i Danmark og så til en pris af kroner 18,33 per part?

Det er ikke fup - det er SEPIA adventures. Jens-Erik (den gamle) Kjeldsen har tømt GAC+ totalt for hukommelse tre gange og leveret et sammenlænket rumspil i 3 store dele, hvor plattet er således:

Du, Kaptajn Kim Starbuck, skal væk fra EXPLORER - en base på Saturns måne - hvor dræberrobotter er hverdagskost. Da du kommer til dig selv er generatoren på EXPLORER ude af drift og i mørke, hvis du da ikke formår at finde en lyskilde, skal du søge efter overlevende medlemmer af besætningen og sammen med dem få generatoren igang igen, inden du til sidst kan hæve dit rumskib fra overfladen med kurs mod jorden, Men som om dette ikke var nok. I dit rumskib skjuler sig den mest destruktive robot af alle, den ultimative killer-robot, der på hele turen tilbage til jorden vil forsøge at tilintetgøre dig. Når du ikke at komme af med den, ser det ud til at ikke blot din og dit mandskabs skæbne, men også jordens trues....

Den Gamle har som tidligere nævnt fyldt GAC'en 3 gange og ved hjælp af den nye programmeringsteknik, der er lagt for dagen i GAC+, gjort det muligt at gå mellem alle 3 dele uden at skulle slukke computeren og tænde den igen, ligesom tilfældet var det i f.eks. Dracula og Frankenstein.

Hvad du her får for pengene er faktisk en rumversion af Dracula, ligeså nervepirrende og sprængfyldt med action og atmosfære. Har du hang til løsslupne robotter a'la Suspended fra Infocom, humor som hos Magnetic Scrolls og knald svære, men logiske, puzzles, så er dette absolut et spil for dig. Jeg lover dig for, at toilettet i part 3 vil få mange smil over dine læber, for ikke at nævne

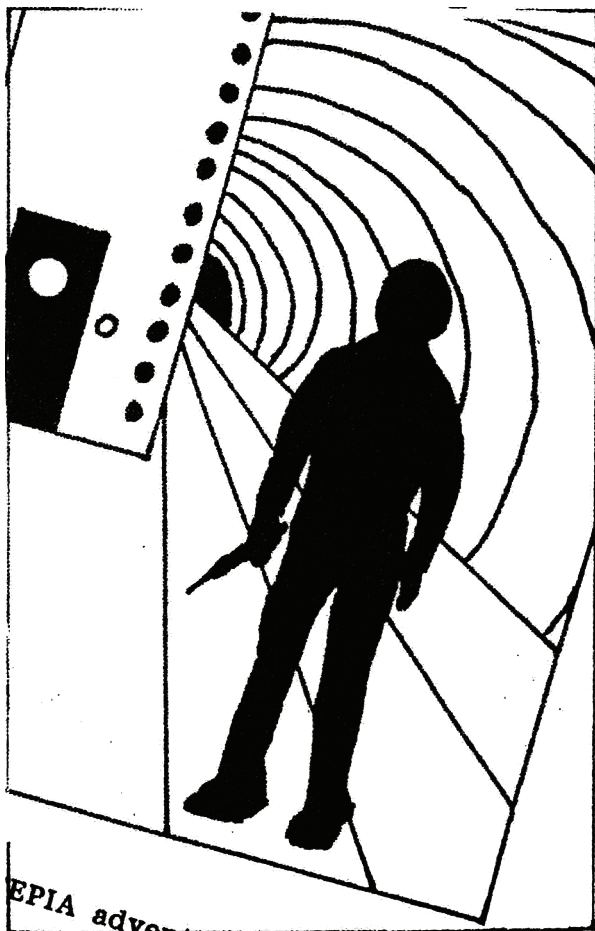
det megen graffiti, der er diskret malet overalt på EXPLORER. Jeg vil også tro, at navnet på dit rumskib vil falde dig i god smag, når du åbner manualen, mere skal ikke afsløres her. (Blot at en kendt dansk popstjerne tilbage i '72 havde en gruppe af samme navn. Og så spørger jeg mig selv om Den Gamle var ude på eventyr også dengang?).

Katastrofe på Titan er et adventure, der lægger ligeså meget vægt på at servere en god portion humor til den kræsne spiller som tilfældet er det med puzzles. Der er rig mulighed for at gøre ting i spillet som ikke er et direkte led i løsningen, men blot indlagt for at presse atmosfæren endnu en tand i vejret.

-Og glem så ikke, at lokalitetsbeskrivelserne, svarene (såvel de humoristiske som alvorlige) denne gang er på dansk. Her er endelig et adventure, hvor selv nybegyndere

indenfor genren får det hele med. Et godt supplement til Beginner's Hints - der blot denne gang er i en så flot og billig udgave, at alle burde være med.

Det er efter min mening "svineri" ikke at bakke op om Den Gamle (han er faktisk ældre end Danmarks Akvarium) og ofre de 55,- kroner. Han har



EPIC adventure

trods alt brugt eet helt år på spillet, så smid ikke det medsendte girokort ud. Os der har set, testet og løst spillet ser med forventning frem til en fol-low up, der dog kun er betinget af een ting: "At du også køber 'Katastrofe på Titan'".

The Scores

LYD: - Som altid i GAC'en er der kun et højt dyt, når du taster forkert (tror du). En overfed sample intro af "Rigtige Venner" toner frem, som et kompliment til A-MOC s "nabo".

GRAFIK: - Ren text. Den Gamle ved, hvad eksperterne forlanger af et adventure.

PRÆSENTATION: 90% - Her serveres du for en førsteklases indpakning. Ikke noget med en diskette i en kuvert, nej direkte i en plastbetrukket papæske. En 8-sldet grundig manual i A5-størrelse er inkluderet i æsken, og layoutet på skærmen er godt sat op.

PARSER: 60% - Som GAC'en nu formår det. Der er en del ventetid, men ikke i samme grad som hos Infocom og Magnetic Scrolls. CI Titan tager en kommando i gennemsnit 5-7 sekunder, hvor jeg i Lurking i Horror var ude for at "Say hello to the hacker" tog 27!) .

ORDFORRÅD: 68% - Den Gamle har lagt vægt på det vi ;alle sammen hungrer efter, nemlig synonymmer. Hvor-jfor kun tillade eet, når man kan finde fire andre, der betyder det samme? Og så er der også gjort brug af, at spillet i hver del forstår 255 verbs, nouns og adverbs.

KOMMUNIKATION: - Ingen karakter her. Du kan "tale over" dig til dit mandskab, men det er også det hele.

ATMOSFÆRE: 72% - Der er en knaldgod atmosfære her. Omvandrende robotter med ladte laserkanoner, flygtende mandskab og hvirvelvinde, en udsættende generator og et informativt observationssystem holder hele tiden gang i handlingen.

SVÆRHEDSGRAD: 69% - I kraft af sin logiske opbygning er Katastrofe på Titan ikke et af de sværeste spil, jeg har løst. Dog sad jeg af og til fast -(så fast, at Den Gamles helpline måtte træde til) - men aldrig på grund af manglende logik.

VALUTA FOR PENGENE: 98% - Her får du alt, hvad du overhovedet kan forlange af et adventure. Prisen på 55,- kroner kunne meget vel have været tilsat et 1-tal, men Den Gamle insisterer stadig. Han vil holde piraterne væk, og det skal vi nok hjælpe ham med. Her er et spil, der til pengene får Mastertronnic til at ligne jubelnarer.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 94% - Det er GAC, det er godt. En sammenligning med det danske "Eventyret" ville være synd for "Titan". Det er nemlig en klasse bedre, og med det har SEPIA adventures formået at bringe dansksprogede eventyr frem i de forreste rækker. - Tilbage har jeg kun at sige: "Synd at englænderne ikke forstår dansk".

NYX.

ANMELDELSE

Nu må det vist være på tide med en anmeldelse af Zork II, når den igen befinder sig på Hit-listen. Lider 99% af AP's medlemmer af dårlig smag? Read on, ladies aaaaand gentlemen!!

Zork II

The Wizard of Frobozz. Infocom/Activision/Commodore. Fåes til de fleste computere på disk. Version testet: C64. Pris mellem 28,- og 300,- kroner alt efter version.

Spillet foregår i "The great underground empire Gue". Som en stakkels eventyrer skal du kæmpe dig gennem troldmanden fra Frobozz' del af riget, og det er ikke let! Du tjener points ved at finde skatte og komme til de rigtige steder. Din opgave besværes i mere eller mindre grad (alt efter temperament) af den åndsforsnottede magiker, der det meste af spillet igennem fiser rundt og smider spells.

**The magazine for
all Adventurers**

Fælles for disse spells er, at de alle starter med "F". Hvis det beroliger dig, så burde ord som Freeze, Fall, Fence, Fear og mange andre få dig på bedre tanker. De kart i al sin enkelthed være besværende, men tænk på: "Det er da godt, man ikke kan hele alfabetet!"

The Scores

LYD: NYX, øøh jeg mener NIX!

GRAFIK: Erdudaheltsindsyg??!!?

PRÆSENTATION: 50% - En god manual, men intet andet. (Det er en af de billige versioner, RED).

PARSER: 00% - Rimelig hurtig. Forstår det meste af det du skriver. Kan dog være lidt forvirrende, når det kommer til bevægelser udover nord, syd osv. ORDFORRAD: Forstår 600 ord, men er lidt svag mht. genkendelse af ord fra lokalitetsbeskrivelserne. Hvor du f.eks. står i en vulkan, kender den ikke ordet vulkan!

KOMMUNIKATION: 60% - Der er kun få personer, men de der er kan man sagtens tale med. ATMOSFÆRE:

90% - Virkelig god. Beskrivelserne er lange og detaljerede og man lever sig helt ind i spillet. Dog er det lidt småt med humor, men det gør nu ikke så meget.

SVÆRHEDSGRAD: Lidt over middel. De fleste puzzles er logiske (oddly angled roora undtaget!) og du er sikret mange timers underholdning.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 95% - Den bedste af Zork'erne og et af de bedste adventures overhovedet. Zork II er en klassiker, der bør stå i enhver spiIsaraling.

Fastkørt og desperat?

Skriv til The Hardcore Helpline eller ring til tlf-helplinen. De fleste af dine adventurespørgsmål skulle gerne kunne klares på denne måde. Ellers har vi jo Grow Up'en.

ESSAY

Seabase Delta

På en råkold novemberdag midt i juni, er Jeg på en rutineopgave, i min miniubåd. Pludselig bliver jeg suget ind i en stor undersøisk base. Intet kan jeg gøre, jeg er TRAPPED!!!

Basen virker øde og forladt, bortset fra en død mand. Da jeg undersøger ham, finder jeg et plastic kort. I hans mappe, finder jeg forklaringen på, at her er så øde. Der har været en epidemi, som man ikke havde et modtræk til. Der står også at missilet, vil blive affyret mod den engelske base, som planlagt.

Hvad f..... har jeg nu rodet mig ud i??? Jeg må for alt i verden forhindre det missil, i at blive affyret. Plastic kortet viser sig at være et rejsekort, hvor skal Jeg rejse hen???

Jeg går ind i en spisestue. Her er der et langt bord, hvorpå der ligger et eller andet. Jeg kan ikke se hvad og jeg kan ikke komme over til det. De er åbenbart blevet afbrudt midt i rengøringen, for gulvet flyder i grøn sæbe. Jeg opgiver det, går så videre. Nu kommer jeg til en tog station, men her er ikke noget tog, og det lader heller ikke til, at der kommer noget. Jeg ser mig om efter en køreplan, men en sådan findes heller ikke. Sa....., tænker jeg og slår ud efter en jernstang. AUWW , det gjorde ondt, men hvad er nu det WOOOSSH. . . En skinnebus kører ind på perronen, dørene åbner og jeg stiger ind. Alle sæder er tomme, så jeg smider mig i det første og bedste. Efter at have spændt sikkerhedsselen, putter jeg kortet ind i en revne. Toget sætter igang med et ryk. Da det stopper, åbner dørene og kortet springer ud. Dette gentager sig, og på næste station, finder jeg et lille missil. Jeg kommer til at le ved tanken om, at dette lilleput missil skulle sprænge hele den engelske base i luften. Hvis det bare kan ødelægge masten på vraget ude på havbunden, som jeg kan se gennem vinduet, så skal jeg vist være tilfreds. Anyway, så kræver det 2 koder, som jeg ikke har, så det må vente til senere.

På min videre togtur finder jeg også en skrue-trækker. Den kan vel altid bruges til noget, om ikke andet så er den meget tiltrækkende. Jeg finder også en fakkell, men hvad f..... skal jeg bruge den til?

Da vi er ved endestationen, virker kortet ikke mere. En stemme siger "-Henvend dem på kontoret for at forny rejsekortet". Udenfor toget, er der en sluse. Det er sikkert vejen ud til havbunden, men det kræver noget dykkerudstyr. I en garderobe hænger der en dragt, men der er ikke nogen iltflasker, så det må vente til senere. I en elektronik shop finder jeg en båndoptager, den tager jeg med. Ku ærgrer jeg mig over, at jeg ikke har det nye bånd. med Ozzy Osborne, for han er bare heavy.

Ind i en elevator, op på næste etage og ind på kontoret, hvor der er en robot. "Jeg skulle have fornyet mit rejsekort", siger jeg til robotten. Ingen reaktion... Jeg putter kortet ind i robotten, og ud kommer en formular. "Please, sign the form for your new travel card", siger den. Men hvad skal jeg underskrive med, når min kuglepen ligger i min ubåd???

Claus H. Mathiesen.

COMPILATION 1-6

Køb de 6 første numre af Adventure Posten for kun 48,- kroner.

I offset kvalitet, flere klasser bedre end originaludgaverne. Indbetal pengene på det medsendte girokort og modtag d^t eksemplar portofrit inden 8 dage!

Snyd ikke dig selv! - Det klarer vi, hvis du ikke køber COMPILATION 1-6.

Vind Lurking Horror

Skriv et crazy indlæg til Coke, hvori du slipper alt det løs, du længe har ønsket. Slagt AP"s skribenter eller læsere.

Flip ud, vær morsom, tag pulsen på dit eget ego - Peter Normann, Baunebjergvej 367, 3050 Humlebæk modtager dit indlæg frem til 20. august.

Denne gang er der virkelig gang i brevkassen. Har du spørgsmål til redaktionen eller de andre medlemmer så skriv ind. Du er også velkommen til at skabe en debat om et emne, der berører dig. But here we go, read all 'bout it.

LETTERS

Compilation ros

Hej Claus eller hvem der kunne tænke sig at læse mit brev. - Tak for Compilationen og god varme.

Fortsat god sommer, Jonas Buur Sinding.

Hej Jonas! - Det glæder os, at du kunne lide Compilationen. Hvorfor har du ikke medsendt nogle tegninger?

God sommer dig selv, NYX.

En Quillet Compilation

Hej AP - Et D&D træf? God ide', bortset fra at det er dyrt at rejse. Kunne AP ikke få en rabatordning ved DSB? Hvad med at fokusere lidt på The Quill? Der er jo nogen, der har den, og mener, at den er bedre end GAC+ eller synes at 445,- kroner er mange penge (for de penge kunne man jo købe et adventure og stadig have et "gør det selv"-prg. (man har naturligvis The Quill)). De sidste par numre har givet GAC+ ejerne en vældig fordel i jeres "lav-dit-eget-adventure" konkurrence.

Jeres Compilation fortjener ros! Layoutet er smukt (bedre end i AP!) og selve compilationen er fyldt med guf til adventure folket. En ny compilation ses gerne fra min side.

Med venlig hilsen, Morten Tjørnehøj.

Vi kan naturligvis få grupperabat ligesom aim. rejsende, hvilket dog ikke hænger sammen med at vi spiller adventures. The Quill ville Syntagma også have taget op, og vi arbejder på det. Hook er vores Quill-ekspert, men om han er til at overtale vides endnu ikke.

Jeg siger naturligvis tak for de pæne ord vedrørende Compilation 1-6, da jeg står for lay-

outet. Dog må du regne med, at jeg havde over 10 gange så mange penge at arbejde med som normalt!
De eventyrligste sommerhilsner, NYX.

Revider hitlisten!

Hej AP! - Jeg vil lige sige, at jeg synes, at man skal kunne stemme på 10 spil. Det kan, som I skriver, give problemer for dem, der ikke har ti adventures, men hva' så med at lave et pointsystem, der gør det muligt at stemme på 5-10 adventures?

That's all from, Hannibal Hansen.

Hej Hannibal. - Nu er vi altså ikke troldmænd. Kan du udregne et retfærdigt pointsystem efter den målestok?

Venlig hilsen, D.D. Dennis.

Forkert begejstring!

Hej Claus. - Jeg blev så begejstret for Aages essay om Valkyrie 17 i Compilation 1-6, at jeg besluttede mig for at skrive til Get Rid Of Your Sh**!

Med venlig hilsen, Jes Tjagvad.

Hej Jes! - Sig ikke det højt. Det er A-MOC og ikke Aage, der har skrevet den essay i Compilation 1-6. Så er det sat på plads, og vi håber, at du får fat i Valkyrie 17 i Get Rid.

Sommerhilsner fra NYX og D.D. Dennis.

Rollespil?

Hej Claus. - Jeg læste jeres annonce i Games Preview 3, og da jeg aldrig rigtigt har spillet adventurespil, ville jeg se, hvad det var for noget. Jeg har haft computer i 5 år (64'er) og kun spillet arcadespil, men det bliver let kedeligt. Så jeg vil godt prøve noget, hvor man skal bruge hjernen også. Jeg har læst bladet igennem og synes det er godt. Men jeg ville godt komme med nogle forslag til, hvordan det bliver bedre: 1) Da jeg selv er nybegynder kunne jeg godt tænke mig nogle sider specielt for nybegyndere, hvor i fx. anbefalede lette spil, så det blev lettere at

komme igang.

2) Jeg kunne også godt tænke mig, at I gjorde mere ud af rollespil.

Det var det hele. Jeg glæder mig selvfølgelig til det næste blad.

Jeg håber ikke, at jeg er for krævende.

Med venlig hilsen, Jesper Kristensen.

Hej Jesper. - Nej, du er ikke for krævende. Vi har her i bladet spalten Beginner's Hints, der flere gange har hjulpet begyndere igang. Jeg viste dit brev til Den Gamle, der skriver Beginner's Hints, og han har derfor skrevet om et par gode begynder-adventures.

Med hensyn til rollespil ved jeg ikke om det var en ide' med et par sider i bladet hver gang? Hvis nogle af læserne kunne tænke sig at skrive om rollespil i næste nummer er de mere end velkomne til at ringe til mig i telefontiden. Jeg vil give 4 sider indtil videre. Var det noget?

Venlig hilsen, NYX.

HAK var ikke GAC!

Hej NYX - Ærgeligt med HAK'en hva'? Han var ellers med til at sætte kulør på bladet. Til mit andet jugs sure opstod i forrige nummer vil jeg lige tilføje for de ikke latin kyndige: "Agno-scus Fortunero Cartaginis" som der blev sagt i reklamesagen betyder: "Nu skuer jeg Grant Karthagos skæbne", citat Hannibal (Nej, ikke dig i Horsens). Ham med elefanterne. Posten ligner jo også snart en punisk krig. Coke oppisker stemningen, vrede medlemmer af besætningen forlader skuden (den synkende?) og bliver pirater. NYX og hans tro slave (hvem mon D.D'et er) gyder olie på vandene. Tsk, tsk, tsk.

Er Jens-Jørgen Thorsen og jeg de sidste fornuftige mennesker i Danmark?

Venlig hilsen, MADMAN Madsen.

Hej Madsvin (øh, Madmand) - "Mancam skalcam ikkecam skuecam hundencam paacam haarenecam", citat D.D. Dennis i beruset tilstand. Nej, D. D. er en gammel feteret fodboldhelt, der udelukkende bru-

ger tiden til at slappe af. Om AP er en synkende skude skal jeg ikke kunne svare på. Der kommer dog flere og flere besætningsmedlemmer om bord hver måned, så måske skal vi bygge ud? En skonnert til drønnerterne? Og lad os nu ikke træde mere i den Manowar-sag!

De eventyrligste hilsner herfra, NYX.

Klage

Hej AP - Jen vil gerne indsende en klage ang. AP. Enten skriver I en dato, hvornår det næste blad udkommer, eller også laver I en bestemt dato, hvor bladet udkommer hver gang. For jeg er ved at æde min postkasse, når AP ikke ligger i den, og vores gulvtæpper er næsten nedslidt på grund af mine nerver og når jeg går frem og tilbage og venter på AP.

Med a.h., Chris P.

Hej (La)Chris - Du har ikke nødt at indsende en klage, det har du jo allerede gjort. Vi bestræber os på at være ude omkring den 3.-5. i hver måned. Nogle gange klarer vi det før, andre lige lidt sent. Bær over med os. Det er et stort arbejde. Selvfølgelig kan vi sætte deadline til den 15. i hver måned, men så bliver bladet vel kun 1/2 så tykt?

Venlig hilsen, D.D. Dennis,

Glad medlem

Hello Adventure freaks! - My name is Larsen. Frankie Larsen! With a license to Play!

Som nyt medlem af Adventure-Klubben glæder jeg mig til alle de tips og anmeldelser, som er i dette blad. Det er bare fedt med et blad, der kun beskæftiger sig med een ting: Adventures!

M. v. h. , Frankie.

Hej Frankie. - Godt at du kan lide at være med i klubben. Får du det bare 1/2 så sjovt som os her på redaktionen bliver du ikke (nej, kan du komme væk med den spand vand NYX! - Fingrene væk fra min Cola, Coke. Aage, lad så være med at slå A-MOC

SPELLBREAKER!

**The magazine for
all Adventurers****DM—PROBLEMER ! ! !**

Det ser ud til, at vi må kvitte DM-konkurrencen for en tid. Firmaet, der skulle levere spillet har nu, ligesom Infocom, trukket det tilbage fra 8-bit markedet, pga. svigtende salgstal. Derfor vil det kun være muligt at afholde konkurrence for Amiga og Atari-ejere og endda ikke indenfor det nærmeste stykke tid. Synd at markedet er så tyndt i øjeblikket (vi havde ellers trykt tilmeldingsblanketter) men mon ikke, der er et spil ude hen mod jul, der er en konkurrence værdig? Ellers må vi lave sepe-rate adventures til de respektive maskiner, hvis I er med på den?

Vi vil i hvert tilfælde gerne høre fra de af jer, der havde tænkt jer at være med til DM og i givet fald, hvilken maskine I havde tænkt jer at være med på?

Redaktionen.

(...fortsat fra forrige side)

oveni... Pas på, Den Gamle har en vandpistol...) snydt! - Velkommen i klubben endnu engang.

Med eventyrlig hilsen, D.D. Dennis.

Ny Compilation?

Hej Adventure Posten. - Tak for Compilation 1-6, 1. årgang. Den var værd at vente på. Jeg håber, at der snart kommer en ny compilation. Samtidig vil jeg høre om det er muligt at købe andre Jack Lockerby-adventures end de to, I brugte til DM sidste år? Hvis Ja, vil I så venligst udarbejde en liste.

Med eventyrlig hilsen, Lars Hansen.

Hej Lars! - Det glæder os alle, at du kan lide Compilation 1-6. Vi har som sagt planer om en ny, men den kommer nok ikke på denne side af jul. Vi har ikke råd til at satse før de øvrige er solgt. Indtil nu har den stået undertegnede i over

6.000,- stærke lommepege.

Jack Lockerby er blevet kontaktet med hensyn til salg af adventures. Han har dog forrygende travlt omkring Atari'en, men der skulle vel snart ske noget?

Med venlig hilsen, NYX.

Problemer!

Til Adv.-Posten. - SÅ må I gerne slette mine næste 3 girokort; hermed bekræfter Peter Pedersen, Åle, at han er interesseret i medlemskab. "OK. Peter P", (formodes skrevet af P.P., NYX).

God Ferie, Peter Rotne.

Hej Peter, - For at gøre det klart for dig, een gang til, og for eventuelle medlemmer, der heller ikke har fattet systemet omkring indmeldelse af en kammerat i Adventure-Klubben.

1) Skaffer du et nyt medlem får du som bonus 3 mdr. abonnement.

2) Det træder i kraft, når det nye medlem har indsendt sin medlemsblanket og betalt sit første nummer af AP.

Din kære ven og pålidelige medlem, Peter Pedersen fra Åle, hvem du dog meldte ind og fik 3 mdr. for sidste år, hvorefter han meldte sig ud, for at du nu kan lave nummeret igen, har *ikke*, og jeg skal gerne gentage det: *ikke* indsendt nogen medlemsblanket. *Ergo*: Du kan ikke få 3 mdr. i bonus på nuværende tidspunkt! - Det er ikke nok, at han skriver "OK. Peter P." midt på en side, og du så skriver et brev udenom. Han skal sætte sin underskrift på den fremsendte medlemsblanket og returnere den. Det plejer ikke at volde folk kvaler! - Hvis det dog er for svært for dig at forklare ham det, er han velkommen til at ringe til mig, så skal jeg prøve.

Venlig hilsen, NYX.

Ros og Ris!

Hej Adventure Posten. - Flot, flot, flot Compilation I der har fået banket ned. Først nu føler Jeg at have været med lige fra begyndelsen til trods



for, at jeg først blev medlem fra og med Vol.1, nr.5/6. Altid rart med en sammenhæng. Jeg kan kun have ondt af de medlemmer, der endnu ikke har erhvervet sig et eksemplar, men det kan der Jo rådes bod på ved at bestille.

Min sidst modtagne AP ser temmelig kvæstet ud -flg. sider er ulæselige: 11, 45, 46. Hvis det forholder sig sådan i alle udsendte numre af Vol.3, nr.1, håber og regner Jeg med, I vil genoptrykke Coke's anmeldelser af Shogun og Journey samt HAK's svanesang.

Rasmus blev helt elektrisk, da han læste om Cant-Games. Kan "Personskaber til Rollespil" kun købes/bestilles via boghandlere? Og hvad med Den Gamle's adventure fra Sepia Software? I lover heldigvis mere nyt om disse ting i næste nummer af AP.

Redaktionen har pga. tidspres adskillige gange lades The Hardcore Helpline udgå. Det synes Jeg er en kedelig ting, idet jeg mener, at netop denne spalte bør nyde høj prioritet. Som I har erfaret er jeg ikke den store bruger af tlf.-helplinen (ikke fordi jeg har noget imod den) af den grund, jeg håber mine spørgsmål er til gavn for andre adventu-refreaks. Selv drager Jeg kolossal nytte af andre medlemmers spørgsmål og jeres svar på dem. Hvor mange lækre tips går ikke tabt ved, at de enkelte medlemmer griber "knoglen" og får et her og nu svar, som vi "afholdende" ikke er i stand til at anvende? Misforstå mig ikke! Jeg Ønsker ABSOLUT IKKE tlf.-helplinen nedlagt - den er glimrende! Men der må være andet stof i AP, der kan udskydes til fordel for The Hardcore Helpline (ja, sikke dog et ræb fra det fynske).

En passant (NYX, du er skakmat indenfor de næste fire træk.) vil jeg pointere, at Rasmus og mine udgydelser er 100% originale. Det er forlængst en svunden tid for Rasmus at tegne af -kalkeret har han aldrig gjort. Hvis vi anvender referencer, vil I naturligvis få henvisninger hertil. Basta!

Med venlig hilsen, Finn Bolding.

Hej Finn. - Godt du kunne lide Compilation 1-6. Med hensyn til ulæseligheden af de tre sider i din sidst modtagne AP, beklager jeg fejlen. Jeg har åbenbart stået og sovet over maskinen og samlerne har overset siden, da de satte den i, men det skal der hermed råden bod på. Vi har ikke flere eksemplarer af sidste nummer, men side 11, 12, 45 og 46 er der en stak tilbage af. Jeg har derfor medsendt 5 eksemplarer, så du kan se, at jeg taler sandt. (Er der andre med ulæselige sider bytter vi dem gerne).

Cant-Games vil også sælge gennem AP. Det er i al sin enkelthed designet til at skabe rollepersoner på omkring 1-2 minutter. Det gøres ikke hurtigere i hånden. Mere nyt, når det er ude. Den Gamles adventure kan du læse mere om i dette nummer, ja faktisk har du et girokort liggende foran dig, som blot mangler at blive udfyldt.

The Hardcore Helpline er en stor og tidskrævende spalte, især når brevene før^t kommer ind omkring den 20.-22. i måneden. Mange benytter også telefonhelplinen, men jeg er enig med dig i, at spalten i bladet er en guldgrube at tips.

En passant (du ved godt, at det kun er i sjældne tilfælde fordele skabes ved at tage passanten, ikke? - Eller skal vi lave et separat skakblad?) så har jeg vist ikke sagt, at Rasmus og dig kalkerer af? Hvem gør i øvrigt det?

Med venlig hilsen, NYX.

Copyright?

Hej AP. - Lige et par ord fra min kære fars søn, Rasmus. Omkring copyright sagen/sagerne er det bare ærgeligt med HAK. Han var et flittigt medlem. Om Brian Lassens tegninger vil jeg lige fastslå, at jeg hverken er sur eller misundelig over noget som helst, faktisk er jeg kun glad for, at der er andre end mig, der gider at tegne for AP. Men det er jo bare sådan, at hvis tegningerne er "stjålet", kan det blive dyrt for AP. Så det var derfor vi gjorde opmærksom på Brians forside.

Jeg vil gerne støtte Casper Zak, øh Zaz Clausens ide om at holde træffet privat, og endnu bedre spille Dungeon & Dragons (så kan Coke pas-

sende se, hvad spillet egentlig går ud på, heh-heh).

Det var alt for denne gang, ikke mere om livet, universet og alt det der (davs Per Overchump, øh Champ) .

End of scrolltext, The Ranger, Rasmus Eolding.

Hej Rasmus. - Godt var det, at du/I skabte debat om det indsendte materiale. Dog siger du tydeligt i dit brev, at Brian Lassen har "kalkeret" sin forside af, og det er ikke beviseligt. Vær lidt mere objektiv eller send mig det eksemplar af "Elverfolket", hvori hans tegning optræder, okay?

Jeg går da ud fra, at vi skal spille D&D ved træffet!

Med venlig hilsen, NYX.

Ny Compilation?

Hej AP. - Tillykke med en vellykket Compilation 1-6! Reklamerne blev vi da heldigvis nogenlunde sparet for. Kommer der en med nr. 7-12 også?

Forresten hvem er D.D. Dennis? Uofficiel DK-mester i grøntsagshakning eller hvad? Til oplysning for samme købte jeg spillene hos Byrite og Holmesoft.

Mange hilsner, Jacob Gunness.

Hej Gunness! - Glade er vi, for din modtagelse af Compilation 1-6. Der kommer ikke en ny før i det nye år. Desværre!

D.D. Dennis er gammel professionel fodboldspiller og ven af verdens bedste chefredaktør. (Bevis det modsatte!). Nu har han slået sig på adv. og det har ramt ham hårdt. Det eneste tidspunkt han bevæger sig på nu, er når han skal lave mere kaffe.

Rart med oplysningen om din import-succes. Så ved vi alle, at Byrite og Holmesoft kan bruges i England.

Venlig hilsen, NYX.

Ikke kalkeret!

Hej AP. - Før Jeg går igang vil jeg gerne kommentere Mikkel HAK Jakobsens sidste brev i AP. Jeg

blev virkelig såret, da jeg læste hans farvel. Tro det eller ej, men tegneserier (der er min anden hobby) har faktisk påvirket min tegnestil meget. Dog regnede jeg ikke med, at det var så slemt. Lige siden jeg læste det første "Elverfolket"-blad hos min fætter, har jeg læst dem uafbrudt (det skulle i AP-læsere også gøre, da det er et rigtigt adventure-blad) og for den sags skyld også tegnet dem.

Mikkel har også ret i, at forsiden til jubilæumsnummeret består af billeder fra "Elverfolket", men det er ikke af min gode vilje, at det blev sådan! Forsiden til vol.2., nr.12. er faktisk godt 30 timers "rå" frihåndstegning, som uden min gode vilje er billeder, der har brændt sig fast, gæt hvor, når jeg har læst "Elverfolket".

Efter denne forklaring forventer jeg ikke, at Mikkel HAK skal tro på mig, jeg blev selv overrasket, da jeg checkede efter i mine blade, men jeg håber at han og klubbens medlemmer vil modtage min undskyldning for, at kunne have været blevet skyld i, at bladet blev nødt til at stoppe sine udgivelser.

Men fra de mindre opmuntrene linjer til det mere positive. Endnu engang tak til NYX for at have henvendt Søren (Bigby) Hansen til mig angående at tegne til sit nye blad "Computer ACTION" efter han havde læst min Gremlin-essay, som han fandt interessant og veltegnet. Også tak til alle jer, der har taget så godt imod min tegneserie-essay. Jeg kunne godt tænke mig at høre, hvad der kan gøres bedre ved tegneserie-essays! Forresten kunne jeg godt tænke mig, at I satte en liste i bladet over de adventures, der har været essay's til. Ellers er der ikke noget, der kan gøre bladet bedre.

Venlig hilsen, Brian Lassen.

Hej Brian! - I næste nummer er der en komplet liste over essays bragt i AP. Så går det da ikke som dengang du startede på at tegne een, der allerede havde været bragt!

Vi ønsker dig allesammen held og lykke med tegneriet for "Computer ACTION".

Venlig hilsen, D.D. Dennis.



GAC til PC!

Hello Post! - Der var en eller anden fidus, som efterlyste en GAC til PC. Jeg kan glæde manden med, at man (ifølge pålidelige kilder) kan få fingre i en såkaldt "ADVENTURE MAKER" ved at skrive til:

Ta-daa: PC KLUBBEN NORGE, POSTBOKS 3446 BJØLSEN
0406 OSLO 4

Med venlig hilsen, Klaus Jensen.

Hello Klaus. - Hvordan går det med at knuse adventures på PC'eren? Vi takker for oplysningen og vil opfordre alle, der bestiller en sådan "ADVENTURE MAKER" oplyse, at de har adressen fra Klaus Jensen og Adventure Posten. Så får vi samtidig lidt reklame i det norske broderland!

Venlig hilsen, D.D. Dennis.

Tak og utak!

Til AP. - Nu til tak og utak (ris og ros). Hvor er farverne i Compilation 1-6? Godt nok er der rød text på omslaget, men ellers er det sort tekst og grå/hvide billeder. Indholdet i Compilationen er udmærket og jeg venter spændt på resten af Valkyrie 17-essayen, da det er en af de bedste essays (klap-klap). Mht. sidste AP, var det virkelig et behageligt læsestof. Bortset fra de skrækkelige streger på side 31. Lad de gode tegnere komme til!!!

I'm back soon, Egern.

Hej Egern. - Havde alle medlemmer købt et eksemplar af Compilation 1-6, var der utvivlsomt blevet plads til flere farver, som planlagt. Prøv at ringe til et trykkeri og spørg, hvad de skal have for at trykke et farvebillede i offset, 500 kopier. Tør du det, så får du 4 sider til essays i de næste 2 numre!

Een ting var da positivt omkring Jonas' tegning. Den er da ikke kalkeret af, eller er den?

Venlig hilsen, NYX.

Ultima IV

*Level 1: Go north * two, turn east. Follow hall to wall and turn north. Walk through secret door and down.

*Level 2: North through room and down. (To get healing, first go east to wall and north through door to fountain).

*Level 3: South through secret door and follow hall to ball. Go back through secret door and follow east hall past the first ladder down. Take the next one down.

*Level 4: West to southern door, south through room and down.

*Level 5: East * 4 (the lights go out, but will be relight in level 6), south * 4 and down.

*Level 6: West * 2, south through secret door and the room behind. Dispel fields to the south, cure poisoned characters and continue to fountain. Go through fountain to ball, then north into main hall and go west * 2 and south through secret door. Repeat actions with fountain and ball here, and return to main hall. Go two * west, then south through secret door. Continue south, dispelling fields, to ladder and go down.

*Level 7: East into room, then exit north. Follow hall through both doors and take west hall to magic ball. Return to room and goto the south end. Put a character on the square northeast of the southernmost square of the room to open a secret exit to the east. Exit east and down.

*Level 8: North * 2, west through three rooms. Follow hall and enter next room. Dispel fields in northwest corner and stand on corner square to open secret exit to west. Go west and get green stone (By going south you search the altar room of truth).

TIPS

Øistein Ihle.

Spy Trek

*Hvis du gerne vil have en længere tur med varmluftsballonen, skal du tage dig.

*Har du problemer med den Frosne sø? Så tag en tur med kablet, med paraplyen.

Frankie Larsen.

Så har Mark Smit for alvor lagt op til debat med dette brev, der ikke fortjener at blive gemt væk i brevkassen. Adventure Postens layout og stof tages for første gang op til overvejelse. Sætter brevet dit sind i kog så skriv et debatindlæg og send det til os senest den 20. august.

Det var synd at The Hardcore Helpline udgik i vol.2, nr.12 på grund af pladsmangel, men der var sørme plads til at fylde en side (side 44) med en tegning et 3-års barn med en knækket farveblyant kunne have gjort bedre.

Dette gælder for næsten alle tegninger I sætter i bladet. Se bare forsiden på vol.3, nr.1, hulke.. En mulig undtagelse er dog Gremlin-essayon, ret god faktisk. AP er sgu' et godt blad, men det kunne præsenteres langt bedre!

Mark Smit.

SÆLGES:

BIG SKY SOFTWARE, fabriksnyt - ikke brugt!

TIME THIEF.

Nu Også CG4 disk/tape. 100,- kr.
ude til Et to-parts adventure med en hel
64'eren ny programmeringsteknik brugt.
på bånd! Læs super-interviewet i vol.2, nr.11
2 samt anmeldelsen i vol. 2. nr. 7.

GAC DATABASE PRINTER

Få dine GAC-filer skrevet ud på
printer. Så slipper du for flere
timers manuelt arbejde.
C64 disk. 100.- kr.
Læs anmeldelsen i dette nummer!

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

Deadline

*Bed gartneren (Mr. McNabb) om at vise dig de huller han er så sur over. Måske passer de med stigen.

*Omkring 9:40 kommer brevet fra Steven.

*Turn calendar og vis den til George.

*Efter testamentets oplæsning følger du George og venter på biblioteks balkonen.

Kristian "Madman" Madsen.

KØBES: Til 64'eren på bånd,

The Fourth Protocol, max. 50,- kr.

Apache Gold, - 40,- -

Winter Wonderland - 40,- -

Ps. kun vel- Lars Hansen
holdte spil Skt. Jørgens Park 1, st.tv
købes. 4700 Næstved

Nyt ST-adventure fra MARLIN GAMES,
THE JADE STONE. pris 115,- Text/grafik.

WINTER WONDERLAND tape C64, 80,- kroner

ZODIAC/SECRET O.L. - - 80,- -

APACHE GOLD - - 80,- -

DEMIGOD ikon-adventure fra SOFTEL
NIGHTWING grafikadv.
(Begge til C64 på bånd.
m. gratis adv. bagpå begge
kassetter).

GAC+ fra Incentive. 445,- kroner på disk.
eller få din gamle GAC opgraderet for 150,- kr.
Send den i originalpakning til redaktionen.

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

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

BLACK KNIGHT ADVENTURE: 2 parts adventure, ren text. Skrevet med GAC. Pris kun 59,- kroner.

ATALAN: Kun 59,- kroner. Text skrevet med GAC.

BARNEY BROWN AND THE CHICAGO CONNECTION: Et grafikeventyr i 2 dele lavet med GAC. Pris 59,- kroner.

THE CASE OF THE MIXED-UP SHYMER: Pris KUN 44,- kroner. Textadventure skrevet med GAC.

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

KØBES: Jes Tjagvad, Banegårdsgade 16, 4g
8000 Århus C. Tlf. 86 19 63 16

Leather Goddesses	(C64 eller Amiga)
Hollywood HiJinx	(-)
Valkyrie 17	(-)
Holiday Maker	(Amiga)
Romantic Encounters	(-)
Lords of Time	(c64)
Gold Rush	(Amiga)

Prisen taler vi om. Ring/skriv!

SÆLGES: Dallas Quest, C64/128 disk
Prisen taler vi om.

KØBES: Infocom eventyr.
Ring og hør nærmere.

Kristian "Madman" Madsen. Tlf. 64 41 52 96

HIT-LISTE

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

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

I denne måned kom ingen nye adventures med på hitlisten, til trods for, at stemmeligheden er stor blandt dem, der ligger og puster WISHBRINGER i nakken. Dog har WISHBRINGER opnået stor popularitet ligesom INGRID'S BACK, der nu for alvor truer i toppen med een delt 4. plads. JEWELS OF DARKNESS dalede en plads til fordel for Infocoms ZORK II, der ikke står til at ryste af pinden lige med det samme. JEWELS OF DARKNESS har været på hitlisten 9 gange siden august 87', hvor den startede på en 3. plads. BLACK KNIGHT ADVENTURE fra Atlas Adventure Software fik i denne måned 14 stemmer, og blev kun overgået af INGRID'S BACK med 15 stemmer. LURKING HORROR kom på en 3. plads med 10 stemmer mens JINXTER kun fik 4. Spændende bliver det at se der for alvor skal skiftes ud blandt Magnetic Scrolls eventyr. JINXTER er på tilbagetog, mens både CORRUPTION og FISH stormer frem. Ja selv THE PAWN og GUILD OF THIEVES har udenfor listen opnået ny popularitet. Vinderen i denne måned blev Jonas Buur Sinding, der får 3 mdr's abonnement på AP for denne stemmeseddel: FISH, CORRUPTION, TIME THIEF, LARRY II, POLICE QUEST II.

Vil du også være med i lodtrækningen om en præmie så send os dit bud på de fem bedste adventures du kender. Vi skal have det senest den 20. august.

NYX.

- Husk korrekt navn og adresse på girokortet!

[illegible]