

ADVENTURE POSTEN #7

Vol. 3, Januar 1990. Pris kr. 15,55

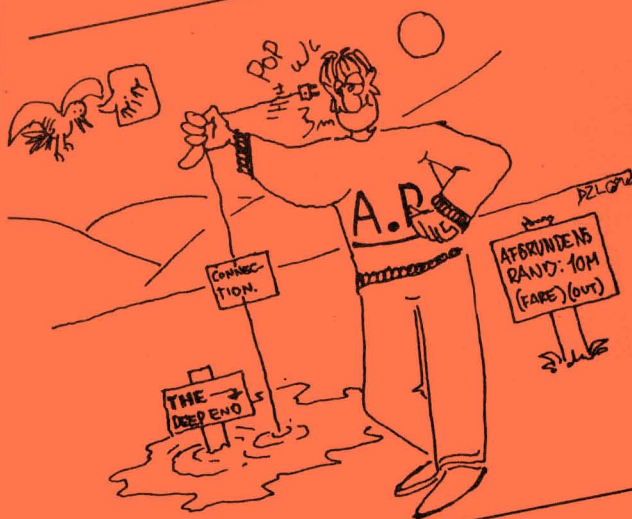


**HARDCORE
HELPLINE**

**MEGA
INTERVIEW**

**TONSEVIS
AF
TIPS!!**

90'ERNES BLAD



ISSN 0904-5309

Vi beklager fra A-K's side, at vores ISSN-NUMMER har været opgivet som 0904-5310 og 0904-5311 i nr. 4 og nr. 5/6 vol.3.

Ansvarshavende
Adventure-Klubben.

Chefredaktør:
Claus Nygaard (NYX)

Red. medarbejder:
D.D. Dennis.

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

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

Layout
Claus Nygaard (NYX)

Saml. & distr.:
Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

Annoncechef:
Peter Chr. Normann (Mr. Coke)
Tlf 42 19 02 17
Deadline for annoncer er den 18.
i hver måned.

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

Tryk
Bjerre- Trykkeri og Forlag ApS
Tlf 42 31 26 65

Telefon helpline:
Medlemmer af Adventure-Klubben får tilbudt en særlig service. De kan ved oplysning af deres medlemsnummer få gratis telefonisk hjælp til et adventure. Der kan ringes til følgende:

Mandag kl. 16:00 - 19:00
Mr. Coke - Tlf. 42 19 02 17

Tirsdag kl. 18:00 - 22:00
Claus M. - Tlf. 31 21 69 79

Onsdag kl. 16:00 - 19:00
Mr. Coke - Tlf. 42 19 02 17

Torsdag - LUKKET - LUKKET

Fredag kl. 16:00 - 18:00
ALTERNATIV SIERRA-HELPLINE!
Jonas B. - Tlf. 86 25 05 59

Lørdag kl. 10:00 - 18:00
Claus M. - Tlf. 31 21 69 79

Søndag kl. 10:00 - 18:00
Claus M. - Tlf. 31 21 69 79

Tiderne skifter!

Hvis et medlem ringer uden for telefontiden, får dette automatisk en måneds karantæne for telefonhelpline'n.

De ovennævnte personer, der tilbyder telefonisk hjælp, er ikke bundet til at være disponible. De har ydermere ret til, på et hvilket som helst tidspunkt, at afvise en telefonsamtale uden nærmere begrundelse.

Det er forbudt, at videregive sit medlemsnummer til en anden person. Sker dette, vil man øjeblikkeligt blive ekskluderet.

Vær nu sikker på, at du ved, hvad du vil spørge om. Skriv evt. dine spørgsmål ned, så du ikke spilder din egen og andres tid!

- 1 - FORSIDE!
- 2 - KOLOFON + TELFONTIDER
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE
- 4 - EDITORIAL!
- 5 - NEWS AND VARIOUS
(2 sider med løst og fast fra Adventurescenen).
- 7 - DØDEN FRA GENTOFTE
(NYX fortsætter sin skildring af Hook og vennernes kamp om at få "Den 5. kolonne erobret tilbage, så den kan trykkes i Adventure Posten. Har du ikke 1. del, tilbyder vi dig decembernummeret til halv pris).
- 8 - DEN 5. KOLONNE
(Hook vender tilbage fra England og skriver sin første artikel, med fødderne på dansk grund. PEM er emnet, et utroligt populært foretagende i England!).
- 10 - DM-REPORTAGE
(En skildring af DM's forløb fra startskuddet lød og til de fem første løsninger var indsendt. Fortalt af NYX).
- 12 - FLERE TIPS
(Her til Indiana Jones, Lurking Horror og Myth).
- 13 - EN HVID LØGN
(Jesper Hvid Petersen angriber i et åbent brev Tino Andersen og NYX. De anklages for at manipulere anmeldelserne for at lokke folk til at købe spillene, og samtidig opfordre han læserne til ikke at købe SEPIA's spil. Tino Andersen og NYX knytter undervejs deres kommentarer til brevet!).
- 16 - INFOCOM TIPS
(Infidel og Journey får et par ord med på vejen).
- 17 - INTERVIEW MED PER NIELSEN
(NYX vovede en stor telefonregning og ringede Per Nielsen op for at få en kommentar til DM).
- 20 - BREVKASSEN
- 24 - THE HARDWARE HELPLINE
(NYX hjælper et par nødstedte eventyrere på vej, og serverer samtidig et par Grow Up-svar godt hjulpet på vej af Jes Tjagvad, Jonas Buur Sinding m.fl.).
- 26 - GROW UP + TIPS!
(Spørgsmål, der stilles læserne. Kan du svare, modtager vi gerne et brev fra dig hurtigst muligt. Vi kvitterer med lidt tips til Journey).
- 27 - ONKEL PER'S HYTTE
(Per Nielsen starter denne gang sit eget hjørne. Eksklusiv anmeldelse af Scapeghost fra mesteren selv samt opfordring til læserne er, hvad han konfronterer os med. NYX slutter af med at beregne Scapeghost's gennemsnitsscores).
- 30 - FLERE ADVENTURETIPS!
(Scapeghost, Wishbringer, Hitchhikers Guide og Zork II bliver endevendt af CHM og Per Nielsen).
- 31 - HOOKED ON 64
(Doc krønger ørmerne op, og ud falder en anmeldelse af Myth fra Magnetic Scrolls).
- 32 - HITLISTEN
(Alle parametre er slettet og vi er startet på en frisk. Følg allerede fra nu af med i, hvilke spil, der er toppen i '90).

EDITORIAL

Hi! It's me, I'm Back! The central scrutineer!!!

Så er Adventure Posten på gaden igen. Nytåret er netop skudt ind (føj, for et knald, det svimler for mine øjne endnu!) og som I allerede har bidt mærke i (se på layoutet sylte!, D.D. Dennis) foregår arbejdet igen hjemme hos chefredaktøren.

Efter at have layoutet vol.3, nr.4 i september, holdt lang efterårsferie i oktober og så layoutet vol.3, nr.5/6, kollapsede Coke. Knægten, der i september fremlagde planer om, at han ville eje universet, måtte give fortabt. Kondien slog ikke til!!

Så det er igen i Maribo, der knokles før og efter hver deadline. Coke er nu tilbage i sin vandte rolle med benene i kaffekoppen og et par sider Hooked on Adventure (God Bless that boy!). Anyway, tak for den "ferie" du gav mig, Coke!

Vi følger stadigvæk successen med dobbeltnummeret op, og benytter os af samme trykker som sidst. Jeg røbede ikke for meget, da jeg kaldte ham stabil, sidste måned! Det føles i øjeblikket som om, at intet kan gå galt.

Jeg har dog en kedelig meddelelse til de medlemmer, der plejer at ringe til mig om torsdagen: "NO FURTHER HELPLINE! and NO FURTHER QUESTIONS!". Sagen er den, at handelshøjskolen tager næsten al min fritid, og idet jeg nu står med "hele" produktionen af Adventure Posten, og samtidig gerne vil bestå stop-prøven til marts (det sikrer mig immervæk 2 år mere med 10 skemalagte timer om ugen), er jeg nødsaget til at koble fra og bruge tiden frem til 1. marts på de store projekter, der under alle omstændigheder skal udarbejdes. Jeg er ked af, at måtte lukke telefonen ned, overfor den del af medlemmerne, der trods alt overholder tidene og altid sidder klar til en torsdags sludder: (Jonas "trofast kl. 16:00:05" - Egern "altid et relevant spørgsmål i posen" - Per Nielsen "Jamen, den mand er da fantastisk" - Dag "når han kan vriste sig fri fra sin Infocom'ske Guitar" - Tommy fra Esbjerg "cet er fandme måneder siden??" - Danny "I love Dylan" - Thomas "She's got her hooks in you" plus de glemte!). Og så håber jeg, at alle vil acceptere ændringen.

Sædvanen tro vil jeg knytte et par kommentarer til stoffet i denne udgave af Adventure Posten. Vi har "Døden fra Gentofte" (2. del af Jagten på "den 5. kolonne"), A masterpiece, to say the least! Et superinterview med Danmarksmesteren i Adventureløbsning 1989 er det også blevet til (gæt hvem). Vi savner stadigvæk den 3. populæreste spalte i bladet, Beginner's Hints! fra Den Gamle. Hans arbejde med SEPIA-eventyrene, har bragt ham "langt tilbage" og han skal lige have fingeren på pulsen igen. Når han er klar over, hvad der rører sig rundt omkring, er han på banen igen. Det kan du bande på.

Når vi er i de "glemtes" baner, kan jeg også nævne A-MOC's Corner. Nummer 10 i vores læserundersøgelse hvad angår "hjørnet", men en suveræn 1'er i essay-genren. For at sige det meget mildt "HUNGRER" jeg personligt efter en ny Valkyrie 17. (Og trods den blev bragt i første årgang af AP, senere genoptrykt halvt i "Compilation 1-6", blev den en suveræn vinder i undersøgelsen - det siger noget om standarden!). A-MOC har dog lovet mig, at han nok skal vende tilbage igen i foråret. Sidst jeg hørte fra ham "telexede" han til mig fra Bukarest! Hans truck var ramlet ind i en blokade, men mon ikke Henning Christoffersen eller Uffe kan få ham hjem. Og hvis det ikke hjælper, ja så kan Mr. President vel klare et besøg til Nashville for at indspille et nyt og aktuelt singlehit: "A-MOC skal hjem til Danmark, NU!!!!".

MAGNETIC STOPPER!

Det forlyder nu, at Magnetic Scrolls har lavet det sidste adventure. Med "Myth", der udkom specielt til Rainbird-klubbens medlemmer, har de dermed sagt farvel og tak, skønt de indtog en førende position på verdensmarkedet. Om beslutningen hænger sammen med Telefonselskabets salg af softwaredivisionen har vi ikke fået oplyst. "Guild of Thieves", "Corruption" og "Fish" blev således store vindere for Magnetic Scrolls - Tilbage sidder adventureuspillerne som taberne!

ADVARSEL!!

Tænk du på at anskaffe dig software pr. postordre fra England så gå i en stor bue udenom de to firmaer Hometech og Homesoft UK. Julian Edwards fra Lancashire Trading Department oplyser til "din chefredaktør", at ejeren af Homesoft UK, Richard Forrest er gået ned med et stort tab. Firmaet Hometech annoncerede tidligere med Homesoft UK og drives endvidere af Forrest's "kæreste", så her er sandsynligheden for, at du får noget for pengene ret lille!

TERROR FINDES IKKE KUN I MELLEMØSTEN; ELLER I CRACKERMILJØET; ADVENTURE-KLUBBENS TELEFONHJÆPERE AFSLØRER TELLEFONTERRORE!

Igennem de seneste måneder har vi på redaktionstelefon 53 88 47 17 været udsat for terror. Fænomenet har bredt sig til at omfatte også Coke 42 19 02 17 og Claus Mathiesen 31 21 69 79. Fredag den 8. december udkom Adventure Posten med Jonas som hjælper på 86 25 05 59, og siden har også han været en udsøgt "enemy"!

Vi er dog ikke dumme, og har derfor været i kontakt med politiet, der sammen med JTAS og KTAS har fundet frem til synderen. De venter nu blot på, at vi skal give dem grønt lys til at foretage sig yderligere, hvilket i første omgang vil betyde, at de retter henvendelse til "gerningsmanden".

Vi vil dog gerne benytte lejligheden til at give ham 3 advarsler; den første, sidste og eneste: "Det var din telefon, der afslørede dig! Hvis du prøver at ringe en kammerat op, så vil han sikkert fortælle dig, hvordan din telefon lyder, når du afbryder forbindelsen! - Det kan godt være, at du har sovet i timerne (Zzzzz!!!), men fordi du er mindrebemidlet, har du ikke nødt at lade dine komplekser gå ud over os - Kunne du så bare fortælle en god vittighed!

2xDeadline

Fald bare ned på jorden igen - det er ikke det populære adv. fra Infocom, der er på vej i nye udgaver, men derimod vores "Lavdit-eget-adventure" konkurrence, der udsendes for 25. gang.

På dette tidspunkt har vi fået 4 adventures, hvilket er "Den grønne drage" fra John Larsen "JHS-eventyr" fra Jørn Hansen, "Nasty Cave Adventure" fra Øistein Ihle og endelig "Inka Guldet" fra Jørn Gregers

(A-MOC) Jensen. Flere har dog ringet og skrevet til os for at få deadline rykket, og vi har besluttet os, at lave en definitiv (mon ikke det bør tages alvorligt denne gang?) til den 1. marts '90!

Så skulle de sidste også kunne nå det!

Og så er deadline for indsendelse af stof til førstkomende nummer af AP rykket!

⚠ BEMÆRK!! ⚠

Fremover skal vi have dit brev senest den 15. i måneden!!

SEPIA SLAR SEPIA

Salget af "Oprør på Nyx" fra SEPIA adventures går i øjeblikket strygende. Mange har allerede sikret sig et eksemplar af efterfølgeren til "Katastrofe på Titan", og mange har også benyttet sig af chancen for at tjene kroner 25,- ved at bestille den eksklusive sampak med begge adventures i. Fra SEPIA er der forlydender om, at de to første produktioner i det kommende år vil blive fulgt op af en tredje, hvormed der vil blive skrevet historie i adventureverdenen:

SEPIA adventures bliver således det første firma, der leverer en eventyrtrilogi på DANSK!!!

Vi beder de få af jer, der endnu ikke har stiftet bekendskab med SEPIA, om at ringe til ordretlf. 42 95 40 97

Priserne er:
55,- kroner for "Katastrofe på Titan" (3 parts adv. til CBM-64, disk),
70,- kroner for "Oprør på Nyx" (9 parts adv. til CBM-64, disk),
100,- kroner for en eksklusiv "Sampak".

NYE TIDER!

Fra og med dette nr. af Adventure Posten har vi fået nye telefonhelpline-tider. Se side 2!

KARANTÆNE- LISTEN

Så er det igen muligt for nedenstående at ringe til telefon-helplinen, da karantænen er ovre:

ALAN LAURSEN!

Og her følger så elementer, som vi ikke ønsker at tale med, før februarnummeret er på gaden.

Danny Kristiansen.
Thomas Højlt.

Kim Skovgaard.
(Indleder netop sin 2. karantænemåned).

ACCOLADE NY STIL!

Et lille kig i bunken af RFG-spil og adventures (wav) viser, at også Accolade vil have en bid af kagen. Med "Day of the Viper", & "Don't go Alone", der nåede at sættes i 39', samt "The third Courier" (vi har ikke set det?) er de også på vej til DIN computer, såfremt du har en PC'er/Amiga!!! Når andre firmaer slækker, kommer der hurtigt nye til!

OMPRIORITERING

Tynesoft besluttede lige før jul, at lade Elvira (Horrorsoft) træde i baggrunden og i stedet gøre Beverly Hills Cop færdig til julemarkedet. Men så længe, der er tale om et spil med grafik, gør det jo ikke noget, at der går nogle dage (Hm? eller skal vi sige måneder?) før det er ude! I skrivende stund har vi ikke hørt nærmere!

AMIGAEJERE I FØRSTE RÆKKE I OUTERSPACE!

Sierra-On-Line fik med Space Quest III lige rundet 80'erne af med en produktion, hvor Amiga-versionen ikke kom til til at vente så længe på sig som tilfældet har været det med andre Sierra spil. Det eneste plus ved Sierra er, at deres spil ikke udkommer til 64'eren. (Hvilket også er grund nok til ikke at skifte til Amigaen, The Rat). Eet sted, slipper vi!!

CANT-GAMES ER NU GODT IGANG!

"Kampen om Europa" kom efter en sidste gang playtest godt igang og rundede således 80'erne af med et vaskeægte DK produkt! Berømte medspillere findes også, Tino Andersen meddeler, at Rune Schiermer fra CA's "Fantasy"-sektion deltagert!!!

SEND IND!!

Vi modtager med glæde tips og tricks!!

DØDEN FRA CENTOFTE

Jagten på "den 5. kolonne", 2. del

ALLE HUSKER KUN ALT FOR GODT, DEN YNKELIGE SITUATION BOLLE AAGE STOD I, DA VI SIDST FORLOD HAM!

Bollen gned sine postkasserøde øjne. Først forsigtigt... så lidt hårdere. Tallene på vækkeuret var stadig ret utydelige og flimrede, hver gang han forsøgte at koncentrere sig. I fem kvarter havde vandet fosest ud af de orange-grå kugler og var systematisk blevet blandet med snot fra den udadtil så overlegne profetud!

- "Mooaaarr!", skreg Bolle Aage og puttede sin tommelfinger i munden igen. Intet hørtes - kun det sædvanlige ekko af en gaspistol, der nu og da fyredes af fra en af Gentoftes mange Ghetto-baggårde. Han fjernede tommelfingeren: "Mooaaarr! Hvor er du!?"

Døren til Bollens 9-kvadratmeter store residens gik op.

- "Hvor har du været Mooaaarr?", pev han fortrøstningsfuldt, men blev svært lang i ansigtet, da han så Per Nielsens grimme fjæs poppe frem fra dørkarmen!

- "Hva a' da' lås, Båll'?", spurgte Per på klingende jydsk. "Se'er da å' vrøler?"

- "Hold kæft, bondebarber! Jeg har sgu' da fået noget i mig øje, mand! Kan du ikke se det?", spottede Bollen tilbage. Når han var sammen med rødderne, var han nemlig mere rå end de få.

- "An-sky!", gnæggede Per og fjernede sit lange "The Who"-hår fra sine brilleglas, så han bedre kunne orientere sig og spugte: "Vår a' Ida hen'?"

Bolle Aages orange-grå kugler lynede. "Sig Ida een gang til fjolle, og dine sko står alene! Gåsen er skredet, og hun tog "Den 5. kolon-

ne" med. Der er ikke andet for, end vi må efter hende".

- "Jam', Båll'... Den der "5. kolon'". A' dæ' ikk' li-mejt' mæ' den? Då we' a' ikk' ka' u-stå roll'spil!", nærmest hviskede Per, og måtte endnu engang hive sit 25 cm lange pandehår væk fra øjnene.

- "Ligemæget, siger du. Er du klar over, at jeg bliver fyret på Adventure Posten, hvis ikke den artikel afleveres inden deadline? Jeg lovede den færdig allerede til august sidste år, så nu er det sgu' snart op over!". Bollens ansigt var nu ligeså rødt som hans øjne. Han sprudlede af intensitet og raseri.

- "Okey-dokey!", sagde Per og satte sig på sengekanten.

- "Flyt dig, fjolle", hvædede Bollen, "så jeg kan få min dyne af". Han havde nemlig ligget i sin seng og vandet høns lige siden Ida havde smidt artiklen i containeren samme morgen.

Per bondebarber rømmede sig: "Vår tror da hån har gæmt dæ' artikel-sjov?", kom det spagt.

- "Gemt? Hun smed den i containeren i morges, og bedst som jeg kom ned i gården for at hente den, kørte renovationsbilen afsted med containeren mod Tingl....." - pludselig standsede han. Det var som om, at han ikke kunne få ordet ud over sine læber, og i et nu, var hans hoved ligeså blegt som hans røv!

- "Giiisp!", udbrød Per. Det eneste, han kunne sige, uden at afsløre, at han var jøde. "Tengløvvaj! Så ska' wi ha' fat i Pepsi-Peter! Ål's ska' a' et' mæ'!". Pers ansigtsfarve slog skiftevis fra askegrå og til pattegriselyserød, sådan arbejdede nerverne bag de rødsprængte øjne.

Bolle-Aage så på sit vækkeur... hm? Så rystede han på hovedet. "Per, kan du ikke lige se, hvad klokken er". Der løb stadig enkelte tårer

ned over hans kind. Så skuffet havde han ikke været siden hans far juleaften åd hans nye eksemplarer af Zork I, bedst som det var hentet frem fra juletræet.

- "Jam' Båll, a' vægger står da li' dør' på a' sengebor'", jappe-dappede Per halvt spørgende.

- "Fer, du er og bliver en bondebarber", hvinede Bollen. "Kan du ikke se, at jeg har noget i mine øjne, der forhindrer mig i at aflæse digitaltallenes flydende krystaller?".

- "Du har da ik' and' æn' wand i din' øjn', Båll", sagde Per uforstående og stak sin højre finger ind i det venstre øre, drejede den rundt en 3-4 gange, for siden at tage den ud og tørre den af i Bolle-Aages absolut uvaskede sengetøj. Bollen ignorerede det. I stedet lændede han overkroppen udover sengekanten, strakte sig mere forover, og havde nu snotten helt henne foran det digitale vækkeur, hans mor havde vundet som sidegevinst ved et Topperware-homeparty i Rungsted. Mens han lå der og anstrengte de orange-grå øjenæbler lod et hult "drøen" fra entreen. Per Bondebarber løftede øjenbrynene, de få stumper katten ikke havde ædt, og nåede lige at stønne "Giisp", inden værelsesdøren blev sparket op med et "Banzai, live like a man, eat a Pepsi-can" og Pepsi-Peter buldrede ind.

- "Aaaaauuuvv! Mooooar!", lød det fra Bolle Aage, der øjeblikkeligt begyndte at vræle. Pepsi-Peter havde sparket så hårdt til døren, at den var røget over i sengegavlen, med det resultat at Bollen tværede, hverken mere eller mindre, sit tudegrimme profetfjes direkte ind i frontpanelet på vækkeuret. Langsomt flyttede han de tykke barnehænder fra sit ansigt og afslørede 2 røde digitaltal, der sad og blinkede i hvert øje.

- "A' klok' ær fjården trejwe, Båll'", sagde Bondebarberen og viste endnu engang sin totalt lamme situationerforneemmelse.....

.... fortsættes i næste nummer.

-NYX.

DEN 5. ▷

"Er du helt sikker?", hviskede Coke. "Hook har jo været død og bor-te lige siden du viste ham regnskaberne for Posten".

Hold nu kæft, Coke. Hvem andre ville sende mig en 35 sider lang (håndskrevet) artikel om sig selv? Desuden var hverken laserprinter eller din nye BMW 850 med på regnskabet - det kan være det ikke har slået ham helt ud alligevel".

"Jamen, NYX, nu har vi lige fået hævet oplagstallet og lagt en af de sædvanlige "portoforhøjelser" oven i prisen. Har du indset, hvor utrolig vigtigt det, der nu er sket, er? Kan du overskue hvilken skelsættende betydning, det vil få for verden og din lokale pornogrossist?".

"Øøhh..." - NYX "tænkte" sig om. Han blev altid så bange, når Coke råbte ad ham. "Held og Lotto?" spurgte NYX, med Postens nyelige investeringer i lotto-spil i baghovedet (lillehjernen).

"AAAAAaargh!", hylede desperate Colabrian. "Jeg går ud og køber mig en ny bil. Træk det fra som "bordelbesøg". Og se så at få skrevet hans svineri rent!".

"Ti-fire", sagde NYX. Det lød nemlig smart.

..Og...og... og VÆRS' GO!

Efter sidste nummers saglige artikel om min interessante person, kunne jeg ikke lade tiltale stå uden svar.

Jeg vil lige starte med at sige pønt goddag til de nye læsere, der hidtil er blevet skånet for artik-

NOTITS TIL ALLE LÆSERE!!!

Adventure-Klubben har rykket deres deadline for læserbreve mm. til den 15. i hver måned.

◁ KOLONNE

ler af nærværendes spændende karakter. Idet jeg antager (frygter) at alle ved, hvem jeg er (ja, altså mere eller mindre) dropper jeg alle formalia og støder igennem til bunden (ja!) med mit come-back. Det interessante og indledende spørgsmål "Hvad mon den 5. kolonne handler om?" må siges at være hurtigt besvaret. Jeg vil her skrive om Play By Mail-spil. "Hva' det?", spurgte NYX. Ja, her henvises til D.D. Dennis' artikel i december-nummeret af dit hadeblad.

Til den vil jeg dog tilføje en smule: De tre vigtigste elementer i PBM er diplomati, taktik og strategi. Diplomati udøves ved brevskrivning til/tlf. samtaler med sine modspillere. PBM er absolut ikke kun krig. Hvis man kan løse et problem uden at miste styrker, er det at foretrække, men på den anden side er det også meget krævende at føre en effektiv diplomatisk politik. Jeg plejer selv at have som tommelfingerregel, at man ikke skal fortælle folk mere, end de selv kunne have fundet ud af ved spionage/rekognoscering. Det er også ret sjovt, at få breve fra spillere over hele Europa - det er et af de mest spændende aspekter ved PBM.

Det må også siges at være essentielt, hvis man ønsker at vinde. Ofte rummer et spil mulighed for, at en alliance af spillere kan vinde. Ved godt diplomati kan en svag spiller komme med i den vindende liga. Grundreglen for diplomati (og PBM i det hele taget): der er kun een person, du kan stole på. Taktik må også tages i brug, når der opstår krig. Det må også siges at være grundlæggende for PBM. Kald mig krigsliderlig (nej, almliderlig er vist rammende nok, NYX), men det er altså utrolig

fedt at jage en modspillers infanteri-division over et længere område, for derefter nådesløst at knuse den!

På den anden side skal man også styre sig. Hvis man får ry for at være offensiv, skal de andre spillere nok finde ud af at rotte sig sammen, og så er man selv pludselig den svageste. En anden ting, der er værd at huske, er, at bevare det kølige overblik. Lad være med at rykke mod styrker, hvis (omtrentlige) styrke du ikke kender. Man kan frygtelig hurtigt blive meget overrasket. Sørg desuden altid for at have back-up styrker med, hvis modstanden skulle vise sig større end beregnet.

Strategi er specielt tilfredsstillende, når man sidder med sit store kort og planlægger fremtidige ekspansioner mod en eller anden led udlænding/bornholmer. Man følger sig som en af fortidens store hærførere (okay, mere ell. mindre) når man mødes med vennerne, der også er med i spillet. Desuden må det siges, at uden ordentlig strategi kommer man ingen vegne. Hvis man ikke har noget mål, ved man ikke hvorhen man skal sigte.

Nuff said. Ovenstående skulle forhåbentlig have vækket lidt interesse for spilgenren PBM. Nogen vil måske spørge, "Hva' fanden det her har med adventures at gøre?". Ja, faktisk ikke særlig meget. Et PBM-spil kan være mere eller mindre adventureorienteret, men hovedsageligt løner de sig op af strategispil og RPG's. Håbet er, at I har en bred nok interessesfære til også at gide at læse om PBM og måske endda prøve at deltage i et. Skriv ind, og lad mig høre, hvad I vil ha'!

Næste gang vil jeg skrive om et af de spil jeg for tiden deltager i, nemlig "Warlord" fra KJC Games. Det er stort, men velegnet som introduktion til PBM-spil. (Hvad med CANT-GAMES???). Det er Hook, der signer out. "Roger, Aager osv."

- Aage Krogh Christoffersen.

DM REPORTAGE

DM HAVDE I AR BESØG AF 17 DELTAGERE, DER ALLE SKULLE KÆMPE OM AT KNÆKKE LEVEL 9's SCAPEGHOST SA HURTIGT SOM MULIGT. NYX FORTÆLLER HER MED EGNE ORD OM KONKURRENCENS UDVIKLING SKRIDT FOR SKRIDT!!!

For de, der er kommet ind i Adventure-Klubben, efter at vi offentliggjorde DM-reglerne skal de lige op-rides: Hver deltager fik som sagt et signeret eksemplar af Scapeghost tilsendt direkte fra Level 9, hvorefter de så hurtigt som muligt skulle løse det og sende os løsningen. Sidste års mester Per Nielsen var med igen og fast besluttet på at genvinde titlen.

Det hele indledtes mandag den 27.-11.-89, da Jon Ivar Ekker fra Norge ringede efter sin kode til Scapeghost! Dagen efter hængtes Lars Lytjohan og Andreas Dirksen på felttoget, hvorefter alt lå stille frem til 1.-12.-89, da 8 nye kompetanter, der i blandt en af nøglepersonerne fra sidste år, danmarksmesteren Per Nielsen fra Horsens, fik et skul af startpistolen. Lørdag den 2.-12.-89 var turen så kommet til bl.a. vores allesammens "Egern", der skulle prøve at hamle op med sidste års mester. Og så var konkurrencen godt igang.

Fredag aften klokken 22.20 ringede jeg til Per Nielsen for at få en situationsrapport. Han kunne fortælle, at han havde spillet siden han kom hjem fra arbejde klokken 20.15 og stadig var igang med dag 1 (ud af 3 dage). Han havde scoret 115 point og mente, at der ville gå omkring 2 timer før livet var taget totalt af denne dag, og han ville være klar til dag 2. Jeg spurgte ham så (lidt sarkastisk), hvornår han regnede med at være færdig med hele spillet, og svaret kom prompte: "Klokken seks i morgen tidlig!" Han tilføjede dog, at det ikke var den store katastrofe, hvis han ikke var færdig før søndag, fordi løsningen alligevel ikke ville kunne være fremme før mandag. Jeg takkede af,

men nåede lige at få at vide, at "Sundial"-puzzlen var den sværeste, han var stødt på indtil da. I forvejen var jeg blevet ringet op af Lars Lytjohan, der spurgte, om man skulle løse spillet med fuldt pointtal (1000/1000), da han kun manglede 5 point i dag 1! Selvom han var startet 3 dage før Per Nielsen, var der altså hård konkurrence fra hans side af også. På nuværende tidspunkt, var jeg ikke klar over, om han var færdig eller ej!? Om lørdagen var turen af telefonopkald kommet til Jacob Gunness. Da jeg fangede ham klokken 18.30 havde han vekslet mellem en dansk stil og Scapeghost siden middag og var oppe på 165 point i dag 1. Han mente i øvrigt, at "Shed"-puzzlen var sværest og på spørgsmålet om, hvornår han var færdig, svarede han: "Dag 1 bliver jeg færdig med i nat, og så går jeg ellers blot efter at blive mellem de 10 bedste!". I desperation, havde han på dette tidlige tidspunkt allerede været ovre at "snuse" i dag 2.

Umiddelbart efter talte jeg med Kristian "Madman" Madsen, der havde 100 point i dag 1, efter godt 2 timers spil. Han mente bestemt, af "David"-puzzlen var sværest og svarede mere beskedent, da jeg spurgte om han blev var den ny mester: "Nej det er jeg ikke! Jeg regner med at være færdig med spillet om ca. 1-2 uger"!

Rundt omkring sad deltagerne nu, åbenbart med sved på panden, og kæmpede bravt om titlen. Af og til fik jeg en opringning fra nogle, der blot ville vide, hvordan de lå i konkurrencen, for så at ånde lettet op, når de fik at vide, at de var 24 timer foran, eller for at load spillet op på ny (ikke Little

Pony), når de fandt, at de var nogle hundrede point bagud. Alt i alt et par spændende dage på redaktionen indtil....

- "Briiing!!!" (Mandag eftermiddag og telefonen ringede).

- "Ja, det er Per - har jeg vundet?"

- "Det kommer da an på, hvor langt du er kommet", tror jeg nok jeg fik fremstammet!

- "Jeg er da færdig", lød det. "Men jeg er på arbejde, jeg ringer igen om 5 minutter".

Tjuhej, frem med Casio FT-80'eren og klargøre en lille fanfare. Og da Per ringede op igen, spillede undertegnede den nok mest succesfulde version af "Congratulations", der nogensinde er indgået i en telefonsamtale. Dagen efter lå løsningen klar til gennemgang, og Per Nielsen kunne udnævnes til OverOverChamp- (ignon)!

Tirsdag var det Jacob Gunness tur:

"Er der nogle, der er færdige?" skreg han. (Et under, at de slipper med normal takst hos KIAS, D.D. Dennis). Han manglede på det tidspunkt kun ganske få point og torsdag morgen var hans løsning på plads. Nu var der kun 3. pladsen det gjaldt.

Fredag meddelte Dag Berge, at han manglede 70 point i dag 3. Sandsynligt var det, at han blev færdig så løsningen kunne nå frem til mandag. Han var startet 1 dag senere end Jonas Buur Sinding (Oh, hvilket mellemnavn, anonym), der dog også stort set var færdig. Nu var situationen bare den, at Jonas skulle have sin løsning bragt frem een dag før Dag's (hvis han da nåede at score de sidste 50 point), hvorfor kun mandag morgens postkassetømning kunne udløse spændingen. Og hvad med spillere som "Egern", "Madman"-Madsen, og Hannibal Hansen (der havde 2 dage mere end Jonas at løbe på og 1 mere end Dag?). Jo, der kunne skal let gå hen og blive hård kamp om 3. pladsen....

Søndag aften var der dog igen bud

ved telefonen. Det var Dag Berge, der ønskede at trække sig ud af konkurrencen. Siden jeg havde talt med ham fredag, var han ikke kommet videre. Han kunne ikke få Sarah til at punktere taxi'en og ville gerne have den korrekte kommando. Sammen fandt vi ud af, at "deflate", som Level 9 tilbyder, ikke er at finde i Gyldendals "Røde ordbog", Patter-son's "The everyday English Dictionary", Henning Næsted's "Engelsk/Dansk synonymordbog" eller andre "hverdags"-værker! Faktisk skulle vi helt op i "Oxford Dictionary" før ordet optrådte. En ærgerlig afslutning for Dag, der dog forsikrede, at han var med igen næste år. Meget dårligt af Level 9, at lade en kommando som denne optræde uden "Puncture" o. lign. som synonym! Spændingen var nu stort set udløst mellem ham og Jonas; nu skulle andre spillere ind for at erobre 3. pladsen!

Mandag var Jonas' løsning, som ventet, at finde i brevkassen. Kun Hannibal Hansen kunne nå at ryste den position af ham ved at indsende sin løsning, så vi havde den senest onsdag morgen. I så fald skulle poststemplemet afgøre tredjepladsen. Men allerede tirsdag kom der en løsning, hvilket dog viste sig at være fra Andreas Dirksen og Lars Esmann, der allerede var startet den 28. november, så deres nuværende 4. plads var sådan set i fare indtil fredag den 15. december.

Som sendt fra himlen kom Hannibals løsning onsdag og både han og Jonas løsning havde været nøjagtig 10 dage undervejs. Poststemplemet skulle afgøre sagen... Jonas løsning var modtaget hos postvæsenet den 8.-12. klokken 24.00. Han havde så reelt været 8 dage om det. Hannibals løsning var påstemplemet den 12.-12, hvorfor han havde været 9 dage om spillet, og placerede sig på en 4. plads, hvilket skubbede Andreas og Lars ned på 5. pladsen.

Torsdag bød ikke på nogle løsninger, så Andreas og Lars holdt sta-

dig deres position. Som tidligere nævnt, kunne kun en løsning fredag morgen ryste dem. Spændingen steg! Postkassen svømmede i kuverter, og et hurtigt view på bagsiden forsikrede mig om, at skulle der være en løsning, måtte den findes i en kuvert uden afsender. Dem var der tre af! De to første gav ikke "gevinst" men den tredje... Bravo, der lå en indmeldelsesblanket, og ingen kunne herfra komme ind på de fem første pladser i DM '89. De var besat!

-NYX.

TIPS!

INDIANA JONES

(and James Last & the Crusaders).

*Grail Diary er et vigtigt opslagsværk. Den guider dig igennem biblioteket, hjælper dig med at ordne statuerne og kranierne.

*Er du hook(ed) on adventure så se nærmere på en skeletarm.

*Måske er du et Kwai, men en bro kan du vel sænke? Og så "hjuler" eventyret (hvis man da kan kalde det sådan) ellers derudaf igen.

*Den næmteste vej er ikke altid den bedste. Smut en tur rundt om slottet, før du gør din entre.

*Er du slet ikke kommet igang med spillet endnu, fordi du har Sierra-hjerne, så prøv at kigge godt bag farmands bookcase.

*Hvis du spiller "cordene" rigtigt på biblioteket og kombinerer det med maskinen, kører alt endnu hurtigere.

-NYX.

LURKING HORROR

*Er dit pas udløbet... (nej, nu er du sgu' for langt ude, NYX) - Okay, Palle gemmer en vigtig passage. Brug gaffeltrucken til at flytte "ham" med.

*Er væggen ikke slimet nok, så fugt den med væsken fra flasken.

- D.D. Dennis.

MYTH

*NYX har ikke en røv bag øret, men en røvehandske på højre hånd samt et fingerbøl på venstre pegefingert, der kun bruges til Q-tasten. *Anvend "folia ex digitalis" med omhu. (Coke, det har ikke noget med digitaliserede billeder at gøre).

*NYX præsenterede et ægte Robert Gasser-spring fra træet - DOC trådte ud fra dets skygge: "Tsk, tsk, knust bækken". (I øvrigt den eneste gang, DOC er sluppet ud fra den skygge, han står i bag NYX).

*Sørg for at vinde over Charon med MERE END 600 obols. (I obol: oldgræsk møntenhed, der har samme værdi som 1 stk. Roxy-kage fra Maribo Krematorium).

*Nøgletransporten er som sagt et rent matematisk problem. Her må Coke kunne hjælpe, da han af og til frekventerer 2'G, Mat-Fys i kasse-materne på Kronborg (Det "G", Coke, står for grundkursus, eller:

"at man er gået på grund"? - SVIN, lyder råbet fra Whiskeybæltet). (Det eneste, Coke ikke har råd til, og ikke kan tåle, hvad tror du det er?, NYX).

*I paladset drejer det sig om, at kreere et lysshow langt bedre end Jean-Michel Jarre's. (Intet problem; straks værre, når vi taler om Marillion eller Pink Floyd, NYX).

*Ha! I glemte et vigtigt item - det er jo den franske revolution om igen. NYX har lagt sit hoved under DOC's skalpelskarpe brødmaskine. CHOP! - "Ha!", skreg NYX, en forbier! - - - - "Prøv at nik" mumlede DOC. "Hvorfor gjorde du det", spurgte Coke - Gamle jas (Coke bliver snart 91). NYX' tryksvæerte lugtede. (Og mens vi nu er i gang: "Jeg synes, du sagde vigtigt item, Finn? Så er det i hvert tilfælde ikke DIT hoved". Latter-ramajubel-brøl!).

SEND IND OG VIND!!

Vi modtager meget gerne kryptiske tips fra læserne. (Dyrk dog ikke DOC som forbillede).

EN HVID LØGN

Jesper Hvid Petersen fra Aarhus har sendt et indlæg ind, som han gerne ser trykt i bladet i fuld udstrækning. Det er hermed gjort (sprogliche fejl er dog rettet) og kommenteres hovedsagligt af Tino Andersen. I første omgang, er det dog Jesper, der har ordet!

Jeg mener, at anmeldelsen af "Oprør på Nyx" og den af "Katastrofe på Titan" er mistænkeligt ens bedømt. For tydeligere at illustrere dette postulat, vil jeg godt fremtrække konkrete eksempler:

LYD - karakteren er aldrig i brug, og benyttes efterhånden kun til at fyre vittigheder af; jeg synes, at man skulle springe dette over een gang for alle og kun inddrage den i tilfælde af et faktisk karaktergivningsgrundlag.

(Du må meget undskylde, Jesper, at "The Scores", i min anmeldelse af "Oprør på Nyx", stillede for store krav til din hjerne. Jeg ændrer dog gerne kommentarerne for din skyld: "Et højlydt dut sætter ind, hvis du trykker på en forkert knap. Ingen %'er for det!", Tino). GRAFIK - karakteren er altid fulgt af en irriterende kommentar om, at rene textadventures er det foretrukne. Alligevel taler man som aldrig før om textadventures uddøen, og Sierra-spillenes overtag; allerede her kommer dobbeltmoralens realitet tydeligt frem.

(Hvad jeg savner nu, er en Coke til at fortælle dig, hvad der står om dobbeltmoral i ordbogen. Hvis du analyserer de 9 ord i min anmeldelse (få evt. een til at hjælpe dig) roser jeg ikke Sierra-type-spil, Tino).

PRÆSENTATION - karaktererne, i dette tilfælde hhv. 90/95%, er efter min mening totalt absurde. Da jeg selv erhvervede mig "Katastrofe på Titan", var jeg ret overrasket over at modtage spillet i en, som

det hed "plastbetrukket papæske". Ikke forstået således, at jeg blev glad, snarere forundret over hvorfor man gad ulejlige sig til at medsende noget så idiotisk. Disketten kunne ligge i kassen 20 gange, og for at stive denne (kassen forståes) af, havde man puttet en papring ind i den. Manualen, der langt fra er grundig, og absolut ikke på 8 sider i den forstand (2 sider er blanke, en side rummer load-instruktioner mm., en side er prydet med en tegning, der associerer til de af Peter Normann fremstillede) er yderst sparsom og rummer kun lidt baggrundsstof osv. (-ting der gør en manual 90% god!).

(Jeg forstår på dig, at du er vant til at få dine originalsplid uden indpakning. Og fortæl mig så, hvor du sidst har købt et spil, med æskendimensionerne (13,2 x 13,0 x 0,1)cm? Så er man da sikker på, at disketten ikke rumler rundt inden i denne. Den kunne jo gå hen og knække. Prøv at slå op i en bog og se, hvor side 1 er henne - og brok dig så igen! Du har vist noget at lære. Hvad med at sende nogle tegninger ind, hvis du selv har bedre egenskaber?, NYX).

Hvad angår "Oprør på Nyx" står der noget forbandet sludder i anmeldelsen under PRÆSENTATION. Citat:

"Selve skærmlayoutet er godt og med GAC's mulighed for at vælge mellem text og grafik-formen kan du få skærmopbygningen, stort set som du vil have det!", citat slut. Da der ikke er grafik inkluderet i spillet, forekommer det mig, at man ikke har allerhelvedes megen mulighed for at vælge mellem nogen som helst skærmlayouts.

(Ak... En sten kan ikke flyve; Morlille kan ikke flyve; Morlille er en sten! Før du brokker dig yderligere, så undersøg GAC's fineser. Enhver med en manual vil vi-

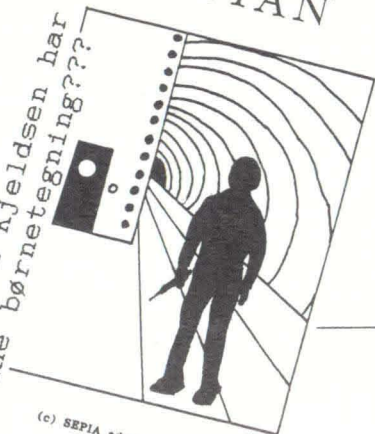
En side er prydet med en tegning, der associerer til de af Peter Normann fremstillede, udtaler Hvid i sin svanesang! Vi hører gerne fra ham, hvis han kan gøre det bedre selv...

Kopi af manual-forsiderne til SEPIA adventures to danske adv.

OPRØR PÅ NYX



Katastrofe på TITAN



(c) SEPIA adventures, 1989

Mon Ole Milwertz vil få samme dom af Aarhusianeren???

de, at der sker en markant ændring i skærmopbygningen ved brug af disse kommandoer, ligesom de også vil vide, at de virker fuldt ud, også selvom der ikke er lagt grafikbiller ind til de enkelte lokationer. Som du dog kan, Tino).

PARSER - karakteren rummer den første sammenligning med et Infocom-spil. Jeg mener, at man under ingen omstændigheder kan drage paralleller mellem et eventyr fra SEPIA og et fra Infocom. I tilfælde af at man gør det alligevel, bør man også sammenligne senere i bedømmelsen nemlig under "atmosfære" og "ordforråd". Dette har man undladt at gøre i "Katastrofe på Titan". Dog har Tino Andersen i sin anmeldelse af "Oprør på Nyx" inddraget en sammenligning med "Floyd" - robotten fra "Planetfall" og "Statifonfall" til spil fra Infocom, hvis nogle skulle være i tvivl. Nuvel, hvis Tino mener at kunne understøtte dette, okay. Jeg har ikke spillet "Oprør på Nyx". Dog mener jeg, at Tino igen vrøvler i sin anmeldelse. Under parser skriver han: "Jeg mener ikke, at der er tale om en parsers sløv stædighed, men om 64'erenes stædighed. Når AMIGAC udkommer, vil The Magic One nok sige, at det ikke er GAC'en, der har hele skylden", citat slut. Jeg mener, at dette er totale irrelevante, da der netop er tale om en 64'er version og ikke en Amiga version. Det gør sgu' da ikke parseren bedre, at der i fremtiden kommer en forbedret version, når det i dette tilfælde drejer sig om 64'eren. Det er det rene sludder, Tino har blikket sammen for at glæde sin lille ven Claus. (Jeg har ikke nødt at glæde ham - han morer sig hjerteligt over dit indlæg. Når du engang har fået kæmpet dig igennem dit "You are on a beach"-type eventyr "The Quest" skulle du spille trilogien fra Infocom og så se, hvilken skæbne Floyd får! Så vil jeg da med glæde høre fra dig igen. Min parser-karakter er 60% og ikke 40%. For at understøtte denne gør jeg læserne

opmærksomme på, at jeg ikke mener, at det er GAC'en, der har skylden for de 7-8 sekunder det tager at tolke et input. Overfor de, der er i tvivl, stiller jeg alternativet AMIGAC. Jeg gør ikke parseren bedre, ved at tale om denne (dansk forstår du heller ikke, min LILLE ven), men postulerer, at tvivlsomme sjæle vil sande GAC'ens værdi, når den kommer til Amigaen. Og ud fra den betragtning var The Magic Ones angreb på denne, uberettiget. Stadigvæk forstår jeg ikke, hvad der er galt i at sige, at Moonmist har et parser-gennemsnit på 30-33 sekunder pr. input. Jeg vil da hellere vente 1 8 end i 30 sekunder. Jeg kender dig ikke, men du lyder ikke til at være for hurtig, så spil Moonmist i stedet, Tino). (Hej Tino - rart at få bekræftet, at vi stadigvæk er venner, NYX). ORDFORRAD - karakteren burde ganske givet være den samme for begge eventyr ("K. p. T." & "O. p. N."), men nej! Tino giver 8 procentpoints mere, uvist af hvilken grund. (Hvilken argumentation. Prima! Ordforrådet burde være det samme i "The Pawn" og "Guild of Thieves". Hvorfor, om jeg må spørge? Fordi spillene kommer fra samme firma? Hvis grunden for mine 75% er dig uvis så prøv at tænke dig om. Mon ikke det er fordi, at der er flere verber, synonymer til disse, nouns og adverbs end i "Titan"? (Tino). KOMMUNIKATION - karakteren er heller ikke i brug. Man bruger igen udenomssnak for at undgå at måtte indrømme, at det er pga. GAC'ens manglende fortræffelighed, at det-te må sløjfes). ("Nogle folk taler før de tænker - Galvanowicz 1711-63". Hvordan kan du angribe GAC'en for manglende fortræffelighed? Er der nogle GAC-ejere out there, der ikke kan programmere flg., så laver jeg en ny GACHelp!: "Adams hello" eller "Adams giv mig brøddet". Det vil jeg kalde "programmørens manglende fortræffelighed. Come on, indrøm, at i er svage, NYX). ATMOSFÆRE - karakteren er høj i

begge eventyr. Her optræder ovennævnte Infocom-sammenligning. Alle må da være enige om, at Infocom er SEPIA klart overlegen i enhver henseende, med undtagelse af prisen, og denne sammenligning er således totalt uden grundlag. Hvem blandt læserne vil dementere dette? Mr. Coke måske?

(Spørg mig ikke. Jeg vil dog gerne dementere den sammenligning, du taler om. Jeg skrev i min anmeldelse ikke noget om, at atmosfæren var lig Infocoms. (Kan I ikke læse demne højt i skolen, så du har en chance?). Hvis du i næste uge får et nyt basicspil, hvor du for at komme ind på et slot, skal hjælpe en mand med en trillebør, er der så noget forkert i at sige, at det så sandelig får dig til at tænke på Magnetic Scrolls?, Tino). SVÆRHEDSGRAD - karakteren er over middel, altså en rimelig udfordring for potentielle købere, måske endda dem begge! (joke).

(Se du hellere, om du kan klare de svære kommandoer i "The Quest". I øvrigt erindrer jeg, at det var for svært for dig at finde ud af, at "ø" var det samme som "ae" i "Titan". Så du må hellere holde dig fra "Oprør på Nyx", NYX). VALUTA FOR PENGENE - karakteren giver udtryk for, at disse spil er Årets investering. Hvad mener folk rundt omkring? Min egen holdning til dette er den, at godt nok er det billigt, men kvaliteten er sandelig også derefter.

(Har du bare en anelse indsigt i de GAC-adventures, der er på markedet overhovedet, skulle det ikke være noget problem for dig at se, hvilke to, der er de andre klart overlegne. Men hvis du hellere vil spille "Wiz Biz", "Zodiac", "Apache Gold" osv, værsgo, NYX). PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING - karaktererne er følgende tilsvarende høje. Hhv. 94/95%. Dette er formodentlig den ultimativt tåbeligste meningstilkendegivelse til dato, på tryk. Disse groteske høje tal må jo så mene, at SEPIA-eventyrene ligger på højde med Infocom-eventy-

rene. "HA", siger jeg bare, "Ha, ha, ha!".

(Når nu du har bevist, at du er så godt inde i, hvad der har stået i tidligere blade, burde du havde klaget allerede ved anmeldelsen af Atlas, Danish Adv. Company, Big Sky og River Softwares spil. Hvorfor kommer protesterne først nu?, NYX).

Det jeg vil frem til er det, at Claus Nygaard og Tino Andersen af een eller anden grund finder det nødvendigt at manipulere anmeldelserne for, for mig at se, at lokke folk til at købe SEPIA's produkt. Hvad er formålet med at ændre anmelder, hvis den, der afløser tilfældigvis kender den oprindelige, bo i samme by og tilfældigvis får en 2-siders reklame for sit forehavende trykt 10 sider i forvejen, en reklame, der i øvrigt forekommer mig at være fuldstændig malplaceret. (Skal mit PBM-spil nu også angribes? For det første var der tale om en artikel efterfulgt af et interview og for det andet ser jeg de 20 tilmeldinger, jeg har fået som tryk for, at læserne havde (og stadig har) interesse i PBM-stof, Tino).

Herre Gud. Om Adventure-Klubben scorer x gange 15 kroner på hvert solgt SEPIA-spil er jeg da kold overfor. Rent principielt, derimod, synes jeg, at det er noget forbandet svineri.

(Her kan vi tale om, at modsige sig selv: "Jeg er ligeglad; men jeg synes, det er noget svineri". Hvis du nu havde betalt dine girokort i tide, og ikke ventet til du skyldte os 249,80 kroner, var vi også kolde overfor de 15 kroner. Vi skal dog overleve på en eller anden måde. I øvrigt synes jeg ikke, at en 2-sidet artikel om PBM er ligeså malplaceret som dette 4-sidede indlæg fra dig, NYX). Lad være med at lade anmeldelserne influere jeres valg af adventure. I hvert tilfælde ikke så længe anmeldelserne ligger til at kunne profitere/få reklameret (hvem reklame-

rer over noget her, udover dig?, NYX) for noget ved stort salg/at foretage anmeldelsen. (Jeg har ikke tjent noget på anmeldelsen endnu, men bliver sikkert Lotto-millionær i næste uge, Tino).

Dette er ikke noget angreb på Jens-Erik Kjeldsen, snarere en reaktion på de anmeldelser, der ligger til grund for SEPIA-adventures succes, der efter min mening er opnået på et falsk grundlag.

(Hvis spillene er så ringe, som du her gør udtryk for, kan jeg ikke forstå, at folk ikke har benyttet sig af den 8-dages returret, der medfølger som alternativ ved ethvert postordre-køb!, NYX).

TIPS!

INFIDEL

*Find det rigtige spot i ørkenen og grav 5 gange. Du skulle nu være ved dit livs kapitel.

*For at komme nord for Chamber of Ra (1 live), skal du have gReb om tingene.

*Læg MEGET mærke til alle hieroglyffer undervejs; de vil danne en uoverdriverlig hjælp.

*Hvis døråbningerne bliver for trænge, så sæt dog en pind imellem.

*Fyld nogle huller med de rigtige ting, og du vil være i stand til at løfte det umulige.

-CHM.

JOURNEY

*Undgå ballade med røverne i starten ved at få øje på dem, før de får øje på jer.

*Fortæl Garlimon sandheden, det lønner sig. (Det lønner sig altid at sige sandheden, NYX).

*Når raft er bygget, så gå ligeså langt opstrøms som muligt og sejl over her.

-CHM.

PER'S TRIUMFTOG

DANMARKSMESTERSKABET I ADVENTURE-LØSNING ER OVRE OG NYX TALER MED VINDEREN PER NIELSEN. MED ENERET FOR ADVENTURE POSTEN AFLØRES HER, HVORFOR PER NIELSEN TISSER I SENGEN OM NATTEN.

NYX: Nå, Per! - Vi er jo snart ved at være vant til disse interviews?

PER: Ja, det kommer jo hvert år!

NYX: Det er jo ingen hemmelighed, at jeg skal ønske dig til lykke med Danmarksmesterskabet i Adventureløsnings for 2. år i træk! Er du stolt over sejren?

PER: Efter alle de dejlige indlæg folk har sendt ind bl.a. til læserundersøgelsen om at "Per skal ned med nakken", kan jeg jo kun sige en ting: "Den, der ler sidst, ler bedst!"

NYX: Scapeghost fra Level 9. Hvad synes du om spillet, og hvad synes du om Level 9 i al almindelighed?

PER: Nu har jeg altid haft fordomme overfor Level 9, jeg har ikke brudt mig ret meget om dem. Erik the Viking, ret dårlig! Hvorimod Lords of Time, den var meget god - og nu kommer Scapeghost. Det er den bedste, de har lavet. Jeg har selvfølgelig ikke prøvet dem alle, men Lancelot synes jeg var dårlig. Jeg kedede mig. Det kan godt være, at spillet er meget godt, det er i hvert fald lige min favoritgenre, men det fængede alligevel ikke. Scapeghost var anderledes, jeg er også horrorfreak! Spillet var faktisk sjovt.

NYX: Dine favoritter er Infocom, det ved jeg. Men sæt Scapeghost op imod Infocom's nye grafikadventurer. Hvor langt skal du så tilbage i Infocom-rækken før du finder et spil som Scapeghost?

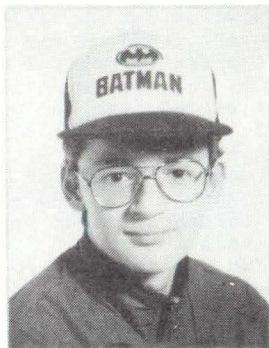
PER: Jamen, man skal nærmest den anden vej. Scapeghost er et middelspil, og Infocom laver aldrig middelspil! Det er enten eller. Zork Zero er ret dårlig. Den har fået

meget gode karakterer rundt omkring, men personligt synes jeg ikke om den. Det er nok det nærmeste man kan komme.

NYX: Fortæl mig lidt om konkurrencens forløb. Du startede fredag, og hvad så?

PER: Jeg fik jo spillet om eftermiddagen og blev ret sur. Jeg skulle på arbejde, og var derfor i dårligt humør. Jeg kom først hjem derfra klokken halv otte, og inden jeg havde fået lavet kaffe og var kommet igang, var klokken lidt over otte. Jeg kom i lidt bedre humør, og snakkede som sagt med dig, og sagde, at om jeg så skulle spille hele natten, og det kom jeg jo også til....

"For mig at se, skulle der ikke være noget til hindre for, at jeg laver hattrick og vinder DM igen i '90", udtaler Per Nielsen med et megasmil på læben og fortsætter: "Som jeg har sagt før, er jeg ingen blærerøv, bare realist!"



NYX: Du sagde: "Jeg er færdig i morgen tidlig klokken 6!"

PER: Det var jeg nu godt nok ikke, men jeg var da i part 3 næste morgen klokken kvarter over syv. Så måtte jeg jo rejse mig op, fordi jeg skulle på arbejde. Da jeg kom hjem om eftermiddagen sov jeg!!! Om aftenen fik jeg spillet eh lille bitte smule igen. Vist nok til klokken 3.

NYX: Hvad havde du af point på det tidspunkt? Dels da du sluttede om morgenen, og dels da du sluttede lørdag nat?

PER: Om morgenen var jeg ikke kommet ret langt i part 3 til trods for, at jeg havde spillet i flere timer - 4 tror jeg. Og lørdag nat var jeg næsten ikke kommet længe. Jeg sad faktisk fast! Om søndagen lavede jeg så ikke noget før ved 4-tiden og besluttede mig så for ikke at slukke, før jeg var kommet igennem. Og det lykkedes om aftenen.

Så var jeg glad og nede at danse "hulla-bulla" for min far og mor. (Han tror åbenbart stadig, at det var en Latinamerikansk Breakdance-konkurrence, han var med i, Red).

NYX: Løste du spillet alene?

PER: Ja. Selvom jeg havde et par kammerater inde på et tidspunkt. Og det var sådan set en af dem, der kom på den med "deflate". Den var jeg faktisk blanket for.

NYX: Var du på noget tidspunkt i tvivl om, at du ville vinde? Jeg mener, fordi du sad fast. Faktisk lige fra lørdag til søndag.

PER: Ja, jeg kunne ikke komme ud af stedet. Jeg var ved at SKRIGE af vrede. Jeg sad uhjælpeligt fast og kunne ikke få det timet. Jeg troede slet ikke at man også skulle haunte John med glasskårene. Floorboards fandt jeg først ud af senere.

NYX: Men du sagde jo allerede inden konkurrencen, at du havde slået et søm op på væggen ved siden af diplomtet fra sidste år.

PER: Ja, det havde jeg, og jeg har også allerede været nede og købe en skifteramme til det også. Den står pænt ved siden af den anden.

NYX: Fortæl mig så lidt om de forskellige dage i spillet, sådan som du oplevede dem. Sværhedsgraden, hvordan var den?

PER: Første dag må man nok betegne i mellemklassen. Der er nogle objekter, man ikke skal bruge til noget. Der er sundail- og urn-puzzles'ne, der måske er en anelse u-logiske. Hunden og låsen var fak-

tisk de eneste rigtige puzzles i dag 1.

Anden dag var uhyggelig, svimlende, koloenorm, meganem. Forførelig nem. Det tog mig en time at gå igennem dag 2. Det var jo bare lige igennem og sige "halløjsa!". Det sværeste var nok brevet i skorstenen. Og så om at concentrate på de rigtige tidspunkter.

Tredje dag - den var jo ikke svær - okay, sværere end dag 1, men det var timingen. Havde jeg opdaget det med timingen allerede fra starten, så havde den været nem! Det var det, der irriterede mig. Den er lidt svær at klassificere, for det kommer an på, hvad man gør. Dagen går jo efter et fast mønster, og er faktisk nemt nok, hvis man har regnet det ud.

NYX: Du er gammel tekstfanatiker, ved jeg fra tidligere - spillede du med eller uden grafik?

PER: Jeg spillede ørligt talt med grafik. Øh, grunden til... (nu trækker han i land, D.D Dennis)... fordi, grafikken i spillet var faktisk meget morsom. Ikke grafik som vi ser det fra f.eks. Magnetic Scrolls mere en slags tegneserie-grafik, barnlig grafik. Jeg skreg simpelthen af grin, når John tømte sit magasin ud gennem vinduet. Jeg morede mig over billederne, og når de først var loadet ind, så blev de der! Jeg nød faktisk grafikken (at det skulle komme fra dig Under-UnderChamp, D.D. Dennis).

Og så blev jeg bange for et af billederne...

NYX: Var det ham oppe i vandtanken?

PER: Ja, det kom som et chok!!! Jeg sad sådan set i mine egne tanker klokken 3 om natten og kedede mig lidt ved del 2. Så pludselig sagde det BANG og jeg kiggede ind i liget og fløj ud af tanken. Det gippede altså i mig. Det kan godt være at det var ren refleks, det ved jeg ikke.

Tro det eller ej, jeg har også gjort det i Moonmist fra Infocom.

NYX: Men det var jo et rent textadventure?!

PER: Jamen, det kom så pludselig for mig, i gangen hvor spøgelseset kommer frem. Okay, det er ikke altid et spøgelse, men første gang kom det som et chok. Jeg ved ikke, om jeg har siddet og sovet, men da jeg læste det.. BØH!!!

NYX: Nu du nævner Infocom. Hvad skal jeg gøre med Deadline til 64'eren. Du har jo vundet dit eget spil?

PER: Skænk det til nummer 2! Jeg er så rar. (Når du selv skal sige det, D.D. Dennis).

NYX: The Dungeon Master var ikke med i år, han turde åbenbart ikke, og dine provokationer til Bigby hjalp heller ikke! - Tror du efterhånden på, at de kan slå dig?

PER: Alle vennerne fra "de udødeliges bog". Hvis jeg har en god dag, kan de ikke, men mon ikke de har løst en del flere end mig? Jeg har jo kun løst 3.000, HA!

NYX: Med hensyn til præmien. Hvad har du i tankerne, når gavekortet skal formøbles?

PER: Jeg kunne godt tænke mig Tale-spin til Amiga'en, men har ingen ramudvidelse. Jeg kunne også godt tænke mig at få Fish, som jeg endnu ikke har prøvet! (Apropos Fish - se efter hans nye solo LP hos DIN pladeforhandler, NYX). Jeg kunne jo blive ved og ved...

NYX: Så er der jo en bonuspræmie fra England. Kan du gætte, hvad det er?

PER: Jeg har overhovedet ingen anelse.

NYX: Hvad så, hvis jeg siger Level 9?

PER: ... og hvad skulle det så være? Medlemskabet af deres klub eller et hintsheet til Scapeghost? Men bortset fra det; så burde jeg vel også stå inde for et SEPIA eller 3, jeg har jo stadigvæk 64'er udover min Amiga!

NYX: Det vil sige, at du er villig til at gå ned på 64'eren for at spille Oprør på Nyx?

PER: Ja, da. Ja, da! Og lidt Katastrofe på Titan ville heller ikke være af vejen!

NYX: Du vil altså have en opsam-

lingspakke?

PER: Ja, da! Og hvad med et års-abonnement?

NYX: Så tror jeg vist, at du hellere må stoppe... Men vi har besluttet, at vinderen fremover skal være gratis med det efterfølgende år, er du så tilfreds?

PER: Jeg siger mange tak! Det var langt mere end jeg havde forventet (Gud var det da ej, dit fjols. Beskedenhed er for dig en by i Rusland, D.D. Dennis).

NYX: Jeg kunne godt lide at vide, om man bliver berømt af at vinde DM? Vi har jo både Games Preview-, COMputer- og Computer Action-folk, som læsere af Adventure Posten. Levner de en dobbelt mester nogen opmærksomhed?

PER: Overhovedet ikke. Jeg kender The Magic One fra Computer Action, og derudover er der da et par stykker fra Posten, der har ringet til mig. Ellers ikke.

NYX: Ja, det er jo for dårligt! To år i træk på toppen af skamlen må da kræve et interview i de "store" blade (hermed menes A4, ikke indhold, D.D. Dennis). Har du et par kommentarer til dine slagne medspillere?

PER: Jeg er da ked af det på deres vegne og græder med dem. Tilbage er kun at sige: "Vi ses forhåbentlig igen næste år".

- Hermed lagde jeg, godt øm i ørerne, røret på. De få, der har talt med Per vil vide, at han er født til envejskommunikation. Så mon ikke næste års interview bør være et brevinterview? Det er i hvert tilfælde klart at foretrække både for mit helbred og min telefonregning. Tilbage er kun at sige til Per: "Du kan godt lægge røret på! Jeg har ringet af..."

-NYX.

BONUS — BONUS

Med Danmarks bedste abonnementstilbud får du 3 gratis numre af Adventure Fosten for at melde en kammerat ind i Adventure-Klubben!

Denne gang lægges der op til debat omkring anmeldelser og D&D! Skriv ind og vær med i debatten!!

BREVKASSEN

Berømt?

Hej AP! - Nej, nu må det være nok. Slut med at leve et liv i anonymitet. - Sådan tænkte jeg ved mig selv (ja, jeg gjorde så!) den anden dag, efter at have lyttet til "Løn Dem ud" med TV*2. Men hvad gør man så for at blive berømt?

1) Man kunne jo, med fare for liv og lemmer, bestige Himmelbjerget - uden brug af iltmaske. Det måtte da give en længere reportage i TV-2 nyhederne?

2) Man kunne hver dag afsende 3517 breve til forskellige, tilfældigt udvalgte, mennesker rundt om på kloden. Modtageren betaler portoen, naturligvis.

3) Man kunne jo også satse på, at komme på forsiden af "Ugens Rapport". Så er succes'en da hjemme.

4) Endelig kunne man jo også skrive til Adventure Posten (med fare for at blive kaldt pervers) (Nej, på tværs, D.D. Dennis!).

Tjah, punkt 1 er jo en sikker vinder, men en sådan ekspedition til Himmelbjerget kræver jo, at man har pengepungen i orden, og hvor mange af Postens læsere har vel det? Lad os bare afskrive den mulighed.

På lang sigt er punkt to bare sagen (jeg har selv i de sidste 67 år praktiseret dette, nå ikke), men da de fleste

af Postens læsere ikke kan afse tid til at indbetale et sølle girokort, må denne løsning nok siges at være for tidskrævende.

Ja, jeg ved det. De fleste af Postens læsere er hankønsvæsener, så lad os bare glide hen over punkt tre.

Nu kommer vi til det geniale. Punkt fire. Her har du, kære læser, muligheden for at nå ud til en skare mennesker, som du kun i din vildeste fantasi kan drømme om - ca. 160 personer (har jeg ret?).

Så derfor, her er i hvert tilfælde mit forslag på at få mit navn på tryk. (Hvis dette brev kommer i Posten, vil jeg godt have tilsendt 74 ekstra kopier, af nummeret, det bliver trykt i).

Nå, lad mig efter denne lange, fjollede indledning komme til sagen. Claus, kender du min fætter Michael Nielsen? Indtil for nylig boede han i Margrethevænget. Nu er der jo en mulighed for at finde ud af, om han er så kendt en person i Maribo, som jeg har fået indtryk af.... Han er vel om trent på alder med dig; 21-22 eller har jeg taget fejl af denne? - Venlig hilsen Lars Møller, det nordligste medlem. Julianehåb.

Hej Lars! - Pøj, hvor du flipper. Jeg takker

for indlægget og serverer lige en lille sidebemærkning om Michael: Selvfølgelig kender jeg da Michael. Jeg har gået i parallelklasse til ham i 7-8 år, spillet fodbold med ham og selv boet 3 opgange fra ham i Margrethevænget. Så mon ikke vi alt i alt har været sammen omkring 2 timer hver dag i den tid - en anslået "legetid" på ca. 5.000 timer!? Endnu glemmer jeg ikke, da han slog vores husgerningslærerinde over fingrene med den rillede side af kødhammeren, eller dengang vores forældre havde så mange æg tilovers, at vi besluttede os for at forære dem til naboerne (der desværre aldrig fik dem, fordi deres vinduer var lukkede) eller dengang vi.... Rart at høre, straks synes jeg, at jeg kender dig endnu bedre end før og jeg hilser Michael (og Morten), når jeg ser dem næste gang. - Godt nytår i det høje, NYX.

Satans!

Det var med ærgelse, jeg måtte konstatere, at Per Nielsen vandt DM igen i år. Men hvad; hvis han nu er så go' og ikke heldig (jeg tvivler), skal han da også ha' et stort TIL LYKKE herfra. Så vil jeg også gerne spørge, om der er nogle, der

vil være med til at lave en klub?
"FMAPNVDMNA". (Foreninen-
gen mod, at Per Nielsen
vinder DM næste år). Vi
kunne f.eks. kortslutte
hans computer, brænde
hans hus ned, udrydde
alle postbudene i Hor-
sens eller bare lave et
bombeangreb mod deres
elektricitetsværk.
Til sidst om DM: I skul-
le fastlægge en dato,
hvor man får DM-adventu-
ret og IKKE som i år,
hvor det først kommer 2
uger efter, at den førs-
te har fået spillet!

Bladet sidst var ud-
mærket, minus de to si-
der om rollespil. Angå-
ende anmeldelserne vil
jeg give Coke ret i, at
scoren er alt for høj.
Hvad med også at anmel-
de nogle dårlige spil
og så rakke dem helt
ned til kineserne?
- Formand, FMAPNVDMNA,
Jonas Buur Sinding.

Hej Jonas. - Sjov ide'
med din forening. Hvis
nogle vil være med, kan
de jo ringe til dig om
fredagen eller skrive
til os.
Omkring DM-eventyrets
udsendelse er det ikke
hos os, forsinkelserne
opstår. (Og i øvrigt
fik hverken du, eller
nogle andre, spillet to
uger senere end nogle).
P&T har åbenbart for-
skellige udbringelses-
datoer på forsendelser
fra udlandet, hvilket
vi dog havde garanteret
os imod ved at indføre
"kodebegrebet", der
tvang alle til at kon-
takte os, når de fik
spillet.
Grunden til at karakte-

terne i anmeldelserne
er høje er nok, at med-
lemmerne KUN anmelder
de spil, de synes om.
For vores vedkommende
er det et økonomisk
spørgsmål. Vi kan sim-
pelthen ikke købe ALLE
nye spil og må derfor
prioritere. Hvem sætter
penge i noget, der på
forhånd er dømt til fi-
asko? Sådanne spil kan
vi advare imod, ikke an-
melde!
- See you, NYX.

Chokeret!

Hej NYX. - Jeg er ked
af, at jeg ikke fik tid
til at deltage i DM, is-
sær når det drejede sig
om Level 9's Scapeghost
- jeg har læst en del
om spillet. Kan eventy-
ret bestilles/købes via
AP?

Det chokerer mig, at
der findes medlemmer,
der skylder klubben fle-
re hundrede kroner. Det
er sgu' svineri!! Når
den tid kommer, at mit
abonnement udløber, øn-
sker jeg, du vedlægger
girokort for reabonne-
ment. Du har jo check
på det. Okay?
Nok for denne gang. Glæ-
delig jul, samt et godt
indvortes vådt nytår.
- Finn Bolding.

Hej Finn - Om det bli-
ver en god jul og et
godt nytår ved jeg ik-
ke på nuværende tids-
punkt (14.-12.), men
jeg ved, at du nok vil
kunne få et bedre til-
bud på Scapeghost gen-
nem vores annoncører,
da de har mulighed for
at købe flere eksempla-

rer hjem ad gangen!
Jeg ved også, at vi nu
har sendt enkelte med-
lemmer til inkasso. 3
særligt udvalgte har
nemlig praktiseret (vel
at mærke gennem 1989)
helt og holdent at ig-
norere enhver henvendel-
se fra os.

Når medlemmers abonne-
ment udløber sender vi
normalt en opkrævning
på eet enkelt nummer,
hvorefter de selv kan
tage stilling til, om
de vil reabonnere eller
være "løsgænger". Hvad
DU ønsker, skal DU få,
så i godteposen fra os
til dig ligger i for-
sommeren et blankt gi-
rokort med afkrydsnings-
muligheder. Godt 1990!
- Venlig hilsen, NYX.

Kritik!

Hélou AP! - Øh.. er jeg
på nu? NÅ. Dav jeg hed-
der Mogens, hvad hedder
I? (citát Monrad og Ris-
lund). Efter dette flip-
pede indlæg kommer lidt
negative udgydelser:

Zaz' RPG-hjærne: Her
må jeg nok støtte Coke
lidt. Rollespil er jo
ikke eventyr (surprise)
vel? Jeg ville gerne
prøve det alligevel,
hvis jeg havde tid. Men
er alle computer-rolle-
spil lige så dårlige
som "Bard's Tale"? (no
hard feelings, OK?). Ef-
ter at have prøvet BT
I & III fik jeg opfat-
telsen, at AD&D måtte
stå for Attack, Defence
og Defence. Det er en
tand for trivialt, el-
ler hur?!? Jeg synes og-
så, at du skulle starte
fra bunden. Det er ikke

til at følge med. I oktober-nummeret skriver Jesper, at RPG's er nogle af de mest populære slip. Ja, "Last Ninja" og "Bubble Bobble" er også populære, men det har bare ikke noget med eventyr at gøre!! Bortset fra alt det, jeg lige har fyret af så held og lykke med dit hjørne, Zaz! Det kan være, jeg begynder at spille RPG's en dag, og så er det jo godt med en hjælpende hånd).

Flere surheder: C-64 ejerne er lidt sløve. Ifølge "læserundersøgelsen" var der flest der havde 64'er, men kig under f.eks. Grow Up'en. Det er ikke andet end joystick og Sierraspil, der bliver spurgt til (selvfølgelig er 64'er ejerne generelt klogest og behøver derfor ikke at spørge så meget, men alligevel...)

Hvad med nogle små tegninger rundt om i bladet? December-nummeret var en smule trist at se på.

DM: Fedt spil, I havde fået gravet frem. Ærgeligt, at der ikke var flere deltagere, det ville have været sjovt. Til lykke til Awertjamp, bare vent, næste år så...

- 1267,5 hilsner fra Jacob "The Thunder" Gunn(ess).

PS. Er der stadig stemning for et adventure-træf?

PPS. Ideen om måneds-kort: Kun mæzekort. Hele kort ødelægger næsten lige så meget som essay-løsninger.

Hej Thunderbird! - Debatten om RPG og Sierraspil kaster jeg ud til læserne. Min definition på et adventure er dog klar: "Et spil, hvor du med ord, ved at tænke akkurat modsat af programmøren, skal forsøge løse forskellige konstruerede puzzles". Spil som "Neuromancer" og "Zak" giver mig myrekryb. Jeg forstår ikke, hvorfor det er nemmere at vente 50 sekunder på, at manden er styret henover skærmen, når man kan skrive "east" og vupti...

Tegninger er et meget stort problem. Medlemmerne er delt op i 2 lejre, hvor vi nok er tilbøjelige til at hoppe på den vogn, der kun vil have en på farsiden. Hvad synes du selv er bedst: en tegning eller tips til et adv. du sidder fast i? Vi skal nok undersøge senere på året, om der er grundlag for et træf.

- venlig hilsen, NYX.

SURE BOVS!

Hej AP! -Nu er det vist på sin plads med et par kommentarer. Først vil jeg sige, at bladet udsende har ændret sig radikalt til det bedre. (Det var vi slet ikke klare over, NYX). Det er fint, at I langt om længe, kan få det til at løbe rundt. Lidt spacet er det nu, at alle Ø'er bliver til Æ'er. Kan det virkelig ikke ændres? Nu over til indholdet. Lad mig begynde

med det positive: En opmuntring til den såkaldte slatne cola fra Humlebæk. Du er klart toppen af AP's skribenter, så nik dem allesammen en skalle og "keep on going on the right track" (Hvis dit hoved stadig ikke har det bedre så ring til mig, og lad mig spille en 5/4 for dig). News and Various sektionen er også en god ide. Jeg vil også tilslutte mig Preben Jensens indlæg 99%. Den ene procent jeg ikke kan affinde mig med, er at give ham (Zaz) en chance til. UD MED HAM! Jeg vil berøre to vigtige punkter i AP: Anmeldelser og tilf. helpline. Jeg starter med anmeldelserne i sidste nr., vol.3, #5/6.

I anmeldelsen af "Oprør på Nyx", starter Tino Andersen med at sammenligne O.P.N. med Journey fra Infocom. Dette er set fra min side et forsøg på vildledelse, for det er evnesvagt at tro, at "Katastrofe på Titan" og "Oprør på Nyx" skulle kunne nå et Infocom til knæhaserne. No chance. Så er vi ved karaktererne. Det ville være rart med nogle holddepunkter. F.eks. parser 60%?? Ordforråd 75% Hvordan skal man forholde sig til de tal? Lad mig så lige runde af med at sige, at jeg af hele mit hjerte under Nyx, Coke og Hook de 15 kroner, de kan score pr spil, og al ære til Den Gamle for det. Derimod syntes jeg "Katastrofe på Titan" stort set var noget crap, og det kun-

ne ikke leve op til den anmeldelse det fik af NYX (dette er min subjektive holdning). Hvad var det for en jerk, der havde anmeldt Space Quest 3? Helt ærligt. Både den og anmeldelsen af Zak McKraken var under lavmålet. I SQ3 har parseren fået 80% med den begrundelse at der er "pænt hurtigt billedskifte", stærkt nok mand. Kommunikation 30%, men der er ingen at snakke med. Tager I pis på os? I øvrigt er det da nyttigt at vide, at anmelderen har et almindeligt kedeligt IBM-lydkort.

Zak McKraken ligner prototypen på de anmeldelser, som har været på det sidste. 10-15 linier historie (minus Red parenteser) og så en mere eller mindre tilfældig score. Dette skulle vel ikke være den samme der leverede den totalt skandaløse anmeldelse af Zork II tidligere på året. Hold op med det. Så er vi fremme ved smertens-barnet, tlf. helplinen. Jeg ved godt at størstedelen af jer overholder tid osv., men en forbavsende stor del kan sgu' ikke finde ud af det. (Matematisk set, kræver dette ud-sagn en overlappning på midten, NYX). Man skal IKKE ringe søndag morgen klokken 9:50 eller onsdag eftermiddag. En anden ting: før I ringer, så find helt til bunds i problemet. I alle adv. jeg ikke selv har spillet, vil mine første spørgsmål være:

- 1) Hvilket rum er du i?

2) Hvad var dine sidste to til fire træk?

3) Evt. objekter jeg kan søge i løsningen på.

Hvis du kan svare på de 3 spørgsmål, er dine problemer så godt som løst. Husk i øvrigt (hvad næsten alle gør) at oplyse navn og medlemsnummer. Et rigtigt godt råd, lad være med at misbruge helplinen. Når du ringer 4-5 gange på det samme adv. lørdag eftermiddag, kan det godt blive lidt sygt. Så for din og min skyld - begræns brugen af hjælp og få den optimale nydelse af dine eventyr.

Her til sidst vil jeg så bare takke the Boldings for deres altid 100% originale indlæg.

- Venlig hilsen,
Claus H. Mathiesen.

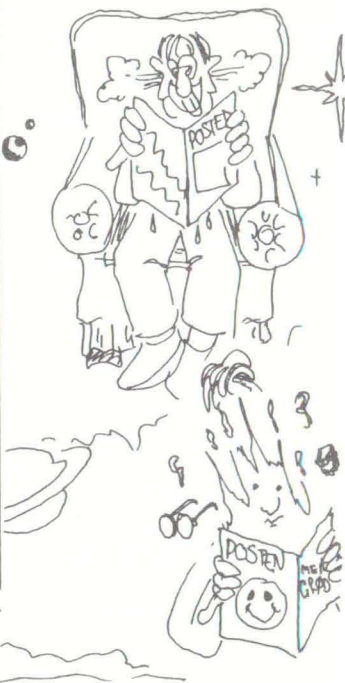
Hej Claus - Jeg har af NYX fået lov at indskyde en kommentar! At referere andre, er ikke at sammenligne. Tænk dig om, næste gang du udtaler dig. Og hvordan skal jeg forholde mig til de 75%, du gav "den lille 4 sidede manual" til "Atalan"? (Det var vel en joke!) - Hvordan skal jeg forholde mig til de 60%, du gav atmosfæren i spillet? (Du har nok mereet dig?) - og hvordan skal jeg forholde mig til de 90% du gav samme spil i Valuta for pengene, for ikke at tale om kommentaren: "Det er bare BILLIGT". Du tog da pis, ikke? Hvordan du udfra denne anmeldelse og en vurdering af SEPIA's spil i

øvrigt kan kalde "Titan" for noget crap, er en gåde for mig. Enhver må kunne se, at SEPIA's produkter er langt mere afvekslende, mere atmosfærefyldte, har en større portion humor og er hhv. 3 og 9 gange større og så til den samme pris. Tænk på, at din far var gartner, før du begynder at kaste med sne. Hvis du vil fejle foran din egen dør, så er der riskoste på tilbud i Silvan!

- Hilsen Tino Andersen.

Jeg mener, at dine synspunkter omkring tlf. helplinen er vigtige og takker samtidig for roserne i starten af indlægget!

- Venlig hilsen, NYX.



HARDCORE HELPLINE

Hjælpeformularerne ruller igen ud over mine læber. Et par flinke medlemmer har hjulpet mig med at opklare sidste måneds Grow Up-gåder og hvorfor ikke starte hos Per Olsen i Vallengbæk Strand.

CRONO QUEST:

Allan Nygaard spurgte sidst: Hvordan undgår jeg at dø af de 50.000 volt, der løber igennem mig, når jeg går gennem døren i skabet i starten. Eller endnu bedre - hvordan slår jeg strømmen fra? Har det noget med sikringerne at gøre?

-Nej, det har ikke noget med sikringerne at gøre, kommer det fra Per. På hylden i biblioteket er der en kugle. Den mangler på gelænderet i gangen, så den placerer du, hvor den hører hjemme. Du åbner så døren til skabet, hvor du får stød, tager kuglen igen, og skulle nu kunne komme igennem!

BLACK CAULDRON:

Her var det, at een eller anden ikke kunne forcere klipperne, hvem kunne vi ikke huske. Søren Svendsen havde følgende: På kongeslottet har jeg fundet et sværd. Skal jeg dræbe kongen med det? Hvad skal jeg gøre med dværgen eller i det hele taget?

-Jes Tjagvad fra Aarhus, var endnu engang villig til at række mig en hånd, og skriver: Ved klipperne skal man finde en sti. Indgangen er mellem de 2 første sten i højre side af billedet. Finder man den rigtige sti, havner man for foden af en klippe. Man går lidt op og bruger "DO"-kommandoen, hvorefter man får at vide, at der er et dødt træ længere oppe. Man vælger nu rebet som nyt objekt og bruger det. Rebet går nu fra foden af bjerget og man kan klatre op. Nu står man på et plateau og kan kun komme videre ved at klatre rundt på væggen. Ligesom i KINGS QUEST III. Når klippen er forceret, står man ved The Horned King's Slot.

Sværdet man finder på slottet skal bruges til 3 forskellige ting. Man kan slå dværgene ned med det. Man skal bruge det til at hugge kæden til vindelbroen over med. Sidst men ikke mindst skal man give det til heksene i slutningen af spillet. (Mange tak for tipsene, Jes, NYX).

MANHUNTER I (New York):

Sidst vi mødtes havde Søren Svendsen problemer efter mazen. Jeg har fundet Medaillon og keycards og kan ikke komme videre.

-Jonas svarer: Identificer Harvey. Du finder hans efternavn i parken! Jes Tjagvad uddyber: På bådbroen, hvor man finder medaillonen, kan man se forlystelsesparken på Coney Island. Hvis man bevæger cursoren hen til åbningen fremkommer teksten: "Use travel to leave", altså tryk <F3> og placer cursoren over det lysende kryds på Coney Island. Så rejser man til øen. Vælg den båd, hvor kastespillet svarer til arcadespillet på baren. Skyd de 3 dukker ned i samme rækkefølge som i arcadespillet, så kigger manden på Manhunteren. Vis ham medaillonen, og han bliver hypnotiseret og giver dig et datacard. Medaillonen skal også bruges til at hypnotisere dragen senere i spillet.

MANHUNTER I I (Frisco):

Michel sidder inde under en bro, hvor hans videre færd spærres af en kasse! Hvordan kommer jeg ud at sejle, spørger han, da kassen spærre indgangen?

-Mere Manhunter, mere Jonas. Du får en økse på 3. dagen og med den smadrer du let kassen. Så er du faktisk videre.

SHADOWS OF MORDOR:

Mikkel Troest var også på Fruens mark sidst: Jeg har fundet den eneste klippe, som jeg tilsyneladende kan komme ned af. Men hver gang jeg prøver, ender det med et SPLAT.

-For at komme igang med spillet skal du havde tæmmet Smeagol (Jeg kan sgu' ikke huske, om det er i bøgerne eller i spillet, han hedder sådan? Tæmmes skal han. Går du S, E, E, N, er der en klippe, som kan rulles østpå! Det gør du, og venter så til Smeagol kommer frem (der kan gå mange gange). Slå ham så oveni hovedet og bind ham med rebet. Når han tigger første gang, siger du nej, anden gang "promise". Bind ham nu op, og han vil lede dig igennem klipperne. (Læs i øvrigt sidste del af Tolkiens trilogi "Ringenes Herre". Så har du laaaangt nemmere ved at løse spillet og har til lige med stiftet bekendskab med en af eventyrgenreens bedste værker!)).

SUBSUNK:

Hvordan fjernes støvbunken ved Checkpoint Charlie? Hvad skal man bruge Dial Wheel til? Hvor finder man kombinationen til pengeskabet? Tre gode og klart formulerede spørgsmål fra Jesper Kallesøe måtte sidde en måned over i Grow Up'en.

-Der er noget, der hedder en støvsuger, Jesper. Tro det eller ej. Den du skal bruge i Subsunk er batteridrevet og findes i "Junior Rattes Quarters". Kombinationen til såfå du ved at reparere det kort, du finder i "Reactor Compartment", men først, når du har det du støvsuger op ved C.C. (I øvrigt må kombinationen siges at være så nem, at koden faktisk ikke behøves. Et hint VS, SF og Z).
Mon ikke dial wheel kan drejes?

THE QUEST:

Jesper Hvid: Hvad skal jeg gøre med båden?

-Et utroligt svært adventure du her har gang i, hva'? Faktisk skal båden ikke benyttes (et fatamorgana, D.D. Dennis). Til din orientering er der 23 stk 2-ordskommandoer, og 1 stk henholdsvis 3-, 4- og 5-ordskommando plus et par retningsangivelser, så er spillet løst! (Men det klarede du vel i den måned, hvor spørgsmålet var i Grow Up'en?).

Den "almindelige" del af "Hardcore" skal heller ikke glemmes. Jeg lægger ud med at jonglere lidt for arme Finn Bolding, der for tiden sidder fast i den sværeste spændetrøje, man måtte tænke sig:

VALKYRIE 17:

Jeg befinder mig i billardværelset på Schloss Drakenfeld og nedskydes af manden med monokle. Hvordan undslipper jeg? Sig ikke, at det har noget med parykken at gøre, for jeg har den ikke på mig.

-Okay, så lader jeg være med det! Hvis du mener "Games Room", så hold dig væk derfra. Der er alligevel ikke noget at lave. Du skal hurtigst muligt plaffe den første vagt syd for elevatoren, få hans pass og så ind og hente diamanten. Når du forlader Security Room, så plaffer du igen.

KATASTR. PA TITAN:

Hvorledes åbner jeg blyboksen for at få fat i Sertendet? (Jeg har et koben).

-Har du det; jeg har et "vatterpas"! Du skal have hjælp fra dit mandskab, da blyboksen både er meget tung og meget svær at få op. I øvrigt er dit mandskab godt gemt bag noget, der også er meget svært at få op.

SORCERER OF CLAYM. CASTLE (Scott Adams' scoop):

Jeg er i køkkenet og har towel samt crate. Sidstnævnte kan jeg ikke åbne, men jeg har en forestilling om, det drejer sig om at komme op i højden for at nedkaste crate. Hvordan?

-Korrekt antaget Finn. (Endelig, Red). Du skal lige bestemt op i lysekronen, videre derfra, og så droppe crate (uuups). Hvad med at kaste lidt "lys over kvadratet"? (Du har faktisk, alt hvad du skal bruge, allerede på nuværende tidspunkt).

ATALAN:

Til trods for at jeg har fiskestangen (rod + line) - (Vel ikke D.D. Dennis søster?, The Rat) - og madning (orm) - (Hvor fanden har du gjort af honningen, mand? The Rat) - kan jeg ikke fiske. Mandy slynger mig i hovedet "But you have no bait" - vrøvl, jeg har jo ormen. Samtlige skatte indtil videre er taget. Min score er 85%.

-Claus Mathiesen skrider: "Bait line", "Examine fish", "Get fish". Skulle det være en anden gang...

-NYX.

TIPS!

JOURNEY

*For at komme op af bjerget skal kortet forhekses.

*Ligeledes skal der bruges magi for at få lys i hulerne ved søen.

*Et mudderbad er, hvad orkerne trænger til, plus et lag tærsk.

-CHM.

GROW UP!!!

BARD'S TALE I:

Mark Smit fik en lille karantæne fra telefonhelplinen og skrev ind og uddybede sin Grow Up fra sidste måned: Jeg er på Level II i Har-kyn's Castle. Af specielle ting har jeg: Eye, Crystal Sword, Silver Square og Ybarra Shield. Med mig har jeg en Magician og en Sorcerer af højeste SpellAbility. Jeg MA videre nu efter 4 (fire) måneder, jeg er totalt desperat. HJÆLP HAM NU VENNER!!!

BARD'S TALE II:

Ole Rudolph: Skal jeg bruge vial til at få fat i sword of Zar? Findes den i Maze of Dread i Level III?

BARD'S TALE III:

Ole Rudolph vil videre fra Level I til Level II. Han nævner endvidere Sword of Sahr og Oxcon. Er det nok til, at nogle af jer kan hjælpe?

CRONO QUEST:

Per Olsen sidder fast ved pyramiden i Mexico. Han kan ikke komme ind, til trods for, at han har nøglen fra gudefiguren. Hvis ikke den skal bruges på pyramiden, hvor så? Hvem er frisk på at give en hånd?

FISH:

Steen Bundgaard. Hvordan får jeg cylindren tilbage efter den fulde mand tager den i pubben? Hvordan får man photon bridge? Hvordan samler jeg projectet efter at havde fået tingene?

HOLIDAY MAKER:

Jes Tjagvad spiller dette tyske adventure (Abenteuer??) og skriver: For at bruge båndoptageren i slutningen af spillet skal man indtaste en kode. Tidligere hacker man sig ind på en firmacomputer ved hjælp af tretten navne. Koden til båndoptageren skulle være navnet på mandens mors fødeby. Byen skulle være en af dem i spillet. Men jeg har ikke kunnet finde den rigtige by. Er der en, der kan hjælpe, da jeg er ved at blive vanvittig. Så tæt på slutningen; og så sidder man fast!

INGRID'S BACK (part 2):

Finn Bolding venter på svar fra dig: Halvvejs igennem to'eren står Ingrid ved brønden med blue og green telelilies, men jeg aner ikke, hvorledes disse skal bruges for at teletransportere hende ned på bunden af brønden.

"Så kom han endelig til fadet! Drengen, med de magiske fingre, fra Horsens. Hans rygte er vidtspredt og svingende. Pigernes helt og drengenes forbillede: THE ONE AND ONLY OVEROVERCHAMP!!!!". Adventure-Klubben byder alle læsere velkommen til Onkel Per's Hytte den konkurrerende kanal til Hooked on Adventure. Vi giver ordet til studieværten, Per Nielsen...

Ja, her er jeg så. Hvad en hel del sikkert håbede, og forventede, så måtte jeg jo begynde at skrive for den almsgtige Adventure Posten. I skrivende stund spekulerer jeg en del over fremtiden. Både min og Postens. Her er jeg, snart 17 år og med hår alle de nødvendige steder (men har aldrig kysset, Red), og en forbandet lyst til at spille adventures resten af livet. I de fremtidige år skal jeg forsvare den titel, som en del sikkert følger sig snydt for; og til de "stakels" (gnæk, gnæk, gnæk!) tabere kan jeg kun sige: "Kom igen til næste år.... Hvis I tør!?". I vil finde mere om DM andet steds i bladet, nemlig under SUPER interviewet med en MEGET kendt og MEGET populær person i klubben (gnæk 3 gange igen). For yderligere beskrivelser burde der et eller andet sted være en nøjagtig kopi af mig! Det store spørgsmål vil nok være: "Hvad skal der skrives om i Onkel Per's Hytte?". En ting kan jeg love jer. Hver måned vil der være en anmeldelse af et stk. adventure, der enten vil være til Amiga eller C64, da en Champ ikke kan undvære nogle af dem! En portion tips skal der også være plads til. Alle breve sendt til mig helt personligt vil blive besvaret efter bedste evne. Hvis I har problemer i adventures, i skolen eller i børnehaven, savler hunden eller kan I ikke forstå, hvorfor alle andre

kan spille adventures og I ikke kan, så send jeres problemer til gode gamle Onkel Per. MEN! Men, som NYX allerede ved, er jeg allergisk overfor 60'erne, hippier, guitarspil, The Who, The Beatles, John Lennon, svajbukser og pædagogpagehår!!!!!! I sidste måned, da Guru-NYX (ham ser vi ikke mere til, og hold kæft, hvor han blødt!) kom med et par mindre pøne udtalelser, der fik mig til at gå grassat med den M61A1, der ligger ved min side. Derefter blev Horsens' indbyggertal reduceret med ca. 50%! Så medmindre I ønsker at jeg skal have hjertestop, så mærk alle disse udtalelser "HIPPIE", så jeg kan være forberedt, tak! Seriøst talt, så kan I på en måde betragte min kolonne som et udvidet Various Corner, da jeg meget gerne vil behandle et hvert emne, der ønskes optaget i Adventure Posten. Så hvis I ønsker et eller andet helt specielt til Adventure Posten så SEND, SEND, SEND eller RING, RING, RING (Hvor har jeg dog hørt det henne?, men jeg kan lide det!). Kort og godt: "SEND ALT FRA CHOKOLADE TIL TIPS ELLER GAVER!!".

Det skulle vist være nok indtil videre - over til Level 9:

ADVVVIEW

SCAPEGHOST, Level 9. Fåes til C64; Amiga 500, 1000 og 2000; IBM; Amstrad og mange flere. Priser varierer meget fra comp til comp. (250-325) kr. Version testet: Amiga.

Som de fleste sikkert allerede ved, er Scapeghost adventuret brugt ved DM. I korte træk går handlingen ud på følgende: Du er Alan Chance, en UPC (Undercover Cop; en politimand, der gemmer sig

under dynen, så snart der er fare på færde), som sammen med din partner Sarah skal infiltrere en berygtet og meget farlig narkobande. Uheldigvis, for dig i hvert tilfælde, bliver du gennemskuet, hvorefter gangsterne hiver dig ud i en lade og fylder dig med bly. Her ender historien så... Indtil videre! Ved din begravelse, hvor spillet starter, står du op igen og er klar til at hævne din død og proppe alle skurkene bag tremmer! They haven't the ghost of a chance! They have luck with them, but Chance against them!!!

Manual er der i realiteten ikke noget af. Hvad der står bagpå æsken er næsten det samme som i "manualen". Resten er et stort Reference Card bagpå den plakat, der følger med spillet. (Det skal her siges, at DM-deltagerne fik 2, hvor den ene er signeret af forfatterne (Juble, juble, juble!)).

Spiller er bygget op i 3 dele: I første del skal du opbygge din styrke som gespenst ved at samle ting op. Du møder også alle de andre spøgelser på kirkegården. Her er teamwork en meget vigtig essens.

Anden del er svimlende nem! Du og en af dine spøgelsesvenner, der hedder Joe Danby, skal undersøge skurkenes gamle tilholdssted, og finde føldende beviser, der kan lede politiet til forbryderne, der har udsøgt sig et nyt skjulested. Og som rosinen i pølseenden, del 3. Du har fundet frem til skurkenes tilholdssted, og skal holde dem i skak til politiet når frem. Samtidig skal du befri din makkerinde, Sarah, der er taget som gidsel. I denne del er det timing, der er kodeordet. Og det må siges at denne del også er den bedste!

Level 9 har med Scapeghost fundet en genre, der næppe er berørt før. Det er bare synd, de ikke har kunnet leve op til de forventninger, de har givet til bladene. Part 1 har 3-4 puzzles. Det samme gælder part 2, mens Part 3 faktisk INGEN

har!! Part 3 kan næsten ikke beskrives med svarhedsgrad, da det hele kun gælder om at få timet sine træk uden at løse egentlige puzzles! Surt!

Men på mystisk vis er Scapeghost fængslende i sig selv. Jeg kan ikke rigtig finde forklaringen, men adventuret drager alligevel med sine til tider morsomme udfald og lidt ulogiske kommandoer (Part 3). Adventuret må siges at være smagsbetonet. Hvis du er en hund efter en hyggelig spøgelseshistorie, hvor prinsen dør lykkeligt til evig tid (!), så er Scapeghost lige noget for DIG.



AMIGAVERSION:

LYD: 0% - Dette er inte nødvendigt i et adventure, og det ved Level 9 også.

GRAFIK: 75% - Grafikken er ret dårlig i forhold til Amigaens kapacitet. Men de tegneserieagtige billeder er faktisk til tider ret morsomme. Men alligevel... så hellere Magnetic Scrolls.

PRÆSENTATION: 20% - Som nævnt tidligere består manualen i realiteten kun af et Reference Card. Level 9 er et af de mest respekterede adventure firmaer nogensinde, så de burde præstere noget bare lidt mere interessant.

PARSER: 80% - Når billederne er loadet ind første gang, bliver de i hukommelsen. Fin feature. Der er heldigvis heller ingen ventetid, når kommandoer bliver skrevet ind, og adventuret forstår også rimeligt komplicerede sætninger, men så heller ikke mere. Der er skam også smu bugs, der til tider kan være ret irriterende. F.eks ville jeg fjerne whiskyen fra flasken (remove whisky from flask) "You removed the flask. You dropped the flask.", fik jeg så spyttet i hovedet. (get flask) skrev jeg så. "You take the flask. You dropped the flask". Og sådan er der flere småfejl. (Kommentar fra NYX: Jeg

mener, at du taber flasken fordi Joe synligt tapper dine kræfter. Husk på, at du ikke kan tage et objekt, hvis der er andre i nærheden af dig!).

ORDFORRAD: 75% - Scapeghost forstår hvad den skal, plus lidt mere. Hertil skal siges, at Amigaen forstår lidt flere ord end 64eren. Desværre er der også et par ukendte ord, der ikke står i de fleste ordbøger, og alle der sidder fast i slutningen af Part 3, ved hvad jeg taler om!

KOMMUNIKATION: 90% - I Scapeghost skal mange puzzles løses med hjælp fra andre personer. Det er kun direkte kommandoer som "Follow me" eller "Get matchbook", de forstår. Alle spørgsmål vil ikke blive besvaret!

ATMOSFÆRE: 80% - Et hyggeligt (til tider Uhyggeligt) adventure, der kan holde en vågen! (Læs interviewet og I vil vide, hvad jeg mener) SVÆRHEDSGRAD: 50-75% - Spillet kan være UHYGGELIG nemme (Part 2). De kan også være irriterende (timing i Part 3). Men ordmæssigt må Scapeghost betragtes som nem!

VALUTA FOR PENGENE: 65% - 325 kroner er jo mange penge, men spillet er da sjovt så længe det varer, og det er ikke særlig lang tid! PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 75% - Adventuret fortjener egentlig ikke så høj en karakter, men da det nu er jul...

Mere kan jeg ikke præstere i denne måned, men i næste nummer kan jeg love jer følgende: En brandhot adventureanmeldelse, de sædvanlige TIPS og et EKSKLUSIVT interview, med en kendt person. Denne vil dog blive holdt hemmeligt, selv for den gamle redacteur. Desuden regner jeg med, at blive begravet i respons fra alle læserne. HUSK alt bliver besvaret, men mærk kuverter med pædagogudtalelser med "HIPPIE" NEXT MONTH, Then?!

Skriv til: Onkel Per's Hytte
Kyradservedvej 19B
8700 Horsens.



Som et supplement til Pers anmeldelse af Scapeghost har vi indsamlet Scores fra 4 andre DM-deltagere. Sammenfatter vi disse og beregner gennemsnittet vil karaktererne komme til at se sådan ud.

AMIGAGENNEMSNIT

LYD: Poul Bundgaard synger 60 heftige juleviser mens spillet kører. Det giver ingen karakter for!

GRAFIK: 63%

PRÆSENTATION: 50%

PARSER: 73%

ORDFORRAD: 55%

KOMMUNIKATION: 83%

ATMOSFÆRE: 83%

SVÆRHEDSGRAD: Del 1, Standard.

- 2, Nem.

- 3, Svær.

VALUTA FOR PENGENE: 80%

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 78%

CBM64 GENNEMSNIT

LYD: Her samler Tommy Seebach sin greatest hits-LP fra '76. Synd for de få, der ikke har en 64'er.

GRAFIK: 68%

PRÆSENTATION: 63%

PARSER: 83%

ORDFORRAD: 63%

KOMMUNIKATION: 88%

ATMOSFÆRE: 80%

SVÆRHEDSGRAD: Del 1, Standard.

- 2, Nem.

- 3, Svær.

VALUTA FOR PENGENE: 73%

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 80%

Vi håber ikke, at nogle vil føle sig alt for forvirret over disse to tilløgs-scores.

Dog anbefaler vi, at du først og fremmest læser Pers kommentarer, til de scores han gav.

Har du som sagt spørgsmål til Per så tøv ikke med at skriv til hans brevkasse. Personligt vil jeg gerne havde opklaret om min Perserkat kan få unger med en Dalmatiner.

TIPS!

ZORK I I

*Dragen skal lokkes på glatiis, men sørg for at komme af vejen når vanden løber.
*Gåden i Zork II er vel snart le-gendarisk, Well, lad os ikke spille mere tid på den.
*Baby Serpent skal bare have noget kølle! (Så dæmper vi os, Red).
*Kører det rundt for dig så stop karrusellen.
*Vil du slå troldmanden ihjel, må du søge hjælp hos demonerne.
*Hunden skal holdes i stram snor. Til det behøver du et stort bånd.
Kig bag en stor sten.

-CHM.

SCAPEGHOST (Dag 1):

*Opbyg din styrke ved at samle ting op.
*So. uret er din sidste styrkeprøve, men her kommer du ikke gennem uden hjælp!
*Hvis du Rocker lidt for David, så kan det være, at han gider hjælpe dig.
*Du kan ikke undgå at se Alex, selv om han står MEGET stille. Væk ham bare op fra sin død.
*Hunden hedder King, og bør behandles herefter. Hils derefter på den et par gange! (Per, fordi dit kræ tilfældigvis er døbt Queen skal du ikke tro, at alle andre hunde hedder King! Jeg ringede til John Austin og spurgte: "Hvad hedder hunden?". Han svarede: "Den hedder ikke noget, vi kalder den bare Pjævs!", NYX).
*Hvis du blander kortene, og lader hunden bringe ud, bliver Edna sikkert glad.
*Hvis du kaster lidt lys over sagen, kan du slippe af med vandalerne!
*Elle BELLe, og en busk.

- Per Nielsen.

SCAPEGHOST (Dag 2):

*Hvis du koncentrerer dig, er der mange skjulte hints.
*Tænd lidt lys i køkkenet og tag strøm på lampen i køkkenet med Foil.
*"Du har sgu' altid været kold i røven, Poulsgaard", sagde Thomas Eje. Så prop bare numsen i vandet i haven, og der vil ske ting og sager.
*Gå bare bag facaden, hvis du er interesseret i skorstenen.
*Clock og liget i vandtanken (Yuck!) kan bindes sammen, hvis bare du ommøblerer boligen.
- Per Nielsen.

WISHBRINGER:

*Giv aldrig penge til en trold. Slip i stedet slangen fri.
*Prøv at spille på fløjte, faktisk skal den have så hatten passer.
*Når du bliver fanget i tårnet, så tænk på Miss Voss.
*Vovsens navn leder unøgtelig ens tanker hen på Dollars.

-CHM.

HITCHHIKERS GUIDE:

*Skynd dig ud og smid dig foran bulldozeren. (Tyredåsen?, NYX).
*Når man er gæst, er man også høflig. Lyt til kaptajnen.
*Lyt i øvrigt ikke til hvad spillet fortæller - det er fyldt med plát!
*Ønsker du ikke at blive set, så dæk dig til med håndklædet.
*Hvem ønsker at drikke te-erstatning? Byg maskinen om så du kan få noget rigtigt te.

-CHM.

KATASTR. PÅ TITAN:

*Nøglen er så svær at få fat på, at spillet accepterer en Olsen Banden løsning i stedet. Benny ville udbryde: "Fed syre, Egon!".

-NYX.

HOOKED ON ADVENTURE

MYTH, Magnetic Scrolls. Supplier Official Secrets. Fåes til Atari ST, Amiga, Amstrad, IBM, Macintosh, CBM64/128, Spectrum +3. Version testet: CBM 64/128. Pris: Kun tilgængeligt for medlemmer af Official Secrets - Kan ikke købes!

Den engelske adventure-klub "Official Secrets", I vil komme til at høre nærmere om den senere, (Det er ikke TV2-reklamerne du er med i, Finn, NYX) overtalte Paul Findley (kendt for The Pawn og The Guild of Thieves) til at lave MYTH, et miniadventure, der samtidig er et kapitel fra "Unwritten Histories".

Spillet starter med, at Zeus har indbudt guder og halvguder til et kæmpe æde- og drikkegilde. Du, som havguden Poseidon (d.s.s. Neptun i den romerske mytologi, og H.O.F. i den nordiske), er naturligvis også til stede. Zeus tildeler dig missionen at tage til Hades palads i underverdenen, dødsriget, for at stjæle en magisk hjelm. Hvis din quest lykkes, vil du blive rigt belønnet - man er vel broder til Zeus! Fiasko er ikke værd at omtale!

Kun bevæbnet med din trefork og dit skjold, må du åbne Helvedes porte. Det Ni-hovede Hydra (dens IQ kan beregnes på en finger, hvilket den omvendt ikke er i stand til. Livret: grækere), et legesygt lam, fortabte sjæle, Charon (den farlige færgemand, der transporterer døde over floden Styx til Hades) samt card shark'en Døden er nogle af de individer, du støder på. Du kommer udi kortenspil med Charon og Døden - Blackjack (d.s.s. Enogtyve på dansk) - havde det dog bare været Strip-poker, jeg mener, Døden har jo ikke andet end sin cloak at miste, så det burde være en rimelig sag at rippe ham - for dernæst at plinge "Skøb-

nesymfonien" på hans ribben. Men uden snyd fra din side, går det ikke. Det er virkelige tough guys, du er oppe imod.

Senere støder du på et rent matematisk nøgle, samt et fysisk "lysshow". Og spillets sidste kommando har I vel gættet? Nej, nej, og atter nej - IKKE "Pas på min lue" (en berømt helaftensfilm med "Swort Aage" i hovedrollen). - - Ja, såmænd "Get helmet".

777 330433

LYD: Øh, er det mig, der er døv eller hva'? (Det er du også, NYX). GRAFIK: 80% - Velkendt Magnetic Scrolls standard - set før, men flot. Grundet MYTH's størrelse, er der ikke ret mange af dem.

PARSER: 85% - Forstår sætninger helt op til syv ord lange (man får brug for det). Var det ikke NYX, der forsøgte sig med kommandoen: "Try to kebab the lamb with trident"? (Coke savler allerede over udsigten til en gang kølle - "Arm-wrestle Hydra to death"?)

ATMOSFÆRE: 85% - Masse af humoristisk tekst, især når man forsøger sig med det vanvittige og absurde. SVÆRHEDSGRAD: 75% - Set i forhold til spillets størrelse, er der rimelige svære puzzles til stede.

VALUTA FOR PENGINE: Er jeg ikke i stand til at udtale mig om, da jeg er blevet bæret med 1 års gratis abonnement af Official Secrets (TAK John Knight og Tony Rainbird) PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 70% - Mytologi (nordisk, græsk eller romersk) er en af mine lidenskabber. (Hold kæft Coke, eller jeg ruller dig ind i en mega ispandekage og flamberer gid over en sagte ild - another lost soul!)

-DOC.

Finn glemte et par karakterer, men han er jo heller ikke scenevant!!

HITLISTEN

- (1) (-) (1) (1) Scapeghost
- (2) (-) (1) (1) Lurking Horror
- (2) (-) (1) (1) Black Knight Adv.
- (2) (-) (1) (1) Guild of Thieves
- (5) (-) (1) (1) Bard's Tale I
- (5) (-) (1) (1) Zork II
- (5) (-) (1) (1) Dragonworld
- (8) (-) (1) (1) Corruption
- (8) (-) (1) (1) Suspended
- (8) (-) (1) (1) Fahrenheit 451
- (8) (-) (1) (1) Zork Zero

Startskuddet er gået for Hit'90, og vi lægger ud med at resumere betydningen af de 4 tal udfor hvert adventure. Først har vi denne måneds placering. Derefter sidste måneds placering; antal måneder i træk på Hit'90 og slutteligt antal måneder i alt på Hit'90. Og lad os så komme til kommentarerne.

Utroligt er det at se, hvorledes LURKING HORROR og BLACK KNIGHT ADV straks fræser ind i toppen, ligesom tilfældet var det sidste år. I '89 lå BLACK KNIGHT ADV således nummer 1 i alle måneder! I toppen, har de fået selskab af GUILD OF THIEVES fra Magnetic Scrolls, der var med på top-20 i '89. Af nyheder er SCAPEGHOST (Level 9's sidste adventure, medmindre de får 5.000 forudbestillinger. I så fald programmerer de Gnome Free). Vi siger goddag til - tag-din-økse-og-slå-sidemanden-oveni-bøtten-spillet BARD'S TALE I, og spændende skal det blive, at se om det kan holde sig oppe blandt de rigtige adventures. Infocom har udover LURKING HORROR også ZORK II, SUSPENDED og ZORK ZERO på listen. Om de vil kunne stå distancen bliver spændende at se. (Apropos Infocom, så har jeg en rettelse til '89's Top-20, som Peter Normann skamferede. Plads 15 er angivet ved Zork I, men det rigtige er Zork II. Endvidere var det planlagt, at alle 94 adventures skulle havde været bragt med tilhørende stemmeantal, men Coke viste sig endnu engang fra sin dovne side...)! Om CORRUPTION skal vandre igennem '90 og ende højere end den 5. plads den fik sidste år, er også en gåde på nuværende tidspunkt.

Blandt de 4 indsendere i denne måned, trak vi lod om en flot Level 9 T-shirt og vinderen blev Henrik 'Egern' Jensen, der får præmien (størrelse Large) tilsendt een af de kommende dage. Hans bud på Top5 så således ud: BLACK KNIGHT ADVENTURE
BARD'S TALE I
CORRUPTION
THE BIG SLEAZE
DEMIGOD

Kunne du tænke dig at vinde en Level 9 T-shirt? Så send os dit bud på en Top5, angiv om du har en Small, Medium, Large eller XLarge brystkasse, og kryds så dine fingre. Vi skal have dit bud senest den 15. januar. Held og Lykke!

-NYX.