

ADVENTURE POSTEN #1

Vol. 4, Juli 1990



ISSN 0904-5309

Ansvarshavende : Adventure-Klubben

Chefredaktør : Claus Nygaard (NYX)

Red. medarbejder: D.D. Dennis.

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

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

Distribution : Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

Annoncechef : Peter Chr. Normann (Mr. Coke)
Baunebjergvej 367
3050 Humlebæk
Tlf.: 42 19 02 17

Deadline for annoncer er den 10.
i lige måneder.
Adventure Posten udkommer omkring
1. til 5. i ulige måneder.

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 : bakager-tryk
Tlf. 86 96 81 29

INDHOLDSFORTEGNELSE

- 1 - FORSIDE!
(Erling giver sit bud på, hvordan Adventure Posten fik sit navn).
- 2 - KOLOFON
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE
- 4 - LEDER
- 5 - NEWS & VARIOUS
- 6 - ODDS & ENDS
- 7 - ANNONCE ABSALON-DATA
- 8 - HIPPIE-PERS KOLLEKTIV
- 11 - ADVENTURE-TIPS
(Zak McKraken og Police Quest I).
- 12 - TELEFONTIDER
- 13 - HELPLINENS NØDRAB
(Læs denne side før du ringer til telefonhjælperne).
- 14 - HINTS & TIPS
(Arthur, Corruption, Hero's Quest, Future Wars, Larry III, samt Space Quest I & III udfrittes).
- 15 - ZAZ' RPG-CORNER
- 18 - BREVKASSEN
- 22 - ADVENTURE-VIEWS
(Lancelot, Indiana Jones, Maniac Mansion og GEMS anmeldes).
- 28 - SOFTWARE SÆLGES
(Adventure-Klubben åbner sin postordrelinje med masser af fede tilbud til netop din maskine. Gør din samling komplet - inden andre gør det). (Nej, noget l... at skrive, D.D. Dennis).
- 29 - PD I POSTEN
(Ny lille spalte hvor læserne kan videreformidle sine PD-adventures!).
- 30 - HOOKED ON ADVENTURE
(Bolding vikarierer for Bolding og det kommer der en anmeldelse ud af!).
- 32 - THE DECODING CHAPTER
(Gaaab! Artikel fra Coke).
- 34 - BEGINNER'S HINTS!
(Sepia skriver om Sepia).
- 36 - MEDLEMSJAGT
(Vi strækker os endnu længere end tidligere. Gør os en tjeneste og lev op til vores forventninger).
- 37 - DEN 5. KOLONNE
(General A. Hook afslører hemmeligheder fra sin Warlord dagbog).
- 40 - CUTTHROATS
- 42 - THE HARDCORE HELPLINE
(Stedet hvor guldgrubene ruller).
- 45 - GROW UP!!!
- 46 - VARIOUS
- 47 - HIT-LISTEN
- 48 - ANNONCE FOR SEPIA GAMES

HÆLAU AGAJN. . .

Sommerferien står for døren... I de kommende måneder vil computer efter computer stå uberørte hen; ladende op til efterårets og den kommende vinters store spilledille... (Hvad er det for en gang "beep" at skrive?, D.D. Dennis). (Hold dig væk fra min leder din odder, NYX). (Jamen, hvordan kan du få dig selv til at skrive sådan noget højtttravende "beep"?, D.D. Dennis). (Kritiser du bare, det er jo ikke dig, der er tvunget til at fylde en hel side med det samme sludder hver gang, vel?, NYX).

... altså - god sommerferie!

I dette nummer har vi igen besøg af Zaz, der på grund af brækkede arme og ben, to sammenklappede lunger og en slem virus ikke kunne være med sidst. Vi har adskillige anmeldelser dækkende de populæreste maskiner (Hvor er Speccy?, D.D. Dennis), hvoraf en af dem er forfattet af en vikarierende Bolding, som stand-in for Bolding! Vi har konkurrenceresultatet fra sidste nummers "tip en 10'er", hvor der i skrivende stund (9. juni) er kommet 2 besvarelser, nyt fra Hook'en samt et blændende tilbud til alle PBM-interesserede i øvrigt.

Endnu en Amiga-ejer har sluttet sig til telefonhelplinen, da Mr. Cola og Krog(h)en Aage faldt fra i svinget. (I øvrigt skulle jeg hilse fra Aages far og sige, at de af jer, der nåede at opbygge et venskabeligt forhold til ham i den periode han vikarerede for Aage altid er velkomne til at ringe igen. Dvs. IKKE FLERE OPRINGNINGER TAK!).

Pæbchy-Peter har også bedt mig dementere den telefonvagt han ved en fejltagelse havde fået sidst. (Fejlen var den, at han skulle have to timer i stedet for een!, D.D. Dennis). HELLER IKKE FLERE OPRINGNINGER, TAK!!!

Vi lader Mandy Rodrigues fortsætte sin Infocom-essay, hvor hun slap sidst, og leverer bladet igennem tips i form af små krydderier!

SOM NOGET HELT NYT er vores postordre-linje, hvor vi sælger software til priser næppe set før i Danmark! - Og oven i alt dette, der nok vil få både dig og dine venner til at tabe underkøben, har vi en ny medlemsjagt, hvor vi strækker os endnu længere end før... Så nu er der kun god grund til at få lokket selv dine bedste venner i fælden. Men som man siger: "Intet er for heiligt, når det drejer sig om at tjene penge...!"

Vi håber selvfølgelig, at alle medlemmer fremover vil lægge alle deres softwareindkøb hos os, så vi af den vej kan styrke såvel vores udbud som vores blad. Og så er det i øvrigt værd at bemærke, at der fra ABSALON DATA sælges disketter, til dig, der netop skal lave en backup af dit nye spil, eller sågar computere, til dig, der skal have en anden model til dit nye spil! Glem ikke de friske herrer, der denne gang har fyret Coke som lay-out'er på annoncen og fået sat skik på tingene!

I dette nummer bliver flere ting bragt på bane i de forskellige breve til de forskellige brevkasser. Hos Onkel Per dømmes hit-listen som værende værdiløs, da kun få sender bud ind. Det drejer sig hver gang om ca. 3-5% af Postens læsere, okay - men jeg ser nu sådan på det, at er man for doven til at sende en seddel ind, er man også for doven til at spille, så der er åbenbart kun 8-10 potentielle tilbage!

Og endvidere er dette nummer trykt i et oplag på 200 eksemplarer!

SPECIAL RESERVE DROPPER 8' ERNE!

Jeg er nødt til at fortælle jer om de ændringer, der er sket indenfor Special Reserve (Official Secrets) i den senere tid. Man har valgt at tage den tunge beslutning at ophøre med at understøtte 8-bit computere m.u.a. Amstrad PCW (den med 128Kb RAM). M.a.o. man har droppet Amstrad CPC, Spectrum og DESVÆRRE Commodore 64. Hvorfor?, kan man med god grund spørge. Selv siger de, at det ikke skyldes, at mange i tidens løb har forudsagt ovennævnte maskiners bortgang fra markedet - MEN - det fænomen, at software priserne på spil til 8-bit computere "loddess" fast i såkaldte "bargain bucket" (detail-priser fra 20-40 Kr.) samt beslutningen fra Activision og U.S. Gold, blandt andre, om at nedtrappe nye spil til Spectrum og CPC. Dog lover de at understøtte samtlige 16-bit maskiner og vil forsøge at øge udvalget af spil til Macintosh, Amstrad PCW og Archimedes. For øjeblikket ejer langt de fleste englændere en PCW i forhold til Amiga (jeg sender sku snart Asterix og Obelix til Britannia, for at gi' dem nogle bøllebank!). Okay, man kan egentligt ikke bebrejde Special Reserve at "support'e" deres egne maskiner. Hvem kunne forestille sig, at AP primært støttede "Rubber-Duck-Spectrum???

- DOC.

SOFTWARE INDKØB

Alt i Bånd-eventyr til C64 har interesse. Der skal selvfølgelig være tale om originalspil, og prisen taler I om, når du ringer på tlf. 98 33 57 63.

MISSIONEN FULDFØRT AF MCBRAINE

Efter successen med The Holy Grail og The Golden Fleece, er et nyt Infocom-inspireret PD-adventure, fra den skotske læge og marathon-løber Jim McBrayne, sendt til testning.

Mr. Coke har allerede dømt det til at modtage Årets PD'er, og lover at krydre Postens sider med fyldige anmeldelser af alle tre Jim McBraine-spil ALLEREDE i vores september-nummer. Men nu har han heller ikke "The Decoding Chapter" at se til!!!

INFOCOM FOR ALVOR I KNIBE HOS MEDIAGENIC!

Ja, venner! - Det ser nu desværre ud til at være definitivt slut med INFOCOM's gerninger. Ifølge Mandy Rodrigues - essay-forfatter og klubpræsident - har Mediagenic nu taget konsekvenserne af de dårlige resultater og lukket Infocoms label. Nogle husker måske chefredaktørens "Seasons End"-artikel, hvor der blev redegjort for Infocoms indhugning på Mediagenics kontorer i Californien. Dette har dog ikke givet de nødvendige besparelser, hvorfor Infocom er afskrevet som en omkostning på ca. 60 millioner danske kroner. Mediagenic meddeler dog, at de vil benytte Infocoms varemærke til at markedsføre "story-telling products" fra egen hånd, altså ikke til adventures fra det elskede Infocom-team. Mediagenics samlede tab i '90 er allerede anslået til langt over 125 millioner af de gode danske, så ud fra den betragtning forstår vi godt deres handling.

Som bekendt har Mediagenic et finger med i spillet hos Activision, Infocom, Triton, Nintendo, ZSoft, Interplay, Absolute og Sierra-On-Line. Formand for Mediagenic Bruce Davis forsikrer dog, fortsætter Mandy, at der foruden Infocom kun vil blive tale om at lukke Triton, der har oparbejdet et beskedent tab på ca. 25 millioner danske kroner. De andre afdelinger giver gode penge, og vil i overskuelig fremtid ikke blive pillet af programmet! - Lad os så håbe, at nogle beslutningsdygtige folk, kan etablere en redningsplan for Infocom...

ODDS & ENDS

+ At Infocom's hold af "in-house testers" brugte gennemsnitlig 2.000 timer til "play-testing" af hvert enkelt produkt. Derfor er bugs i deres spil en by på Lolland.

+ At Marc Blank (Infocom) er uddannet læge og fungerer som sådan i California, hvor han nu residerer.

+ At Magnetic Scrolls' nye spil hedder "Wonderland" og bygger berømt på Lewis Carroll's Adventures In Wonderland. Den danske oversættelse af bogen har ikke mindre end tre forskellige titler: "Maries tre forskellige Vidunderlandet" (1875), "Alice i Vidunderlandet" (1912) samt "Alice i Aventura" (1946, '64 & '66).

+ At "Wonderland" kører med et nyt system, der kaldes "Magnetic Windows". Spillets "miljø" er bruger-definerbart med over 100 lokationer - hver med grafik, hvor af mange er animerede. Derudover findes der en "on-line help" samt "built-in mapmaking".

+ At DOC vældig godt kan lide NYX' opsætning af spalten "ODDS AND ENDS", hvilket jo betyder "tilfældigt ragelse" - MEN alvorligt ragelse. Fortsæt NYX med at lege med "kasserne".

+ At Lord British (alias Richard Garriott) har færdiggjort "Ultima VI" (undertitel: "The False Prophecy"). Spillet fylder ikke mindre end syv 5.25" disketter eller mindre findes mere end 2.000 forskellige typer af objekter, 16.000 objekter, over 225 karakterer samt over 100 forskellige spells.

+ At 37.5% af "Adventure Probe's" medlemmer har en Spectrum, 18.7% en CBM 64, Atari ST 13.2%, Amstrad CPC 8.7% og Amiga kun 6.5%. De er skøre de englændere!

+ At DOC sender sin diskette med "stuff" til Adventure Posten i en lille rød madkasse, med plads til to stykker figenpålæg, påført et klistermærke, hvorpå der med krøllet barneskrift står skrevet hans navn.

+ At Lord British' far er astronaut hos NASA og har været på rumvandring, da han i sin tid "aflagde" besøg på Skylab.

+ At Home-Grown Adventures thrives i bedste velgående i England. Men desværre for os danskere er langt de fleste af spillene til Spectrum og på BAND (Yuck).

ABSALON DATA

Amiga-udstyr:

Amiga 500	4995,00	
Amiga 500 + CM8833 + Kabel	7790,00	
512 K-ram udvidelse m. ur og afbryder	925,00	u. ur m. afbr 805,00
20 MB Golem Harddisk	5330,00	
3.5" Golem Diskdrev m.bus & afbryder	1295,00	
5.25" Golem Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1530,00	
3.5" Winner Diskdrev m. bus & afbryder	1020,00	
5.25" Winner Diskdrev, 40/80/bus/afbryder	1310,00	
Quickbyte V Eprombrænder	790,00	
REX Megacarte til Eprommer	690,00	
Printerkabel Centronics	85,00	
Monitorkabel A-500/Philips CM8833	200,00	
Bootselektor DF0 - DF1(2)	85,00	
Bootselektor DF0 - DF1 - DF2	130,00	

Disketter:

pr.stk. pr.100stk.

Printere og tilbehør:

5.25" DSDD NN	3,10	279,00	NEC P 2 plus, 24 nål	5000,00
5.25" DSDD HD, 1.2 MB	9,00	810,00	Star LC 24-10, 24 nål	3695,00
3.5" DSDD NN	6,60	594,00	Star LC 10, 9 nål	1995,00
3.5" DSDD NN KAO	7,50	675,00	Farvebånd, Star LC 10	55,00
3" DSDD NN	31,00	2790,00	Farvebånd LC 24-10	85,00

Commodore64/128 udstyr:

Diskettebox med lås:

Eprombrændere	600,00	til 80 stk. 3.5"	75,00
Epromkort	135,00	til 100 stk. 5.25"	75,00
Userport-Centronicsprinterkabel	115,00	til 120 stk. 5.25"	90,00

Joystick og diverse:

Competition Pro 5000	145,00
Prof Competition 9000	180,00
The Arcade Joystick	195,00
Musemåtte	80,00
Amiga Action Replay	995,00
Syncro Express	565,00
Støvlæg til Amiga klart plast 85,00 røgfarget	95,00
Mus-Joystick omskifter	285,00
Philips CM 8833 uden kabel	2595,00

Importer af produkter fra

GOLEM - REX - VESALIA - 3-State

Alle priser incl. MOMS

ABSALON DATA

Telefon: 31 67 11 93 - Telefax: 31 67 11 97

Ma.- Fr.: 15-18. Lø. lukket

HIPPIE-PERS KOLLEKTIV

Part I - A New beginning.

Miraklet er sket! AP's læsere har reageret på mine bønner, og hele TRE personer har sendt breve til min brevkasse (JUBLE, JUBLE). Ud over det har prominente personer som: Mr. Coke, Jacob Gunness, Jonas Buuuuuuuuuur Sinding, ja selv Den Unge (fette, fedte) slået på tråden. Både for at hjælpe, og yde hjælp. I et enkelt tilfælde måtte jeg stå skoleret for en hvis beboer i Humlebæk, der rigtig fik skovlen under mig, da jeg sad fast i både The Golden Fleece og The Holy Grail (der som bekendt er de to PD eventyr fra Jim McBrain). Men den, der ler sidst, ler bedst. Nogle dage senere blev bolden kastet op til mig, og Coke hang ydmygt i telefonen, og bøn-faldt mig om hjælp i slutningen af Spellbreaker (Kan du huske det Coke? Eller var det for flovt?). Nok om det. Nu over til brevkassen.

Det første brev kommer fra AP's lille skovsvin... øøh skovdyr, der har givet sig selv tilnavnet Egern. Hans rigtige navn har alle glemt, og gider heller ikke huske det. Men Egern skriver: Daws i "skuret" (Jeg bor i det mindste ikke i et hul i en træstamme, Per) Per(sille!). (Hvad blev der af Per(vers!)?, Per). Du mangler noget kulør på din brevkasse, derfor har jeg indsendt (som jeg har sendt videre til trykkeriet, der sender det tilbage til AP, der sender det videre til læserne, der så sender det lige ned i papirkurven!), Per) nogle forslag til en fast illustration (dit kendemærke!!). (Hvis NYX har siet det gennem kvalitetskontrollen, vil de være finde andetsteds i nærheden, Per). Jeg fyrer lige fra hoften (? , Per)! Her er nogle spørgsmål (He-he!!).

- 1) Hvad med at skrive om, hvilke adventures eller genrer du bedst kan lide. Og uddyb hvorfor!
 - 2) Hvad mener du om min ide med Maze-Map(s)? (Aargh - udmeldelsesgrundlag!, Holger fra Væggerløse).
 - 3) Hvad med om du sendte kopier af dine løsninger rundt til tlf-hjælpere? Du har jo løst mange adventures. Det ville være til stor hjælp!
Og et personligt:
 - 4) Hvilke dyr har du? (Det ved han ikke, men han kender en, der har rotter på loftet, D.D. Dennis).
- Egern (Who stands by)

Svar: Jeg siger da mange tak for illustrationerne, og kan kun give dem videre til AP's Overrabbiner, NYX. Angående det første spørgsmål har jeg valgt at lade det behandle i Part II af min artikel. Ideen om Maze-Maps er jeg desværre ikke helt med på, da jeg mener, det er noget af charmen ved visse eventyr bl.a. Zork I og Fish!. Men når det drejer sig om komplet umulige mazes, hvor man går mod nord og dukker op i øst, er det en helt anden sag. Kun her skal der trykkes et Map, mener jeg. Hvad siger du, der i øjeblikket har øjnene her? Skriv til AP's Orakel, Onkel Per!!

Det 3. spørgsmål er lidt kildent, da jeg, selvom jeg har passeret de 100 løste eventyr, kun har MEGET få løsninger. I sin tid, da jeg havde 64'er første gang, løste jeg forfærdelig mange eventyr i træk, og mente dengang ikke, at det var nødvendigt at nedskrive løsningerne. For, som du sikkert ved, kan man huske et eventyr næsten ord for ord, når man lige har løst det. Nu, hvor årene lige så stille passerer, går mange af dem

desværre i glemmebogen. Sorry!
(En rekaktionskommentar skal være, at det som hovedregel må være telefonhjelperne, der selv frem-skafter løsninger/løser adventu-res! Ellers havde de vel aldrig meldt sig som telefonhjælper?, RED).

Det 4. spørgsmål kan kort besva-res: Nej! Men min lillesøster har fisk, fugl, skildpadder, en hest og et uhyggeligt bistert marsvin. (Og så Per, NYX). Desværre miste-de vi vores hund for et stykke tid siden (snøft!).
Mvh. Onkel Per, skriv snart igen!

Fra Egern rejser vi videre til 4793 Bogø By, hvor The Hunter, Jacob Gunness sidder ved pennen: Hello Per! - Endelig er manden med hatten tilbage (se januar-nr.) - og denne gang har han far-mand med. Uuups nej - det var ikke Indianer Mogens og den triste Arbog, men Onkel Per's Hytte, op-kaldt efter en eller anden bog om negrene i Sydstatene (jeg mener ikke Nord & Syd med Patrick Svans (der smuttede den igen) Swayze). Jeg vil ikke starte brevet med at skrive, at du får bank til DM, jeg vil faktisk slet ikke nævne det, (Nej, for I får bank hele bundtet alligevel, Per). Sådan er jeg bare ikke?? (Nå?, Per). Ok, der er naturligvis en grund til at jeg skriver ind. Jeg hader Lyk-kehjulet (så er vi to, Per), men min psykiater vil ikke høre på mig. Han sidder og glør på Carina i stedet (så er vi to, Per). Ja, ja, man får ikke meget for sine millioner nutildags. Lad os nu blive ledt seriøse (jeg prøver!). Først og fremmest vil jeg selvfølgelig støtte din brev-kasse (Hvad med at sende nogle af dine millioner til mig og NYX?, Per). Dernæst vil jeg gerne brin-ge en opfordring: Jeg så gerne lidt mere RESPONS i AP (så er vi to, Per)!!

Som nogle muligvis har bemærket, lavede jeg en essay over Kentilla i sidste nummer, hvor jeg slutte-de af med at skrive, at jeg

gerne ville høre nogle kommenta-rer til den. Spændt slog jeg op i næste udgave, for at se, hvor me-get min opfordring havde affødt. I eneste havde kommenteret. 1000 tak, NYX! (Arh, jeg be'r, NYX). Helt ærligt - med alle de nye med-lemmer, der er kommet, havde jeg regnet med noget mere. Hvis ikke om essayen, så i det mindste om essays generelt. Jeg mener abso-lut ikke, at det emne er uddebat-teret. Men det ville gøre det he-le langt nemmere, hvis folk gav deres mening til kende. Jeg har efterhånden skrevet en del for Posten, synes jeg selv, men har aldrig hørt, hvad folk syntes om det, jeg lavede. Jo, der var lige CHM, der syntes, at det var noget lort. Fint, det var hans mening. Jeg vil ikke ligefrem påstå, at det glædede mig, men det var da bedre end ingenting.

Også noget om Hit-listen. Jeg me-ner, den er noget intetsigende, når der er 6-7 mennesker ud af måske 100 medlemmer, der stemmer. Den viser ikke Adventure-Klubbens medlemmers favoritter. Og tips. Det er ikke særligt spæn-dende at sidde og læse sine egne hints. Så kunne man selvfølgelig lade være med at sende ind. Men redaktionens kvikke hoveder har vist travlt nok i forvejen. Misforstå mig ikke. Jeg synes, at det er fedt, at nye(re) medlemmer som Thor og Warlock'en viser no-get initiativ og sender ind. Bare bliv ved med det. Men alle jer an-dre: I må da også have noget at bidrage med. Jeg var selv uaktiv i det første halve år, men på kraftige opfordringer fra diverse tvivlsomme individer (læs Coke og Bolding) sendte jeg noget ind, og har hængt på stort set hver gang siden.

- Greetings from

Jacob "The Hunter" Gunness,
Vestergade 6, 4793 Bogø by,
Tlf. 53-794152.

Svar: Tjah, hvad kan jeg sige?
Jeg mener, du har fuldstændig ret, hvad der angår respons.

(NYX, hvad med at angive det officielle medlemstal i lederen hver måned?). Så kan vi tælle svarene på vores fedtede fingre. Tre breve ud af hvor mange mulige? 100? 200? Under alle omstændigheder har under 3% af Postens medlemmer skrevet til mig. Dig som sidder ude i det ganske danske land (og Norge for den sags skyld)! Du har kuren. Du har MEDICINEN! SKRIV NU, inden sygdommen lukker helt af for vandet! Jeg selv var også lidt usikker på at skrive ind i starten for maaaaange år siden, men når det første brev er postet, skriver du med garanti næsten hver måned fremover. Og hvis du er dygtig nok (ligesom mig), ender du med at blive en af lederne i AP's robuste ryggrad (ligesom mig).

Jeg vil ikke lægge skjul på, at essays ikke er mine favorit-indslag i Posten. Jeg mener stadig, at en løsning er en løsning. Og løsninger burde være totalt bandlyst! Jeg læser dem, der handler om eventyr, jeg har løst, men ellers lukker jeg øjnene og bladrer forbi. Ingen tvivl om, at det er interessant løsning, men EN LØSNING ER EN LØSNING!!!
Mvh. Onkel Per, skriv snart igen!

Det sidste brev er fra Anders Olsen, der skriver:

Kære Onkel Per!

Jeg har spillet to eventyr, men kender en, der kan få fat i et mere til mig, men det er et kopi. Hvad kan der ske mig, hvis politiet finder ud af, at jeg har et pirat spil og to rigtige spil? Jeg er glad for Melbourne House og kunne godt tænke mig at programmere for dem. Jeg har

medsendt et eksempel - tror du, jeg er dygtig nok?
10 FOR T = 1 TO 10
20 PRINT "MELBOURNE HOUSE ER SUPER";
30 NEXT T
40 PRINT "VENLIG HILSEN, ANDERS!"
50 END: REM ** SLUT PROGRAM **

Per Nielsen

Jeg vil til sidst sige, at jeg er meget glad for din spalte, og håber, at du vil fortsætte. Og kan jeg ikke få din autograf? Du kan skrive den i bladet, så klipper jeg den selv ud, åhøj?
Mvh. Anders Olsen, Nykøbing F.

Svar: Først skal du have mange tak for dit brev. Med dine programmeringstalenter, er det 100% sikkert, at du kan komme ind i varmen hos Melbourne House's folk. Så må vi håbe, du kan fortsætte deres status, som adventure spillernes absolutte favoritfirma! Hvem husker ikke The Hobbit's blændende grafik og overdimensionelle fede parser?? Ang. dine tanker om at anskaffe dig et pirat spil, skal jeg undlade at lade det gå videre, da det betyder døden, hvis diktator redaktøren: Koncentrationslejrleder NYX, opsnapper det. Hvis politiet skulle gå hen og få fat i dig, tjah, så betyder det Zyklon B! Behøver jeg at sige mere? Og tusind tak for dit brev, der er det første nogen sinde til min brevkasse. Lad os give ham en hånd (KLAP! KLAP! KLAP! Også dig dernede på femte række i Rønne!).
Mvh. Onkel Per, skriv snart igen!

PART II - WHAT ARE THE CHAMPION'S FAVOURITE ADVENTURES?

På opfordring har jeg besluttet mig til, at lade eventyrsektionen handle om forskellige adventuregenrer.
Først skal den uvidende selvfølge-

lig vide, hvad en genre er. Genre er spillets generelle handling. Foregår det på et rumskib i en fjern fremtid, eller kæmper

man mod fortidsuhyrer i en jungle for 3 millioner år siden? Det første er Science Fiction, mens det andet er Forhistorisk. (Hvor er du dog klog Per, NYX). Der blev spurgt, hvad min favoritgenre er. Uden tøven kan jeg svare, at de eventyr, der handler om helte, drager, sværd og trolddom, er de eventyr, der får mig hooked totalt. Jeg spiller selv rollespil til daglig, men det vil jeg ikke komme nærmere ind på her (fra Humlebæk kommer et suk af lettelse). Zork serien, samt Enchanter, Sorcerer og Spellbreaker er klare favoritter. Rollespillets magiske sværd og spells er blandet mesterligt ind sammen med puzzles. Koncepter er det samme, resultatet er TOTALT anderledes! En rollespilshader som Coke, kan ikke udstå D&D og andre rollespil, men jeg ved, han spiller Spellbreaker. Som sagt; konceptet er det samme, men resultater... Hovedsagen til mit valg er simpelt. For det første var de første eventyr jo lavet i denne genre, og hele konceptet omkring computereventyr, blev jo opbygget omkring sværd og magi spillene. Hurtigt fandt man jo også ud af de mange muligheder, der så lå i det. Men for at blive på genreport, så er jeg nærmest blevet flasket op med eventyr som Colossal og Zork, men har spillet alle genrer. (PC ejere kan måske glæde sig over, at adventureknuseren fra Agger har fremskaffet en PD-version af Colossal, som omtales andetsteds i bladet, NYX).

Jeg har tidligere udtalt, at Science Fiction eventyr ikke lige var min kop kaffe. I mange af disse eventyr gælder det mange gange bare om at sætte en opdigtet dippe-dut ind i en anden opdigtet dippe-dut, hvorefter dippe-dutten spytter en opdigten dappe-dyt ud. Især slæmme er eventyr som Planetfall og Stationfall. (NEJ, PER!! Planetfall er mindst ligeså fyldt med humor som det Fish!, du omtalte sidst, og det eneste dippe-dut-

agtige du finder i det adventure er vel on/off-knappen på Floyd?, NYX).

Desværre er eventyrerne en døende race, er jeg bange for. De mange RPG-spil, der kommer på markedet, tager mere og mere over. Der er ingen tvivl om deres kvalitet, og jeg spiller dem selv ofte, men hvad er det ved siden af et Info-com?

Det var alt for denne gang. Vi ses i næste nummer. Og husk det nu: SKRIV IND NU!!!!
Onkel Per's Hytte,
Kyradserved 19 B,
8700 Horsens.
Tlf. 75-601868

TIPS

ZAK MCKRAKEN

- *Følg efter solen i pyramiden.
- *Switch franskebrødet og giv det til fuglen.
- *Brug grenen i mudderet.
- *Skriv kortet i pyramiden af og løs koden.
- *Ved de tre døre skal du tage den midterste. Så skal du gå til venstre, og så helt til højre.
- *Tape Sushi's hjem.
- *Flyv igennem øjnene på manden i Peru.

- Lars "German" Wittmann.

(Her er så nogle trykfriske tips! I må selv finde ud af, hvordan I vil kode dem, så læserne ikke forstår en skid!)

POLICE QUEST I:

- *Brug radio-pennen flittigt.
- *Vad tre gange rundt om din bil før du kører.
- *I Parken: gem dig bag en busk indtil "de" har handlet. Træk så pistolen, brug radioen, råb "stop", og trød frem fra busken. Gå så hen til drengen, sæt pistolen i hylstret, "cuff man", visiter ham og bed ham om at følge med hen til vognen. Undersøg ham igen, og kød til fængslet.

- Mark "Junior" Sederquist.

NYE TELEFONTIDER

De af vores læsere, der er udstyret med et gyldigt medlemskort har ret til at benytte den gratis telefonhelpline særligt udvalgte stiller til rådighed. Besætningen ser fra 1.-7. til 31.-8. således ud:

MANDAG	16:00-18:30	-	53	79	41	52
Jacob "The Hunter" Gunness. Speciale i textadventures fra 84' til 90'!						
TIRSDAG	17:00-19:00	-	65	97	20	28
Steffen Sørensen. Knægten med pulsen på alt nyt indenfor Amigafronten.						
TIRSDAG	19:30-21:30	-	86	14	32	42
Jonas Buur Sinding. Sierra-On-Line, Lucasfilm, Mindscape. You name it!						
ONSDAG	15:00-17:30	-	64	41	52	96
Kristian "Madman" Madsen. Altmuligmand fra Infocom til Level 9!						
ONSDAG	17:30-20:00	-	98	33	57	63
Henrik "Egern" Jensen. Hjælper adventurespillere på en fodboldonsdag!?						
ONSDAG	18:00-20:00	-	45	76	70	67
Michael Due-Hansen. Amigaspiiller med Sierra-spil som speciale!						
TORSdag	15:00-18:00	-	98	98	81	12
Kristian "Warlock" Hyttel. Bard's Tale fan, der også spiller Infocom!!						
FREDAG	16:00-19:00	-	98	33	57	63
Henrik "Egern" Jensen. Garvet essayskribent, der nu hjælper nødstedte!						
LØRDAG	15:00-18:00	-	86	14	32	42
Jonas Buur Sinding. Fortsat Sierra-style helpline for solide spillere.						
SØNDAG	12:00-16:00	-	98	98	81	12
Kristian "Warlock" Hyttel. Spiller stadig rolle- og adventurespil!						

Hvis et medlem ringer uden for telefontiden, får dette automatisk een måneds karantæne fra telefonhelpline.

De ovennævnte personer, er tilbyder telefonisk hjælp, er ikke bundet til at være disponible. De har ydermere ret til, på et hvilket som helst tidspunkt, at afvise en samtale uden nærmere begrundelse. Dette giver ikke et medlem ret til at ringe dagen efter, hvis der ikke køres helpline fra telefonnummeret.

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

HELPLINENS NØDRÅB

REDAKTIONEN:

Først skal det bemærkes, at der IKKE køres telefonhelpline fra Adventure-Klubbens redaktionsnummer (53 88 47 17). Dette kan KUN benyttes til generelle spørgsmål om Adventure-Klubben, om medlemsskab, softwarekøb, stof til Adventure Posten o.a. i den genre. Endvidere opfordres ALLE til at rette henvendelse i tidsrummet 15:00 til 17:00! (Alt andet er karantænegrundlag!!!)
Svares ikke, er man velkommen til at lægge besked på telefonsvareren!

EGERN'S LINJE:

HH. Holiday-Help! Kære Adventurevenner. Fra den 9.-7. til den 4.-8. er der helpline fra dyrenes konge, Egern. Fordi der simpelthen er tid til at spille adventures i ferien, er der hjælp at hente på flg. ekstra-tidspunkter:

MANDAG-FREDAG: 10:00-20:00

LØRDAG : 13:00-18:00

SØNDAG : 13:00-19:00

Telefonnummeret er som sædvanlig: 98 33 57 63!

Selvfølgelig kan der være en dag, hvor dyrene skal på udflugt, men ellers venter jeg på jeres stemme (og spørgsmål).

JONAS TLF. -SERVICE:

Det er søndag, klokken er lidt over seks. Jeg sidder i sofaen og ser sport, hvor AGF totalt udtværer KB. Telefonen ringer for 7. gang inden for en halv time. Jeg rejser mig langsomt, begiver mig hen imod telefonen. "Hallo", klik, dut-dut-dut! "IDIOT" skriger jeg, da speakeren i fjernsynet netop siger "Det var vel nok et af de bedste mål i dette århundrede; AGF fører med 6-1". Jeg overvejer at begå selvmord (sejt ik'?), men opgiver det, da der i samme øjeblik bliver scoret igen. Men jeg lover mig selv, at hvis det sker en gang til, så hopper jeg ud af vinduet. Hvem skal så hjælpe jer med alle jeres Sierra-spil? (Claus? Nej vel!). Så lov mig at stoppe det pis, TAK!

OBS OBS OBS OBS OBS

ALLE Amigaejere med INDY: Har du Indiana Jones UORIGINALT, kan du IKKE, jeg gentager IKKE, gennemføre spillet. (FES DEN HELT IND?)

Så fri mig for spørgsmålet: "Hvad gør jeg ved skelethovederne", TAK!

(Jeg plejer at anbefale folk, at de får spillet byttet hos forhandleren, og så ringer de ikke mere med et lignende problem. I så fald lader jeg altid moster SUS om at tage telefonen, NYX).

HINTS & TIPS

CORRUPTION:

*Hvorfor ligger melet i cisternen?
*Klokken 10.00 a.m. gælder det om at rubbe neglene. Men husk at låse efter dig!
*Det er en god ide, at løfte røret klokken 11.25 a.m. (Nej, ikke udstødningsrøret....)!
*TRAMP.... Aaaargh! Hvorfor overfaldt han mig, så jeg endte her på hospitalet?
*Klokken 3.30 p.m. er det tid til at se (bag) TV.

- Agern!

ARTHUR TQFE:

*En papagøje er godt nok ikke en ravn, men derfor kan den jo godt hugge ting og sager.
*Selv om hjelmen har fået en bule af stenen, kan den jo godt genbruges.
*Vent til klokkerne ringer for dig og bliv belønnet med et password.
*Strusser putter hovedet i jorden; mennesker putter hovedet i hjelme.
*Den sovende mand tager. Varm ham op og lad ham tage videre!

- Jonas.

HERO'S QUEST

*50 røde æbler og kæmpen bliver glad.
*Svampe bliver hjemsøgt om natten, og så er det jo om at ha en flaske klar.
*Underjordiske huleboer har mange ting på lager.
*Stjålne ringe hænger ikke på træerne - eller gør du?
*Efter Ogren er slået til de evige jagtmarker, skal der befries, men først skal der fodres.

- Jonas.

LARRY I I I:

*Prøv at kigge lidt i skilsmissekonvolutten.
*Kniven er slap, men prøv at kigge på den hårde stair.
*Ved kløften skal du "rip clothes".
*Pluk nogle friske blomster og lav en krans.

- Daniel "The Crusader" Mouritsen.

FUTURE WARS:

*(Fortiden): Få fat i en mønt ved at ryste træet med munke kåben.
*Husk at finde fassen ved glassboblen, før du lukker Ann ud!
*(Fremtiden): Lancen er som skabt til at ødelægge kameraet, over tog centralen.
*Brug fuse i fuse box og skynd dig op og ind uden at betale.
*Alienen kan ikke lide gas, så prøv at åbne gitret og brug newspaper til at beskytte dig selv, ok?

- The Crusader.

SPACE QUEST I I I:

*Prøv at købe fun meal og spis det. Derefter spiller du på spillemaskinen indtil beskeden kommer.
*Kig lidt i teleskopet.
*Use pole til at komme over kløften.

- The Crusader.

SPACE QUEST I:

*Hvis du har svært ved at klare action-sekvensen (H J-E, H N, H L, O E H F R, RED) gennem ørkenen så tryk på <ESC>. Sæt derefter spillet i slow mode og det er den rene barnemad.

- Mark "Junior" Sederquist.

ZAZ' RPG-CORNER

Hej med jer, folkens. Så er jeg tilbage igen. Sidste omgangs fra-vær skyldtes flere ting:

1. Jeg har anskaffet mig flere nye spil: "Blood Bowl", "Dungeon-bowl" og "The Best of Dragon Magazine Games".

2. Jeg var syg lige op til deadline og kunne derfor ikke sende eller skrive.

Men, dårlige undskyldninger eller ej, nu er jeg tilbage. Og aftenens første skive bliver...

BASIC:

Ok. Sidst slap vi ved, at jeg fra nu af går ud fra, at man har et spil. Når man spiller er det vigtigt at leve sig ind i sin karakter (og en Indre Missionsk røst hørtes vestfra, RED). Et nemt og godt hjælpemiddel til dette er ikke at kalde hinanden ved hinandens rigtige navne, men i stedet bruge karakterens. Altså f.eks. Zaz i stedet for Casper. Udover dette er det også vigtigt at huske, at man sagtens kan spille en karakter, der ikke KUN har høje tal. En DM bør - hvis han vil tillade NOGEN at slå om - kun tillade det for folk med udelukkende gennemsnits- eller bundtal. Jeg har f.eks. en karakter med 6 (ud af 18) i styrke. Dette medfører, at han max. kan løfte 55 lbs (Pund i sekundet?, NYX) ca. 26 kilo over hovedet. Dette gør ham ikke kedelig at spille, snarere tværtimod! På den anden side kan overhøje tal let reducere en karakter til en samling tal og kampdata. Men den er mere end det. Den er et selvstændigt individ, med en helt unik personlighed. Som du sammensætter. Det er kendetegnet for en ægte rollespils-karakter. Og uden den er rollespillet ikke noget rollespil.

EXPERT:

Hejsa, eksperter! Sidst var det figurerne, nu kommer -på opfordring fra Roger Wilco - en afhandling om kreation af egne monstre, spells, våben m.v. Dette kan - som mange ikke tænker over - lige så godt komme fra spillerne som fra DM'en. Når man skal kreere sine egne ting er det en god ide først at se efter, at der ikke er noget - som allerede er lavet - der minder (meget) om det. Hvis dette er tilfældet, så spild ikke tiden på at lave noget nyt. Modificer hellere det bestående. Hvis det ikke er tilfældet, så gå igang med først at lave en general beskrivelse af tingen. Lav evt. en skitse, det kan tit hjælpe meget. Når dette er klart, går du igang med at lave de data, som du ellers ser ved denne type ting. Sørg gerne for at stille det op på samme måde som i reglerne - det giver et bedre overblik. Lad os tage et par eksempler: 1 I AD&D vil jeg gerne lave et spell, der kan få en pil til at flamme og derved give større skade, f.eks. 1d8. Jeg skriver de forskellige ting ned:

Flame Arrow

Level	: 1
Range	: Touch
Components	: V, S, M.
Duration	: Spec.

<Alteration>

Casting Time	: 1
Area of effect:	Spec.
Saving Throw	: Spec.
Reversible	: No.

Effekt: Gør en almindelig pil til ild i et skud. Pilen betragtes

som magisk med hensyn til Magic Resistance etc. Offeret for pilen får en saving throw vs. spell, hvis det klares gives normal skade. Ellers gives 1d8.
(Hvis du ikke spiller AD&D og ikke forstod noget af dette, så fortvivl ikke. Det er bare for at vise teknikken - at det skrives op, så det er lige til at gå til).
Når det som her drejer sig om spells, må DM sætte en level for det. Her skal man passe på ikke at lade for kraftige spells få for lav level.

2. I AD&D vil jeg lave en tidlig pistol. Jeg opdager, at en Arquebus er et tidligt gevær. Denne modificeres lidt, så den giver lavere skade, er billigere og har en kortere skudvidde. Og voila, der har vi vores pistol.
Jeg håber, at dette har givet dig lyst til at gå igang - hvad enten du er spiller eller DM (vi er jo ikke racister, vel?)!!!

IMMORTALS:

Efter at være startet på en AD&D campaign i "Enhjørningen" - en ny RPG-klub i Farum - har jeg fået mange gode ideer. En af dem skyldes, at gruppen var startet på et eventyr, da jeg kom. Efter at have lavet min karakter bad DM mig om at komme med udenfor. Jeg havde valgt at være magiker. Han fortalte mig, at jeg var søn af en meget stor magiker, som desværre var blevet bortført af en fanatisk sekt. Efter dette var det usikkert at blive i byen, så jeg valgte at tage ud og se mig omkring. Jeg havde vandret et par dage, og var ved at tænde et bål for natten, da jeg så en skægge komme imod mig, nærmest som sort slim, der flød i luften. Jeg slukede hurtigt bålet, men den fortsatte. Jeg begyndte at løbe, men da den indhentede mig slog jeg på den. En stor fejltagelse. Den tog fat om mit ben og begyndte at sugge livskraften ud af mig. Pludselig så jeg tre skikkelser sidde ved et bål, og det gav mig nyt mod. Jeg rev mig løs og styrtede

derhen. Det var to fra partyet, der var gået ud for at fiske sammen med en ung nonne (hm-hmm!!). Jeg forklarede hurtigt mit problem og løb sammen med dem op imod klostret. Nonnen piftede i en fløjte, hun havde om halsen, og lederen af klostret kom ud med en stav i hånden og holdt skyggen på afstand, mens vi løb i sikkerhed. Nu var jeg hovedkuls blevet kastet ind i eventyret. På en utrolig spændende og atmosfærisk måde.

LETTERS:

Denne gang har to famøse personer skrevet til mig. Lad os starte med Roger Wilco:

Davs Zaz! - Du ville gerne have et par ideer til din brevkasse? Her har jeg et par stykker, som du måske kan bruge. <...> Det var det. Jeg har også et par ideer til, hvad du evt. kunne tage op i dit corner.

- 1: Kreation af egne monstre, spells, våben etc.
- 2: Hvorvoddet det er en god ide at købe moduler eller ej.

*** Tak for brevet, Roger. (De 3 prikker står for tips, som Roger meget venligt har sendt. Derfor står han i de næste fire numre for Månedens Tips!!!). Mht. kreation: se, om det, der står i ekspert-delen er, hvad du havde tænkt dig. Ellers skriv eller ring. Moduler - behold, and thou shalt see... i hvert tilfælde i nærmeste fremtid!

Så går vi til den evigt aktive RANGER:

Greetings once again Zaz, - På denne jævndøgnssdag (Vernal Equinox), nej det har intet med Jarre's plade at gøre... god ide med at dele corneret op... Du skriver, at D&D er et godt og simpelt begynderspil. Det er jeg ikke helt enig med dig i. Jeg mener ikke, at det er decideret simpelt; der er trods alt 5 sæt. Reglerne er måske lettere end i andre RPG's, men all for mange komplice-

rede regler ødelægger mange gange selve rollespillet. Men hvis det skal komme an på reglerne, vil jeg da mene, at Star Wars spillet er mere simpelt. Nok om det. Dog mener jeg, at spilsystemet er næsten lige meget, bare spillere og gamemasters gør deres for at få et godt rollespil ud af det. Din expert-del er perfekt (TAK!!!). Du giver gode forklaringer om de to maleteknikker... Den eneste dårlige ting ved disse maleteknikker, er, at de er hamrende ulogiske. Hvis en figur har en grøn kappe, vil de RIGTIGE skygger jo altid være der... Omkring din Immortals-del er jeg fuldstændig enig med dig. Et RPG uden atmosfære er næsten intet værd (Oh, det var næsten et rim). Man skal bare passe på, at beskrivelserne af stederne ikke bliver for lange, da de så godt kan blive kedelige. Slutteligt vil jeg spørge, om det var muligt med anmeldelser af spil og bøger? Hvis du er interesseret, kan jeg godt lave en lille anmeldelse af Space Hulk, da en af mine buddies købte den for nogen tid siden. It's up 2 u! (Lad ikke denne halvskallede popsangerinde danne grundlag for stof, der skal præge AP's spalter fremover, forstået?, NYX). (Stjæl et Prince-hit og klip dig skallet, D.D. Dennis). (IT IS UP TO YOU, NYX). (Shithead-O'Conner, D.D. Dennis).

*** Pyha, for en omgang. For at lave total uorden i sagerne: Jeg kender ikke Star Wars, og hvis jeg gjorde, er jeg ikke sikker på, at jeg havde anbefalet det som begynder-spil. I D&D får man nemlig en god indføring i rollespillets oprindelige form, og det, som mange forstår ved "ægte" rollespil. Da D&D kom først er mange andre spil bygget over det og de begreber, som bruges i det. Derfor er det et godt begynder-spil. Jeg er dog enig i, at det ikke kommer så meget an på systemet som på DM og spillere. Det med skyggerne er rigtigt nok, med de giver jo unøgteligt en extra

dimension, som absolut er værd at tage med. Anmeldelse - kom endelig med den. Brug helst samme kategorier for scores, som jeg har brugt i mine tre anmeldelser.

Det var jo en ordentlig omgang, men jeg håber på endnu flere breve næste gang. Så skriv, skriv eller lissågodt, ring, ring!!!

FOR DM ONLY:

Zaz:

Casper "Zaz" Kvan Clausen

Lillevangsvej 27

3520 Farum

Telefon: 42 95 83 07

Lulagi:

Robert "Lulagi" Christiansen

Gl. Kongevej 9

6000 Kolding

The Ranger:

Rasmus "The Ranger" Bolding

Jacob Hansensvej 105, st. tv.

5260 Odense S.

MANEDENS TIPS:

Denne måneds tips er venligst doneret af Roger Wilco:

Eventyrerne kommer ind i en smal gang. Den eneste vej frem er en trappe, som fører op. På toppen af trappen står en sten, som vil blive udløst så snart en person træder på det første trin på trappen. Stenen vil derved rulle ned og knuse spillerne. Et faldgitter ryger ned bag spillerne og spærre veje tilbage.

LØSNING: Når stenen kommer rullende skal spillerne lægge sig mellem trinene. Da vil stenen ganske harmløst rulle over dem. Den vil også ødelægge gitteret, så vejen igen bliver fri. Hvis der er en tyv med i partyet kan denne kravle op af væggen.

Det er slut på corneret for denne gang. Skriv eller ring! Og husk: Be careful out there!

- Zaz.

(Og til en vis grad Roger Wilco, The Ranger og Hill Street Blues).

BREVKASSEN

BLANDET!

Davs igen AP.- Herligt at AP nu rigtig kører igen. Bare synd at bladet kun udkommer hver anden måned. Men som man siger, "Herren gi'r, Herren ta'r, Herren er en gi'tar." Sidste nummer var ret godt med mange gode artikler - men hvor blev Zaz af? Der manglede jo unægteligt noget RPG-stof. Det er jo det, der er fremtiden, ikk'? (hold op Co-ke, du ved jo godt, at text-only er yt! - eller i det mindste ikke så udbredt længere - heh, heh, desværre).

Det tætteste vi kom på RPG var Hook's PBM-kasse, hvilken jeg læste med stor fornøjelse. Fortsæt med den Hook og kom gerne med flere eksempler fra spillet (trækkene) - det er det sjoveste.

Er det kun Wargames du spiller, eller er det også nogle gange ægte RPG? (altså stadig via Posten). FED artikel ellers!!!

Og så til NYX. Mht. din bestikelse (blå Gajol, o.s.v.). Hvis jeg nu optager Jarre's Houston koncert over til dig, får jeg så en mere betydningsfuld rolle i din historie (ikke en anden, bare en me-

re fremtrædende - du ved)?

Selvom Jarre's koncert efterhånden er et to-tre år gammel, ER den stadigvæk verdens største med over 1.300.000 tilskuere og en hel bymidte som scene (garanteret mere vejende end Floyd's 250 tons scene). Det står jo i rekordbøgerne! Du spørger også, om Jarre holder publikum samlet flere gange med samme show. Nej, det gør han ikke - når Jarre laver shows, skal en hel by sættes i beredskab. Dette er grunden til, at der går så lang tid mellem hans koncerter. Ikke mere om det (denne gang i hvertfald). For i forhold til Jarre's koncerter er Floyd's ikke andet end "Just another brick in The Wall" (læs: "another JOINT in The Wall, Crap!").

- See Ya, Rasmus "The Ranger".

Din rolle er og bliver ikke bedre! Indse at du er en joke, akkurat som Jarre!

- Mvh., NYX!

SVAR, TAK!

Hej Adventure Posten - Jeg har tre spørgsmål, som jeg ønsker løst.

1. Dette er femte

gang jeg skriver til et computer blad. De fire gange gik til AMIGA-INTERFACE, hvor jeg slet ikke fik svar, men jeg håber, I vil give mig et. Jeg har fundet ud af, at mange af dem, der har King's Quest III originalt har et problem med at bruge formularerne. Der står i manualen, hvordan man gør, MEN hvis man f.eks. vil bruge "Transforming another into a cat" og skriver "PUT MANDRAKE ROOT POWDER IN A BOWL" så skriver computeren "YOU MIGHT NEED IT!", så hvorfor står det i manualen, når det ikke passer? Vil I skrive denne formular rigtigt, så man kan se, hvordan man gør. De, der har en piratkopi hjælper det jo ikke, når de ikke har de andre formularer!

2. Kan man lave en Sierra-help-line, hvis man er kommet igennem 10 eventyres? Eller skal man være kommet igennem ALLE Sierra-eventyrene???

3. Jeg vil gerne købe Larry III originalt, men skal jeg have harddisk, for det skal man på piratkopien af f.eks. Indiana Jones. Jeg har den originalt, hvor man ikke skal

have harddisk, men hvordan forholder det sig med Larry III? (Jeg dør, hvis man skal have harddisk?).

- Bye bye, Ulrich
"Mr. Nobody" Schytte

For at bruge de korrekte spells i spillet skal du indtaste det romertal, der står angivet efter spellen i manualen. Virker det heller ikke så ring til Jonnas. Han har den også originalt og vil med garanti gerne vejlede dig yderligere.

Om du skal have løst flere end 10 Sierra-spil for at køre helpline, skal jeg ikke kunne sige. Du må jo tænke på, at det primære er at levere service til andre, og så nytter det ikke noget, hvis du alt for mange gange må beklage. Jeg foreslår dog, at du ringer til mig, og så aftaler vi en eventuel telefonid. Hvis de 10 Sierra-spil hører til i den nye ende, er du jo kompetent nok! Larry III - nej, den kræver ikke harddisk. Ring til mig. Vi sælger den for kr. 389,- til Amiga'en i denne måned! - Eventyrlig hilsen,
NYX.

TRÆF!

Hej Claus. - Hvis jeg ellers kan få fri i efterårsferien, er jeg helt klart med på en even-

tyr tur. Godt nok er jeg fantastisk god til at klare alle former for adventures (hvis jeg har den komplette løsning til spillet). (Jeg læser også slutningen af en bog først og ser kun fodboldt, hvis jeg kender resultatet på forhånd!), men ok, der er jo nok et eller andet I garvede spillere kan lære en novice. Ellers lige et forslag til bladet. Tryk nogle hints for os begyndere, helt klart og tydeligt, så vi ikke får endnu flere problemer at slås med (ud over betalingsbalancen, krisen i landbruget for slet ikke at tale om nedskæring på hospitalerne!). Ellers er det rigtig rart, at klubben fortsatte. Så må vi jo bare prøve at overleve kun at få Danmarks bedste blad hver anden måned. - med eventyrlig hilsen, Annette, Valby.

Hej Annette fra Valby! - Adventureferie eller ej! Det skal ikke kunne siges endnu, om det bliver til noget. Du hører dog nærmere, når jeg ved noget konkret! I øvrigt pønt af dig, at kalde os for "Danmarks bedste"!

- Mvh, NYX.

FEDT BLAD!

Til Brevkassen. - Jeg vil først takke NYX for hans indsats

i Helplinen (Computer). Dernæst har jeg gjort, hvad Adventure-Klubben opfordrede til, nemlig at sende et brev ind til Computer, hvorpå der stod: "MERE ADVENTURE, WE WANT THE MAGIC ONE". Det nyeste blad (det blå) var en stor overraskelse for mig, der fik det gule blad som prøvenummer, for helt ærligt - der var ikke særlig mange tips, ikke en eneste anmeldelse og en meddelelse om, at det kun var Jonnas, der kørte Helpline. Det er en af grundene til, at jeg denne gang sender 5 breve!!!

Angående reklamer i bladet synes jeg, at det er godt, da man så kan se, hvor man skal købe spil henne. Det er også rart at se dem, når man har læst side op og side ned fuld af text. Jeg synes selvfølgelig, at der skal være en grænse, men den er der ingen fare for at AP slår. Det er godt, at vi små hjælper de små. Her tænker jeg på samarbejdet mellem ABSALON Data og AP. Angående tegninger synes jeg, de er lækre. Bliv endelig ved med det.

Hvad skal det til, for man kan køre helpline?

Hvad med nogle programmer i bladet?

Når I laver tilbud og har anmeldelser i bladet, må vi så ik-

ke se et skærbillede?

Det er et lækkert blad fyldt med Adventure, men har I ikke plads til arcade adventures som Last Ninja II? Når bladet hedder "Adventure Posten" og klubben hedder "Adventure-Klubben", må der også være plads til arcade adventure. Klubben er fed. Dens kvalitet overgår langt "Det nye Computer". DNC: 25%, AP 95% (Det er jo ikke altid størrelsen, man regner med). Til sidst ros til Den Gamle for de fede eventyr "Katastrofe på Titan" og "Oprør på Nyx".

- Lars "German" Wittmann.

Hej Witte! - Arcade adventures som Ninja II bliver der ikke - og vi gentager IKKE - noget af i min tid. Skærbilleder kommer i bladet, såfremt vi har nogle liggende. Vi opfordrer selvfølgelig altid skribenterne til at tage et par stykker selv, eller kopiere en løkkebisen fra manua-len. Dog for det meste uden succes! Jeg har selv et løsningsbibliotek på over 500 løsninger, og ikke engang det er nok! - Så prøv selv at overveje, om du er rustet nok til at køre helpline! Selvfølgelig kan du specialisere dig i f.eks. Infocom, Level 9 eller lignen-

de, ligesom Mark ønsker at gøre det med Sierra! Til sidst også en tak til dig for de flotte ord om Adventure Posten.

SKRIV IND!

Hej AP. - Efter at have brugt ca. en uges tid på at sætte alle AP-tips i orden, kan jeg konstatere, at der i de udgivelser jeg er i besiddelse af, er nævnt ca. 180 forskellige titler på adventurespil. Mamma, sikke et arbejde; men det var virkelig det værd. Der står faktisk mange gode ting i de gamle AP'er, men man må jo desværre indrømme, at det er gamle kendinge, der står for 80% af alle indslag. Jeg siger desværre - fordi - der må være mange andre, der sidder med nogle guld-korn, der kunne formidles videre til andre medlemmer gennem AP. Selv er jeg ikke så gammel i klubben, men jeg har brugt Help-linen flittigt. Jeg indrømmer, at første gang jeg dristede mig til at prøve den, var jeg lidt nervøs for at "falde igennem" med mit problem, men det har vist sig, at det er nogle smadder fine folk, der sidder og betjener Help-linen. Man får hurtigt en snak om yndlingspil og spilgenre. Stor ros til de gutter. Så alle dem, der sid-

der og føler sig som begyndere, I har intet at frygte - skriv ind og lad os høre fra jer!

- Med venlig hilsen, Jesper Kallesø.

Hej Jesper! - Hvor var det dog nogle fornuftige ord, du har sat sammen her. Jeg er selvfølgelig helt enig i, at flere burde både ringe og skrive til os med tips, problemer osv. Hvis du har ordnet tipsene på diskette er vi MEGET interesseret i at modtage et eksemplar af den-ne! Måske kunne vi sammen finde ud af at udgive den som PD eller lign. til vores medlemmer!

Er det på tekstbehandling eller skrivemaskine betaler vi gerne for evt. fotokopier! Det kan lette vores arbejde, når vi tjekker om indsendte tips, har været bragt før!!!

- Med venlig hilsen
NYX.

PD I AP.

Hej Claus. - Det har generet mig, at antallet af adventure-spil til PC ikke er voldsomt stort, samt at de som kan fåes ofte er:
1) for dyre
2) grafik adventures
Heldigvis er der da Public Domaine Adventures! Jeg tænkte, at det måske var en ide, hvis I havde en spalte, hvor læserne kunne skrive ind og fortælle, hvilke PD-

adv. de havde, samt et par linjer om hvert spil. Således at medlemmerne lettere kunne hitte nogle PD-adv.

Hvis I synes, det er en god ide, så har jeg i hvert tilfælde sendt en liste over de PD-adv. jeg har (og som er relativ gode).

- venlig hilsen,
Klaus Melvin Jensen.

Ohøj, adventureknuser fra det nordlige! God ide med PD-spalten. Den er med fra denne gang, og jeg opfordrer hermed alle til at sende et par linjer ind om de PD-spil, de evt. ligger inde med!

- eventyrlig hilsen,
NYX.

AP HVER MANED! !

Til AP - Vente, vente, vente... NÅ! Endelig! - Hvorfor udsender den "udmærkede" nye bestyrelse KUN bladet hver anden måned? Det er ikke pga. kvaliteten, men pga. ventetiden det er en dårlig ide. Det drejer sig jo kun om 10-15 sider ekstra pr. blad! NÅ, det ændres nok ikke, derfor har jeg sendt en bunke stof

ind til jer. (Anmeldelser, tips, grow down, Spaceghost-essay mm.).

Dernæst: Hvad står: "Onkel Per's Hytte" for? Zaz står for rollespil, Den Gamle for..., osv?

Næste punkt er adventure-konkurrencen. Hvornår er den slut? Den har jo været i næsten 1 år!

Og hvad med "Døden fra Gentofte"? Er det ikke på tide, at "Dyrenes Akutte Værn", (DAV) får en rolle i historien? F.eks. som en slags IRA eller KGB.

(Mus'en er velkommen i vores forening).

Men på den betingelse, at vi ikke kommer til at arbejde for "Den Gamle", Finn-forsvind eller hans "incapably" sønner!

- The helping Egern. PS. Indfør Maze Map! Jeg har fået positive henvendelser fra tlf-helplinen. PFS. Hvor bliver dog A-MOC af?

Hej DAV! - Ah, hvor åndsvagt! Dav DAV!! - Aaaarghhh.... Nok om det. AP hver anden måned drejer sig ikke blot om 10-15 sider, men om en langt større proces, der -

som du sikkert har bemærket - har resulteret i et meget flottere blad, (TAK TIL RUNES FAR), der er trykt i 1. klassens kvalitet! Du kan jo prøve at skrive et 30 siders essay-hæfte, sætte det op som AP, lade det trykke, og så distribuere det. Alt sammen på 15 dage. Så skal vi se, hvor længe der går, før du går over til hver anden måned.

Onkel Per's Hytte står for.... Jeg prøver sgu' lige at ringe til ham.

Han siger: "Mit corner står for det, det står for, ja det gør så!", og fortsætter: "Hvis der er nogle, der er i tvivl, kan de jo evt. prøve at læse det!".

Adventure-Konkurrencen er på foranledning udvidet lidt endnu!

En rolle i "Døden"? Tjah, læs selv...

- Eventyrlig hilsen,
NYX.

Maze-Map respons!?

Det kan du jo sagtens sige! Vi vil have tonsvis af breve, før vi indfører en sådan spalte!

A-MOC? Det ved vi heller ikke!

PS-lig hilsen, NYX.

NÆSTE NUMMER

Deadline til næste nummer af Adventure Posten er fredag den 10. august. Har du tips eller tricks, mod på at anmelde dit netop indkøbte eventyrspil, ja så ring eller skriv til redaktionen. Nummer og telefonid står andetsteds i bladet.

Udløber dit medlemskab med dette nummer kan du, hvis du fornyer det inden den 1. august benytte helplinen helt frem til september. Ellers må du vente på dit nye medlemskort og dit nye medlemsnummer. Ring også her, hvis du er i tvivl om fremgangsmåden!

ADVENTU-RE-VIEWS

LANCELOT

Level 9. Fåes til de fleste maskiner. Version testet: C64.
Pris: ca. 200 kr.

Jeg har altid ment, at Level 9 lavede nogle af de fedeste spil, der overhovedet kunne graves op. Efter at have udsat nogle få hundrede adventure-freaks for et grundigt trediegradsforhør (under kontrol af Steins Laboratorier), fandt jeg ud af, at det var jeg ret alene om at mene. Lancelot er ikke splinter nyt, men da der tilsyneladende ikke er andre end undertegnede, der har prøvet det, over jeg alligevel mit pletfrie rygte med en anmeldelse.

Det er ikke fordi, der er lavet forfærdeligt mange spil om Kong Arthur og hans ikke alt for runde riddere.

Monty Python har lavet en genial film, der hedder "Quest for The Holy Grail", og da Mastertronic lancerede spillet over filmen, udbrød der vilde stammekrige i en nordøstlig udkrog af Guinea-Bissau, der varede i 3 år, indtil de implicerede parter fandt ud af, at spillet ikke var helt så genialt, og så tog de hjem og spillede mini-golf.

Arthur and the Quest for Excalibur springer vi let og elefant hen over, og står så tilbage med Lancelot i hånden.

For at bryde alle traditioner vil jeg starte med at starte med handlingen (jeg HAR patent på ideen). Lancelot er en elendig klodsmajor, der for at være smart kalder sig godsejer. Men ridder ser nu pønere ud på visitkortet, så vor helt besøger en dag Kong Arthur, og CHOP, et hoved kortere, bliver han slået til ridder. Lancelot skal nu drage ud for at finde alle Arthurs forsvundne riddere, og dem er der man-

ge af (de havde nok aldrig været spejdere). Når det er gjort skal han lige hente The Holy Grail - og det var så det show. Det kunne Pete Austin & Co. godt se, at der ville komme en sløv historie ud af, så de har peppet den op med en masse jomfruer, som Don 'Lancelot' Juan kan muntre sig med. En af dem hænger han på gennem hele anden del. Uheldigvis nægter hun en hver form for samarbejde, og kommer endda med provokerende bemærkninger hele tiden, og da Lancelot på et tidspunkt er ved at blive skåret til tandstikkere, står hun sgu' og griner! Lancelot kan også få hjælp af de riddere, han eventuelt muligvis med en vis usikkerhed kunne få snøvet sig sammen til at redde, men dem er der nu ikke for meget hjerne i, så han må selv klare al planlægningen. Selvfølgelig er der også drager med i spillet, men HVOR ER PRINSESSENERNE??? Det skal der være i den slags spil! Ellers skorter det ikke på magi, fægtekampe og lignede dagligdags begivenheder. I det hele taget synes jeg, at Level 9 har ramt plet mht. atmosfæren, og spillet følger historien i manualen temmelig godt. Og manualen? Det første, man lægger mærke til, er det (synes jeg) virkeligt flotte cover. Meget indbydende. Manualen indeholder en spilleguide, et eksempel på et spil, en grundig vejledning til hver computertype og baggrundshistorie. Ekstra features på PC er f.eks. et demospil til fremvisning i butikker. Baggrundshistorien er spændende og godt skrevet. En liste over de bøger, der er blevet brugt, er inkluderet, så "get reading". Level 9's undskyldning for at lave dette spil er, at der ikke var andre, der ville. GLAB! Men hvad, så længe det er godt... Det indeholder Level 9's sædvanli-

ge stærke parser med RAM LOAD/SAVE, OOPS, GOTO, RUN TO, FIND etc. Interaktionen er helt i top, og du kan hundise rundt med dine medspillere som du ønsker (jeg så meget gerne et par medlemmer i de roller. Løb så, Coke! 3 gange rundt om den kinesiske mur, Jonas!). Mange af problemerne SKAL løses i fællesskab med dine venner (så falder ideen med Coke og Jonas til Jorden, NYX), og det skaber tit lidt koordineringsvanskeligheder, men aldrig så mange, at morskaben går tabt.

I sådan et superspil er der naturligvis også nogle fejl.

1) Hvorfor er der så mange intetsigende, unødvendige lokationer, i stedet for færre, men længere rumbeskrivelser? Det sinker kun spilleren.

2) Første del er RET skuffende, i hvert fald ved første øjekast. Den er ALT for kort, også selv om man skal tilbage til den senere. Jeg må indrømme, at jeg havde Lancelot liggende længe, før jeg begyndte rigtigt på det, simpelthen fordi del 1 er for tynd.

3) Det er af og til svært at vide, om man har løst et problem eller ej. 'Turquins Manor' i del 2 er et UDMÆRKET eksempel!

4) Det er også lykkedes Level 9 at indsnige nogle ret underlige fejl. Nogle eksempler: 'Damosel MAledisant went south, mounting HIS horse?' 'I think he saw you', siger hun om en vagt, mens du står og er ved at skære halsen over på ham. Talkin' about logic? Man kan også opleve Sir Ector på sin borg i skoven, selv om han lige er taget til Camelot ??? Galahad går af og til rundt i del 3 og tager det samme horn hele tiden! Prøver du at tage kagerne i del 3 får du et punktum som svar. Hvad betyder det? Men den værste er dog Merlin i del 2. Hver gang du dør tilbyder han at redde dig, og hvis du siger ja, FAR du 50 point i stedet for at miste dem. Dette trick kan gentages så tit, du vil! (Disse fejl er opdaget på C64. Jeg ved ikke, om de er i de andre versioner)

5) Af og til går programmet ned, hvis du ruller billedet helt op og går til en lokation, hvor der lades et nyt billede.

(Samme fejl var også at finde på C64-versionen af Stapeghost, så jeg gætter på, at dele af Level 9 serien har denne bug, NYX). Som helhed fungerer Lancelot dog fint, og problemerne er næsten alle logiske. Men bedøm selv i...



GRAFIK 80% - Ganske flotte billeder, der loader ret hurtigt.

LYD - det lyder lovende, ik'?

PRÆSENTATION 85% - Flot og dækkende manual dog med et lidt dårligt lavet kort over England med nogle af de vigtige steder tegnet ind. Dog kan du få hintsheets til spillet - en langt bedre ide end kodede hints, som man alt for hurtigt konsulterer.

PARSER 85% - Stærk med de nævnte kommandoer + ALL, EXCEPT og den slags små smarte ting. Den er til lige med rimeligt hurtigt, til forskel fra InfoBEEP og MagneBEEP's, der begge er en sand plage, når det drejer sig om hastigheden. ORDFORRAD 65% - Ret dårligt på nogle punkter. Panelet i del 2 voldte mig en del problemer, og der savnede jeg en hel del verber. I de fleste tilfælde er det dog ret indlysende, hvilke verber der skal bruges.

INTERAKTION 90% - En af Level 9's stærke sider. Masser af muligheder med dine medkarakterer. Der er ca. 30 i spillet du kan kommunikere med, hvor af ca. 10 er af betydning.

ATMOSFÆRE 85% - Virkelig god, men pga. de alt for mange rum bliver beskrivelserne flere steder af "I am in a hall"-typen, en ting som ikke burde findes i 1988 (hvor spillet er fra).

SVÆRHEDSGRAD - Standard. Dog kan parseren en gang imellem genere.

VALUTA FOR PENGENE 80% - Du får meget eventyr for pengene, og er sikret mange timers frustrationer og smadren af tastaturer i arrigskab. PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING 85% -

Ikke Level 9's bedste, men absolut et spil, der er værd at købe. Det har fortjent en større succes end det har fået.

-The Hunter.

En af sidste års helt store biografssuccesser var den tredje film om eventyreren og arkæologen Indiana Jones. Filmen blev produceret af LucasFilm, som ejer spillfirmaet, med det nok så originale navn, LucasFilm Games. Og hvad var mere naturligt for LucasFilm Games end at lave et spil over filmen? At lave TO spil over filmen! Så det gjorde de. Et actionspil og et adventure (så må du selv gætte hvilket et, det her handler om). Som de første (i Maribo og omegn) har Adventure-Klubben fået tilsendt et testeksemplar. Så derfor vil jeg, med mine objektive anmelderøjne (og et bundt hundredlapper fra LucasFilm i hånden), påbegynde anmeldelsen af:

INDIANER JONAS

og lasten med crosanter.
Fåes til Amiga, Atari ST og IBM PC 5 1/4" og 3 1/2" Pris ca.: 395 kr.
Version testet: Amiga.

Tiden er 1938. Nazityskland blomstrer som aldrig før. Men også Hitler skal dø en dag, så derfor er han blevet interesseret i den hellige gral, som efter sigende giver evigt liv. For at finde den kidnapper tyskerne den førende ekspert på området amerikaneren Henry Jones. Men de har glemt een ting: Henry's frygtløse søn Indiana, som drager ud for at befri sin far og finde gralen.

Spillet er skrevet i computersproget SCUMM, som også blev benyttet til at lave Maniac Mansion og Zak McKracken. Der er altså tale om et adventure, hvor vægten er lagt på grafikken. Skærmen er delt op i fire dele. På de tre nedeste linjer vises Indy's inventory. Over dette finder vi kommandovinduet bestående af 15 kommandoer. Dernæst kommer grafikvinduet, og tilsidst er der to lin-

jer til samtale. Det hele er musestyret, så noget "rigtigt" adventure er der ikke tale om.

Siden MM og Zak har LucasFilm forbedret deres system på visse punkter, hvis man da ellers kan kalde det forbedringer. De har nemlig indført actionsekvenser, som desværre er noget værre hø. Det gælder kun om, at hamre i det numeriske tastatur og så håbe på, man vinder.

Udover dette er der tilføjet en talk-kommando. Denne giver dig mulighed for at vælge mellem 3-4 sætninger, når man taler med folk, og afhængig af hvad du har valgt, får du 3-4 nye sætninger. Det lyder jo meget godt. Men da du har ca. 15 valg pr. samtale, og der kun er een rigtig, kan det godt blive lidt trivielt i længden, især når de 14 andre fører til slåskamp med døden til følge. Men hvad action og samtale trækker ned i helhedsindtrykket, trækker humoren op igen. Spillet er spækket med sjove bemærkninger og animationer.

Et andet positivt aspekt er muligheden for samarbejde. Når du har befriet Henry Jones, kan du frit skifte mellem at styre Indy og hans far. Selvom det ikke er nær så gennemarbejdet som i MM og Zak, er det alligevel en fed ting. Til sidst vil jeg anbefale, at du ser filmen før du spiller spillet. Det er en god film, og det hjælper på forståelsen af spillets jokes og puzzles.



LYD: 69% - Flotte melodier og gode lydeffekter akkompagnerer Indy hele vejen.

GRAFIK: 85% - Alle Indy's handlinger er smukt animeret. Og jeg mener ALLE!



PRÆSENTATION: 76% - Den flotte æske indeholder, foruden de tre spildisketter og et instruktionsark, Henry's dagbog, som er meget sjov at kigge i. Introduktionsekvensen i spillet er rimelig god.

(Hvad er mere naturligt end at runde Lucasfilm af for stedse? - Det eneste vi mangler at anmelde er Maniac Mansion, og det tager Lars Wittmann sig af):

MANIAC MANSION:

LucasFilm Games. Fåes til CBM64 disk, Amiga, IBM PC, Atari ST. Pric ca. 240,- kroner. Version testet: CBM64.

Din store kærlighed - Sandy er blevet kidnappet af den onde, grusomme, skrækkelige you-name-it Doctor Fred, og det er nu dit job, at redde hende. Dit navn er Dave Miller, og du skal sammen med to andre teenagere lave en forhåbenlig vellykket redningsaktion. Og snart finder du ud af, at disse teenagere har forskellige egenskaber! Inde i Maniac Mansion (Alholm) bor altså den sindsyge Dr. Fred sammen med sin kone Edna (den lokale soci-alrådgiver) og deres søn, den kugleskøre Ed. (Rygter vil vide, at det er Hook'en i forklædning,

PARSER/ORDFORRAD: 65% - Systemet med få musestyrede kommandoer tiltaler mig ikke. Det forenkler spillet i forhold til tekstadventures. Men til gengæld går det hurtigt, og du risikerer ikke at skrive forkert.

KOMMUNIKATION: 71% - Der er stor frihed i de mange samtaler, idet du selv vælger, hvad du vil sige. Det er bare trist, at de fleste samtaler har døden til følge.

ATMOSFÆRE: 88% - Det er virkelig lykkedes programørerne at genskabe filmens humoristiske stemning. SVÆRHEDSGRAD: 55% - Garvede spillere skal ikke forvente den helt store udfordring. Det sværeste i spillet er samtalerne.

VALUTA FOR PENGENE: 77% - Det er et stort og flot spil, som vil kunne holde dig fanget i lang tid (dette skyldes dog mest de ekstreme load-perioder).

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 72% Selvom jeg er tekst-an, må jeg indrømme, at Indy III er godt lavet. - Hannibal.

NYX). Men det er ikke det hele. I regionerne for kæledyr bor både hamstre og tentacler?! Selve redningsaktionen kompliceres af ikke mindst Edna, der har det bedst, når hun kan afreagere på omgivelserne - samt Fred og Ed, der heller ikke altid er lige medgørlige.

Spillet ligner mest af alt en amerikansk B-film, og det er LÆKKERT! Det giver en vis atmosfære ligesom fundet af bl.a. den døde fætter Ted, skellettet i fangekælderen og atomreactoren i swimmingpoolen. Unægteligt anderledes, og den faktor, at man kan vælge mellem flere børn, gør spillet sjovere.

743 000470

LYD: 60% - I spillet er der et par melodier, der lyder som om, de er hugget fra Zak McKraken. En af de bedste sekvenser er dog politisirenerne eller når en af børnene spil-

ler på klaver.

GRAFIK: 75% - Man kan tydeligt se alle de ting, man skal bruge samt en masse andet. Grafikken er utroligt detaljeret og bl.a. kan man se alle Doctor Freds rådne tænder. Dog har jeg - i det store hele - set bedre.

PRÆSENTATION: 85% - Spilpakken indeholder Dave Millers opslagstavle, der dog ikke har nogle direkte "clues" på sig. Pakken er også fyldt op med fede tegninger og har screen-shots på for- og bagsiden.

PARSER: 90% - Figurerne bevæger sig hurtigt og de ord, man ved hjælp af joysticket, får op på skærmen går også i funktion meget hurtigt.

ORDFORRAD: 50% - Spillet forstår kun de verber, der står på skærmen plus få navneord i de forskellige rum, men man sparer da at slå op i "den røde", du ved!

KOMMUNIKATION: 30% - Der er kun kommunikation mellem figurerne, når man bliver fanget af Doctor Freds familie.

ATMOSFÆRE: 67% - Udenfor huset kan du bl.a. høre græshopperne spille - øh.. syng. Sådanne effekter krydrer spillet hele vejen igennem og trækker op.

SVÆRHEDSGRAD: 47% - Det tog mig 3 uger at komme igennem. (Selvfølgelig brugte jeg telefonen - Tak NYX og The Hunter).

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 62% - Pga. at spillet hele tiden bliver afbrudt af "cut-scener", som man kun kan springe over, når de er loadet færdig, trækkes karakteren nedad. Ellers opfordrer jeg alle til at købe spillet! Kunne du lide Zak McKraken, kan du højst sandsynligt også lide Maniac Mansion!

- Lars "German" Wittmann.

GEMS:

Stratagos, CITADEL OF CORRUPTION, Castle Boy, Starburst, Money!. Spilcompilation fra Digital Dynamite (the explosive name in software). Fåes til CBM64/128, på disk og tape. Pris disk 11.99 pund. Tape 8.99 pund. Version testet: CBM64 disk!

Så er den første softwareudgivelse fra "Digi-Dyna" på gaden. Keith McLeman har sendt et anmelderkopi til Adventure-Klubben, som jeg straks lod skue af mine objektive anmelderøjne! Pakkens titler dækker over - i ovennævnte rækkefølge - puzzle, adventure, platform, action og music.

Så hvad var mere naturligt end at kaste øjnene på "de kedelige" først, og så gemme lækkerbidskenen til sidst? Om Castle Boy og Starburst er der ikke meget at sige. Jævne action- og platformspil, der med et koncept, der desværre er set alt for mange gange. Når knægten i slottet hopper fra platform til platform krummes mine tæer, og efter min mening var selv Tiger Mission bedre end Starburst! Så hurtigt ud med dem, og ind med

Money! Her er der tale om virkelig god musik med samlede effekter alt sammen stablet på benene af Mark Wilson, der uden tvivl slår de øvrige spills lydsider. Og før jeg får "en balle" af the hardcore freaks til det essentielle: the adventure CITADEL OF CORRUPTION: For programmeringen står mændene bag Dimension Adventuring David Picking og Kevin Crampton, der har valgt at lade handlingen udspille sig i og omkring en gammel citadel (Borg - Den forklarer DOC'en for os næste gang., RED). En ond skabning i Borgen har kastet sine kræfter på beboerne i din landsby, og du er nu sendt ud for at tilintetgøre denne skabning. Spillet er programmeret på Incentives GAC (ikke plus), og er for at sige det mildt: "ikke særligt vellykket!". På din vej gennem lokationerne udenfor borgen, i forsøg på at få den gamle vindebro ned, støder du på et par puzzles; der pga. programmørernes forudindtagne viden om deres løsning, kommer til at virke ret så ulogiske. Eksempel: I en grav på en kirkegård finder du en kiste. Abner du den, får du at vide, at der er et lig i den. Un-

dersøger du liget, får du at vide, at der ikke er noget lig her! Du kan ikke lukke kisten, men godt åbne den igen, og det til trods for, at du ikke er blevet oplyst om, at den er smækket i af sig selv! Hvad gør man så??? Tjah, man dropper da bare en "gem" ved siden af kisten, for at få liget til at reinkarnere sig som zombie! - Og det selvom kistelåget er lukket. Logisk, ik'? Og sådan fortsætter de forskellige puzzles stort set hele vejen igennem spillet, der mest af alt minder om et godt gammelt Scott Adams eller Channel 8! - Sidder du stadigvæk med en CBM64 og måske en båndstation, ja så er du ikke for forventet, og vil nok finde at det er et udmærket spil. Okay, plottet er ikke at kimse af, men det hele halter unægteligt pga. den gamle GAC's begrænsninger...

THE ZOOZEE

LYD: 0% - Niou Liou!

GRAFIK: 55% - Ganske til forladelig grafik på GAC'en, der desværre kunne have været undværet til fordel for mere text/ordforråd!

PRÆSENTATION: 80% - Her har de to partnere hos Digi-Dyna virkelig fået skabt et godt resultat. En ordinær plastikæske med gode og fyldige, flot trykt, instruktioner til hvert spil.

PARSER: 65% - GAC-standard!

ORDFORRÅD: 30% - Kun de allermest nødvendige ord kendes. Synonymer er der stort set ingen af, og med disse begrænsninger gøres de forskellige puzzles hamrende irriterende og ulogiske.

KOMMUNIKATION: 10% - En kærkommen zombie kan instrueres til at tage og lægge ting, (for det meste!). En fiks programmeringsteknik, men ikke overvældende, igen pga. det

dårlige, ja DARLIGE, ordforråd!!!

ATMOSFÆRE: 50% - Meget middel! Til tider gode beskrivelser, med en god portion humor, men til andre den gamle "You are in a hall"-agtige frase!

SVÆRHEDSGRAD: 70% - I realiteten et nemt adventure. Det gøres blot sværere ved, at kun "Knock on drawbridge", fremfor "K.o.D. with/using flagpole" forståes. Sådan er der utallige eksempler, der helt sikkert kunne have været reddet i land vha. GAC+!

VALUTA FOR PENGENE: 35% - Ser man på eventyret alene, er pakken ikke meget værd. Dog trækker STRATAGOS, som jeg om lidt kort vil omtale, hele herligheden op nær de 100%.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 25% - Bestemt ikke en af mine favoritter! Derfor forstår jeg heller ikke, hvorfor andre anmeldere har rated det til 85% i overall!?!?

Nej, lad mig få STRATAGOS! - Et strålende puzzle-spil, med et plot så nyt og råt, at det gør ondt! Et bræt bestående af 8x8 felter i 5 forskellige farver danner rammen om spillet, hvor du har til opgave at lande få de forskellige farver i forskellig rækkefølge, alt efter level, enkelt og ligetil??

Du får måske til opgave at rejse over "rød-blå-grøn-turkis-gul" og kan fra starten, indtil din første farve er tændt, kun rejse langs kanten af brættet. Du finder en rød, tænder den, og kan nu frit betrede alle felter, indtil den rigtige kombination er tændt.

MEN - for der er et men... Du må kun tænde fem farver i alt! Og lander du på den samme farve to gange i træk slukkes den, du allerede havde tændt! Så den ovennævnte kombination kan løses ved f.eks. "rød-blå-gul-turkis-uuups?-turkis-gul-grøn-grøn-grøn-turkis-blå-blå-gul"! Lyder dette FOR nemt? Så forrestil dig, at du kun har ca. 30 sekunder til rådighed. Og, at der pludselig dukker en stjerne op, som har det med at smadre dig, hvis du krydser dens vej!!! Et svært og originalt spil, der mest af alt kan sammenlignes med Tetris på et skakbræt! Den gode lyd, og det gode gameplay vil uden tvivl fænge timer i træk, og gør GEMS til en værdig spilpakke!

- NYX.

SOFTWARE!

Siden januar har vi i Adventure-Klubbens regi forsøgt at få stablet en postordre-linje på benene. Det er nu lykkedes os at finde en del stabile og billige leverandører, med en acceptabel leveringstid på knap 3 uger. - Pløj nedenstående liste igennem og se, om der ikke skulle være noget, der kunne friste.

TITEL	CBM64	AMIGA	PC	TITEL	CBM64	AMIGA	PC
Ballyhoo		209,-		Lurking Horror	159,-	459,-	379,-
Bards Tale I	149,-	209,-	209,-	Maniac Mansion		319,-	329,-
Bards Tale II	229,-	309,-	329,-	Mind Forever V.		379,-	
Bards Tale III	229,-			Mines of Titan			379,-
Battletech		309,-	369,-	Moonmist	159,-	379,-	
Beyond Zork(*)	149,-	469,-		Personal Night.		369,-	399,-
Black Cauldron		169,-		Planetfall	189,-	459,-	379,-
Border Zone	149,-		189,-	Police Quest I		319,-	359,-
Chrono Quest		179,-		Police Quest II		329,-	379,-
Chrono Quest II		329,-	439,-	Pool of Radi.	329,-		359,-
Corruption	189,-	209,-	209,-	Scapeghost	189,-	239,-	239,-
Curze o.t.A.B.	329,-		409,-	Seastalker	159,-	379,-	
Cutthroats	189,-	309,-		Sherlock		459,-	379,-
Deja Vu	129,-	299,-		Shogun		299,-	379,-
Deja Vu II		299,-	349,-	Sim City	229,-	289,-	289,-
Drakkhen		269,-	269,-	Space Quest I		309,-	319,-
Dungeon Master		299,-	469,-	Space Quest II		319,-	369,-
Elvira		369,-	389,-	Space Quest III		409,-	429,-
Fish!	189,-	209,-	209,-	Spellbreaker		469,-	569,-
Future Wars		309,-		Starcross	159,-	469,-	
Gnome Ranger	149,-	179,-	189,-	Stationfall		379,-	359,-
Gold Rush!		309,-	299,-	Suspect	159,-		
Guild of Th.	189,-	209,-	209,-	Suspended	189,-		
Hitchhikers G.			309,-	Tangled Tales			349,-
Hollywood Hij.	189,-	469,-		The Pawn	189,-	209,-	209,-
It Came f.t.D.		349,-		Time & Magik		189,-	209,-
Ind. Jones adv		319,-	389,-	Times of Lore		289,-	309,-
Infidel		329,-		Trinity (*)	159,-		309,-
Ingrid's Back	179,-	189,-	189,-	Ultima IV	239,-	299,-	309,-
Jew. of Darkn.	109,-			Ultima V	279,-	339,-	339,-
Jinxter	189,-	209,-	219,-	Ultima VI			409,-
Journey		379,-	379,-	Uninvited		299,-	
Keef the Thief		329,-		War in M.Earth	239,-	299,-	309,-
King's Quest 4		409,-	429,-	Wishbringer		379,-	309,-
Knight Orc			189,-	Witness	159,-	369,-	
Lancelot		189,-	189,-	Zork I	159,-	309,-	249,-
Leis. Larry I		359,-	319,-	Zork II	159,-		309,-
Leis. Larry II		419,-	429,-	Zork III			309,-
Leis. Larry III		419,-	499,-	Zork Trilogy	319,-	569,-	
				Zork Zero		379,-	379,-

(*) - Kun til CBM128!

SADAN BESTILLER DU SOFTWARE:

- 1) Skriv dit medlemsnummer, navn og adresse samt maskintype ned på et stykke papir eller et brevkort.
- 2) PC ejere med 3 1/2" diskdrev anbefales at ringe, da priserne er til 5 1/4". Ligeledes er det også muligt at forhøre sig mht. grafikken.
- 3) Anfør på sedlen/brevkortet, hvilke titler du ønsker at bestille, samt den anførte pris.
- 4) Vi opfordrer dig til at anføre mindst 1 alternativ per 3 spil, da du derved vil være sikret imod udsolgte titler.
- 5) Når dette er gjort lægger du beløbene sammen for de bestilte spil (ikke alternativer). Dette beløb skal så tillægges kroner 30,- i veksler og forsendelsesgebyr, hvorefter det endelige resultat så indbetales på GIRO 1 66 73 00 eller vedlægges i CHECK.
- 6) I det øjeblik vi modtager din betaling og bestilling sender vi dette videre til vores leverandører, hvorefter der ca. vil gå 3 uger inden du har spillene.

Da leveringstiden til England er 3 dage hver vej, og der er dobbelt, forsendelse herhjemme, plus ventetid på GIRO indbetalinger og CHECK overførsler, er det det mindst mulige antal dage, vi kan levere på!

Vi håber, at så mange af jer som muligt vil benytte vores postordrelinje, så vi ikke - som sidst - ser os nødsaget til at lukke den.

Da vores priser er forholdsvis lave, håber vi også, at I vil se lidt igennem fingre med leveringstiden. I det mindste er det ikke så risikabelt som selv at kaste sig ud i bestillinger i udlandet.

Har du spørgsmål i øvrigt så ring til redaktionen!

— PD-SOFT —

På opfordring fra Klaus Jensen:
PC-PD:

KAPER: Strategi Adventure. Du er kaper under Englandskrigene. Bliv rig og adlet i en fart og gift dig med dit hjertes udkårne.
Rimelig grafik!

ADVENTURE - Den gode gamle Colossal Cave Adventure, TEXT ONLY! Ikke den mest avancerede, men den er god alligevel (fylder 1 disk).

CASTLE-ADV.: Grafik adventure, hvilket man har svært ved at se, da grafikken er af tvivlsom kvalitet. Tag på skattejagt i et slot beboet af monstre.
DND - Dungeon and Dragons spil. Grafikstyret uden den dog er overvældende. 6 dungeons, mere end 20 levels per dongeon. Anbefales.
(Fylder 1 disk).
Send disketter til:
Klaus Melvin Jensen
Aggervej 10
7770 Vestervig

(Har du PD-adventures liggende, så skriv ind og lad os vide, NYX)

HOOKED ON ADVENTURE

CURSE OF THE

AZURE BONDS.

AD&D US GOLD/SSI/TSR. Fåes til CBM 64/128, IBM PC. Version testet CBM 64/128 - pris 349 Kr. hos DAISY SOFTWARE.

Curse Of The Azure Bonds (Azure Bonds fra nu af) er egentlig en fortsættelse af det succesrige Pool Of Radiance, selvom det dog ikke er nødvendigt at have (gen-nemført) Pool for at kunne spille Azure Bonds. Men hvis du har klareret "Pølen", kan du overføre dine figurer derfra og over i Azure Bonds, så du kan spille videre med dem. Fed ting. Azure Bonds er frit bygget over bogen af samme navn (selvfølgelig udgivet af TSR). Handlingen skal forestille at foregå lidt tid efter bogens slutning, hvor hovedpersonen Alias jo kommer af med sine "bonds". Nå, men tilbage til spillet. Efter at have befriet byen Phlan fra den onde Tyranthraxus beslutter I/du/jeres gruppe at tage til byen Tilverton, for at finde en prinsesse, der er stukket af sammen med sin kæreste Garri of Gond. Men Dalelands er bestemt ikke noget rart sted for små uskyldige prinsesser (eller hendes Garri for den sags skyld). Så hun er altså måske i fare. Men ak, på vej til Tilverton falder I i baghold, bliver beskudt og banket på god gammeldags vis. Da I igen slår øjnene op på et kroværelse i Tilverton, starter spillet. Det første man opdager, er at alt ens udstyr og de fleste af ens penge er blevet stjålet (også det man eventuelt måtte have med fra Pool). Derefter opdager man nogle mystiske himmelblå ("Azure" på dansk, fjolser) tatoveringer på hver gruppemedlems højre arm.

(Undtaget Finns, han har kun den venstre!). Men man får sig da samlet og går ud i byen for at høre hvad fa...., der er sket. Her finder man hurtigt ud af, at tatoveringerne er ret farlige at bære rundt på. Det viser sig nemlig, at der er 5 forskellige mærker (på hver arm), der hver repræsenterer en person eller gruppe. Spillet går nu ud på, at finde ud af hvem der har været ansvarlige for tatoveringerne og hvorfor og derefter at få dem til at fjerne dem (ellers dræber man bare svine og mærkerne forsvinder af sig selv). Det viser sig, at det er 5 forskellige "organisationer", der sammen har kreeret tatoveringerne og placeret dem på jer - med hvert sit formål. En ønsker en ond guds tilbagevendende - en anden, jeres kroppe at gå ind i for at opnå uendeligt liv (Nej, det er dog ikke Fistandantilus her tales om!) o.s.v.

For at forhindre deres ugerninger og for at beskytte jer selv, må I opspøge lederen af hver enkel "organisation" og få fjernet dens mærke, for til sidst at blive konfronteret (once again) med ærkefjenden Tyranthraxus.

SSI, der står bag programmeringen af spillet, har valgt at benytte stort set det samme system som i Pool - dog med nogle få ændringer. Der er også kommet nogle få nye regler med denne gang - bl.a. "Human Change Class". To nye "classes" er der også blevet til, nemlig "Paladin" og (hm, mjah) "Ranger". Bare for dårligt de ikke allerede havde dem med i Pool. Alt i alt er spillet godt lavet, selvom jeg dog vil mene, at kampene spiller en al for stor rolle. Det er ligesom om, at de har strøget noget af "adventure't" i det (selvom det stadig er der i sto-

re portioner) og lagt mere vægt på nogle nogen gange al for svære kampe. Det store arbejde i Azure Bonds er at "time", det man skal gøre - at samle oplysninger, høre og se de rigtige ting på de rette steder og tidspunkter, så man kan finde ud af, hvad man skal gøre. Tilsidst skal det lige siges, at systemet med "codewheel", "journal entries", o.s.v. er bevaret i Azure Bonds, hvilket betyder at man, hvis man skal have noget ud af det hele, er nødt til at have spillet originalt.



THE POOL

LYD: Akkurat den samme som i Pool - selv titelmelodien er den samme.

GRAFIK: 89% - Spillet har megen god grafik størrelsen taget i betragtning - bedre end den i Pool. Dog er der nogle gange grafikke, hvilket trækker lidt ned.

PRÆSENTATION: 77% - Åsken og manualerne er ganske flotte, bare synd at de førortalte manuals er 1 cm. længere end æsken, så de ikke kan ligge deri. Ellers samme høje standard som Pool.

GAMEPLAY: 90% - Godt kompliceret plot bygget frit efter bogen "Cur-

se Of The Azure Bonds". Du kan endda også møde personer fra bogen (Alias er meget fin). Dog som tidligere nævnt er der for mange kampe, der til trods for SSI's suveræne kampsystem, bliver kedelige i det lange løb. Selvom det store plot nogle gange virker forvirrende, er spillet ENORMT FEDT! KOMMUNIKATION: 70% - I modsætning til Pool er det ikke altid, du får mulighed for at snakke med dem, du møder - især ikke hvis de er fjendtlige. Dog er der mange, trods alt, som du kan tale med. Langt de fleste gange er det bedre at tale med folk i stedet for at partere dem (med piberensere som Coke yndede - gjorde du ikke Coke?).

ATMOSFÆRE: 73% - Tjah, det er lidt svært at begrunde det, da det både afhænger af grafik, text og din egne handlinger. Jo atmosfæren er god - måske kunne man ønske lidt mere tekst.

SVÆRHEDSGRAD: 77% - Hvor der i Pool lå rimeligt meget tænkearbejde, kastes man for ofte i Azure Bonds ud i for mange ekstremt svære kampe.

VALUTA FOR PENGENE: 75% - Et langtidsholdbart spil. Jeg har næsten brugt et halvt år på at løse det (lidt mindre måske, jeg husker ikke det præcist). Et stort spil, der kræver stor tålmodighed.

SUBJEKTIV VURDERING: 93% - Et godt stort spil der har noget af "feel'et" fra Pool. Alligevel mangler der noget hist og her for at blive ligeså godt som Pool, selvom det tekniske i Azure Bonds er bedre end forgængeren. Ok, Pool var helt nyt dengang, det kom frem - og derfor helt fantastisk. Måske er det det, der giver Poolen fordel. Men alt er glemt, når Shadowdale fejrer ens endelige mission med et grafikkfestfyrværkeri, der pønt kan sammenlignes med Pink Floyd's. Flot, men for småt (heh-heh) i sammenligning med Jarre's.

(PS. NYX, jeg kan skidegodt lide Pink Floyd - JARRE er bare bedre)
- Rasmus "The Ranger" Bolding.

the DECODING CHAPTER

Yes, jeg er tilbage med endnu en gang fusk. Denne gang vil jeg føre det vi snakkede om sidst, lidt videre. Men fra næste nummer er bolden givet op til jer! Hvis I ikke reagerer, vil dette hjørne ikke komme mere (det var NYX, der absolut ville have, at jeg startede dette lidt tvivlsomme kursus). Som jeg lovede i sidste nummer, vil jeg bringe et mere fyldigt fuskeprogram. Og lad os hellere få det overstået med det samme:

```
1 REM *** GRANDE FUSKE-PROGRAM ***
5 REM *** START-VÆRDIER
20 STARTADRESSE = 4096
30 SLUTADRESSE = 65535
40 BUND = 65
50 TOP = 90
60 SPRING = 0
65 REM *** HOVEDPROGRAM
70 FOR ADRESSE = STARTADRESSE TO
   SLUTADRESSE
80 GET TASTES$
90 IF TASTES$ <> "" THEN GOSUB 160
100 INDHOLD = PEEK (ADRESSE)
110 IF INDHOLD<BUND OT INDHOLD>TOP
   THEN NEXT ADRESSE
120 DECODED = INDHOLD + SPRING
130 PRINT CHR$(DECODED);
140 NEXT ADRESSE
150 END
155 REM *** KOMMANDOUDFØRSEL
160 IF TASTES$ = "C" THEN PRINT
   "<CLEARHOME>":RETURN
170 IF TASTES$ = "F" THEN ADRESSE =
   ADRESSE + 10:RETURN
180 IF TASTES$ = "B" THEN ADRESSE =
   ADRESSE - 10:RETURN
190 IF TASTES$ = "I" THEN PRINT
   "<CTRL-E>":RETURN
200 IF TASTES$ = "P" THEN GOSUB
220:RETURN
210 RETURN
215 REM *** PAUSE
```

```
220 TASTES$ = ""
230 GET TASTES$
240 IF TASTES$ = "" THEN GOTO 230
250 RETURN
```

Det var så det. Hvis programmet ikke virker efter hensigten, kan I bare ringe eller skrive til mig. Når programmet kører kan I trykke på følgende taster:

"C": Rydder skærmen
 "F": Springer 10 tegn frem
 "B": Springer 10 tegn tilbage
 "I": Sætter tegnfarve til hvid
 "P": Pause. Venter til I trykker igen.

Men programmet har flere fordele, men det kommer jeg til senere. Sidste gang nævnte jeg, at nogle spil har kodet deres tekst. Hvis I har prøvet programmet, der var i sidste nummer, på et nyere spil, har I måske ikke kunne finde noget-somhelst tekst, der giver nogen mening overhovedet. Hvordan klarer man det? Jeg vil nu kort fortælle, hvilken fremgangsmåde der skal bruges.

Først skal man finde ud af, hvor i hukommelsen teksten ligger. Det er noget af det sværeste. For før man kan dekode den kodede tekst, skal man vide HVAD der egentlig er den kodede tekst (logisk ikk?). Og hvordan finder man frem til det?

Det er rimelig sikkert, at teksten ligger et sted mellem adresserne 4096-40959 og/eller adresserne 49152-59151 på C-64 (og så har jeg ikke givet for meget væk). Jeg tror, at teksten som regel vil ligge oppe over adresse 20000.

Hvis man som programmør ville kode sin tekst, kunne man jo så f. eks. lægge 10 til alle karakterværdierne, når man gemmer dem i hukommelsen. På den måde vil man ikke kunne læse teksten umiddelbart. Når man så skal bruge teksten, trækker man blot 10 fra igen.

Det smarteste er, at starte med at lave et simpelt program:

```
1 REM *** EKSEMPEL ***
10 STARTADRESSE = 16384
20 SLUTADRESSE = 59151
30 FOR ADRESSE = STARTADRESSE TO
  SLUTADRESSE
40 PRINT PEEK (ADRESSE), ADRESSE
50 NEXT ADRESSE
```

Når du kører dette program, skrives alle værdierne, der ligger i adresserne, ud. Og hvad kan man bruge det til? Jo, der er ialt 26 alfabetiske tegn på C-64'eren. Vi ved, at de ligger i intervallet 65-90 i ASCII.

Det vi leder efter, er altså et sted hvor værdierne i det store hele svinger i et interval af 26!!! Der er selvfølgelig også værdier, der ryger udenfor intervallet, men som sagt, hvis langt de fleste værdier holder sig indenfor intervallet af 26, er der stor sandsynlighed for, at du har fundet teksten. Når du har fundet teksten stopper du dit program og noterer adressen ved at skrive PRINT ADRESSE. Nu ved du nogenlunde, hvor teksten ligger. Nu begynder næste fase.

Læg mærke til, hvilke værdier intervallet holder sig indenfor. Disse værdier sætter du til at være BUND og TOP i fuske-programmet. Det bedste er, hvis differensen mellem BUND og TOP er 25, da der så er tale om 26 forskellige værdier. Variablen SPRING sættes til det du tror intervallet er forskudt. Bemærk, at dette kan også være et negativt tal. Men vær opmærksom på, at BUND + SPRING ikke må blive negativt og TOP + SPRING ikke må overstige 255.

Du sætter STARTADRESSE til at være den adresse du noterede før. SLUTADRESSE kan du sætte til hvad du vil. Husk blot at følgende skal gælde:

STARTADRESSE < SLUTADRESSE < 65536

Hvis det ikke vælter frem med tekst, der giver mening kan du prøve at ændre lidt på variablerne BUND, TOP og SPRING. Prøv at gøre sådan, først og fremmest, at alle tegn, der bliver skrevet på skærmen, er A-Z. Prøv at lægge mærke til hyppigheden af de forskellige bogstaver. Hvis for eksempel bogstavet Z er meget hyppigt, har du måske ramt det rigtige interval. Prøv at ændre lidt på variablerne frem og tilbage.

Vi antager nu, at du måske har ramt det rigtige interval, men det er stadigvæk ikke meningsfyldt tekst, der dukker frem på skærmen. Hm... Det kunne måske hende, at du skal "vende" alle karakterintervallet om. Det kan være at Z skal være A, Y skal være B og så fremdeles. Prøv at indsætte en linie 125:

125 DECODED = 65 + (90 - DECODED)

Denne linie klarer det for dig. Hvis intet af dette, der hjælper er der flere ting du kan gøre. Du kan prøve at finde andre "formler" for linie 125. Eller ændre programmet til at læse direkte fra disketten istedet for hukommelsen. Men husk! Det drejer sig om, at gennemskue bogstav-strømmen!!! Hvis der nogle af jer, der finder frem til nogle "formler", snydepokes o.l. -så skriv til mig! Som sagt er det jer, der afgør om "the DECODING CHAPTER" skal ende her! Tak for nu!

Min adresse:

Peter Normann,
Baunebjergvej 367,
3050 Humlebæk.

BEGINNERS' HINTS

OM AT LAVE ET ADVENTURE

Selv om jeg i nogen grad har fortalt om tilblivelsen af Katastrofe på Titan i Adventure Posten, vol. 3, nr. 1, følger jeg hermed Finn Boldings venlige opfordring til at beskrive processen omkring frembringelsen af et adventure. Denne gang drejer det sig om Op-rør på Nyx, 2. del af Starbuck-trilogien. Omstændighederne var jo noget anderledes i anden run-de, idet jeg dels havde erfaringerne fra KpT og dels var helt klar over sidstnævnte spils svage parser (dvs. evnen til at svare på mere eller mindre idiotiske spørgsmål). Disse svagheder (hvor-af den største er det evindelige "Det kan du ikke!") var i høj grad blevet påpeget af Nyx under hans minutløse gennemgange og rettelser af spillet. Derfor skulle han også hædres med at få en hel planet opkaldt efter sig (bemærk, at Nyx har en frodig natur, res-ter af en højt udviklet kultur og er temmelig vandet - men bemærk selvfølgelig også, at den gølge ørken findes på en helt anden pla-net!).

Allerede under arbejdet med KpT voksede ideen til fortsættel-sen i hovedet på mig - og såmænd også den grundlæggende ide til 3. del, som vi (Nyx og jeg) er i gang med for øjeblikket. Da KpT var søsat, begyndte jeg at tegne kortet til OpN. Det blev stort! Inspireret af Nyx (altså redaktø-ren) kunne jeg have gjort parse-ren i KpT væsentligt bedre, men da jeg kun havde delt dette adven-ture i tre afsnit (jeg troede, det var rigeligt), var der sim-pelt hen ikke plads til flere ret-telser! Derfor inddelte jeg straks mit nye kort i ni forholds-vis naturlige afsnit, så der skul-le være plads nok denne gang. 2.

afsnit (Neuropa) blev dog allige-vel propfyldt, idet der er nøjag-tig i byte tilbage! Det er værd at indskyde, at 'Strandet i Ori-on', som den kommende 3. del hed-der, er inddelt i 19 afsnit i hå-bet om at have plads nok, så her er noget væsentligt at tage ved lære af, hvis du selv går i gang.

Under selve processen ændrede jeg ganske få detaljer på kortet, men i det væsentlige var det teg-net fra færdig fra starten, og så-dan er det også med den kommende 3. del; det er rart at have noget fast at holde sig til! Med hensyn til historien kan jeg, ligesom f.eks komponister, da ikke frasi-ge mig at være inspireret en del af de hundreder af science ficti-on romaner, jeg har læst gennem årene, og to af mine puzzles i OpN er en direkte hyldest dels til Niels E.d Nielsen, i hvis ro-man 'Troldmandens sværd' forekom-mer en major Tommelot med en mag-netkode i tommelfingeren, og dels til Ursula le Guin, som i sin ro-man 'Verden er skov' beskriver en intelligent urbefolkning af grøn-pelsede væsener - får de venligh-ed, får du venlighed igen! For at undgå en gentagelse af alle "Starwars-trickene" i KpT beslut-tede jeg, at du skulle miste i det mindste din strålepistol, så jeg kunne lave nogle puzzles på et mere primitivt plan. Til slut må du endog klare dig med de bare næver, og det eneste science fic-tion element, der er tilbage, er teleportationerne. Findes der i øvrigt nogen smartere transport-form end denne - bortset fra, når det går galt som i gyserfilmen 'Fluen'.

Så går jeg i gang med lokali-tets-beskrivelserne - næsten 100 rum, der hver skal have en rime-

ligt malende beskrivelse samtidig med, at du hele tiden skal tænke på, at alt skal kunne undersøges og have rimelige svar!

Og endelig er det så programmeringen, det gælder. Her begynder jeg fra en ende af og lader Kim Starbuck vandre gennem lokaliteterne - og først nu dukker lidt efter lidt de forskellige puzzles op i hovedet på mig. Da jeg så endelig efter flere måneders arbejde mente, at jeg havde et par fejlfrie (ha-ha!) afsnit, sendte jeg dem til aflusning hos Nyx. De blev sendt ud som brev, men kom nærmest retur med pakkeposten! Her kan du vælge at bryde sammen eller i stedet glæde dig over, at alle dine bommerter bliver fundet nu, og ikke når eventyret er sendt ud til brugerne.

Naturligvis kører du også selve spillet igennem utallige gange, men da du kender handlligen, vil der være mange spørgsmål, du af samme årsag ikke har fantasi til at stille.

Så skal der laves manual og forside. Jeg er ikke det store lys til at tegne, så forside til KpT blev noget primitiv. Derfor fik jeg en af mine kolleger, Ole Milwertz, til at levere nogle udkast. Jeg ønskede to af dem mixet sammen, og Ole leverede den rentegning, som du om ikke andre steder(!) kan se på bagsiden af Adventure Posten.



Da jeg (og nogle af køberne -

derfor!) var lidt ked af den papkasse, KpT i starten blev leveret i, havde Nyx taget kontakt med et firma i England, der kunne levere en gedigen spilbox i plastic. Da de kun skulle have ca. 10 kr. pr. stk ved køb af mindst 100, slog jeg til med det samme, for det var faktisk samme pris, som jeg havde givet for papæskerne. Nyx og jeg ventede spændt på forsendelsen - og vi ventede og ventede! Jeg skal spare dig for detaljerne omkring alle de komplikationer, vi stødte på i forbindelse med diverse fragtmænd og toldvæsenet, men slutresultatet blev, at æskerne blev dobbelt så dyre, som jeg havde kalkuleret med. Ak ja, det er ikke sådan at være en lille, uerfaren "forretningsmand" i det indre marked!

(Historien var dog meget sjov; for i vores jagt på de famøse kasser viste det sig til sidst, at de i ca. en måned, havde stået nede foran Adventure-Klubbens kælderdør, uden at nogle havde opdaget det. Og da vi så endelig fik fat i fragtmænd, viste det sig, at han samme formiddag havde været og hente dem igen, på ordre fra Shipping-firmaet, der var træt af at have os i telefonen. Og så skulle de først leveres engang til!, NYX).

Endelig blev spillet sendt til anmeldelse, dels i Adventure Posten og dels i Computer Action, hvor KpT jo havde fået en fin anmeldelse. Desværre blev OpN ikke anmeldt i sidstnævnte, da de jo som bekendt opkøbte hele markedet af CMD-blade - og droppede alt om adventures! Men helt uden blusel synes jeg, at anmeldelsen i AP var retfærdig, mens Katastrofe på Titan nok havde fået lidt for meget af det gode. Lad os glemme alle perfade bemærkninger i den anledning, og lad mig i stedet konkludere, at anmeldernes begejstring over KpT nok nærmere skyldes, at der endelig kom et rimeligt godt dansk adventure på markedet. Hvad med at prøve selv?!

- den gamle

MEDLEMSJAGT

— IGEN BONUS TIL MEDLEMSJÆGERE —

Selvom vi har udviddet antallet af medlemmer er behovet for nye medlemmer stadig stort. Flere annoncører sætter sin lid til vores læsere, og det betyder ikke blot billigere software men også et bedre service-niveau!

Denne gang strækker vi os derfor endnu længere og giver foruden tre måneders gratis bonusmedlemsskab af Adventure-Klubben også en af de meget eftertragtede "Level 9 Wizard" T-shirts til dig, hvis du finder et nyt medlem til Adventure-Klubben.

*Spørg ofrene hvor de får:

- en gratis daglig telefonhelpline, hvor notabiliteter sidder klar til at hjælpe dem med ethvert problem?
 - jernhårde adventuretilbud, der slår bunden ud af softwaremarkedet og siger spar to til alle øvrige priser på det danske marked.
 - minimum 48 sider ren adventurestof hver anden måned!
 - ret til at deltage i aktiviteter rundt omkring i landet?
 - plus selvfølgelig de konkurrencer o.m.a., der foregår i AP?
- det ved du heller ikke, vel?

DERFOR!!

*Fedt ud og flå nakken af 1 adventure-Frede og skaf dig selv tre måneders gratis bonusmedlemsskab af Adventure-Klubben plus et styk flot T-shirt.

*Når den heldige og særligt udvalgte indbetaler enten kr. 110,- eller 200,- på vores gironummer skriver du blot "Indmeldt af '1234567'" ved siden af navnet og vi noterer dit forlængede medlemsskab samtidig med det nye medlems.

*Får du mere end 3 til at melde sig ind på en gang, går vi helt amok, og forærer dig et års medlemsskab af Adventure-Klubben, plus selvfølgelig en T-shirt per medlem.

Du kan også ringe til redaktionen, så sender vi folder og girokort ud til dine kammerater, så slipper I selv for at duplikere og rende på posthuset!

DEN 5. KOLONNE

Velkommen til Belgien! Det er den profetiske Hook, der følger maj-nummerets mesterstykke af en Kolonne op med yderligere tant & fjas fra den åh så spændende PEM-verden.

Efter en grundig gennemlæsning af Posten #10 slog flere interessante spørgsmål rod i min (ha-ha) hjerne:

- 1) Kan nogen faktisk LIDE "Fish" (altså "manden")? Han er jo grim!
- 2) Hvorfor var mit højtærede navn udeladt fra free-lance listen?
- 3) Hvorfor var der ingen breve, der roste min person/mit arbejde?
- 4) Hvorfor var kolonnen "Onkel Pers Hætte" fejlagtigt navngivet som "Onkel Pers Hytte"?

En hurtig konsultation af mit profetiske overjeg giver følgende svar:

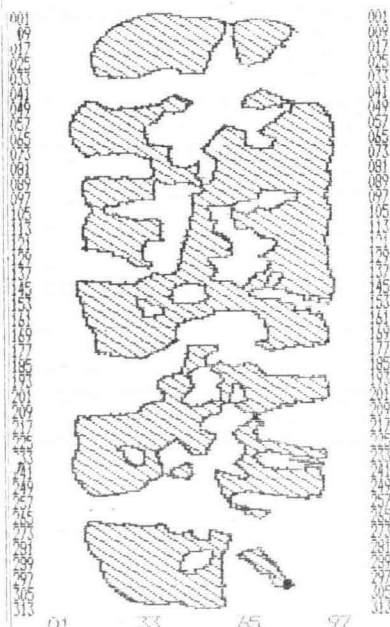
Ad spørgsmål 1 må erkendes at kun vores chefredaktør har købt Fish's latterlige plade. Lad ham dø! (Altså Derik William Fish Dick og ikke NYX).

Ad spørgsmål 2 skal jeg oplyse, at undskyldninger modtages, men jeg vil foretrække et kontant vederlag til oprettelse af de skete skade.

Spørgsmål 3 kan forklares med den almindelige fanskares sløvsind. Jeg advarer jer: hvis I ikke skriver, hvad I vil have, så fortsætter jeg mit egotrip under Kolonnens dække!

Ad spørgsmål 4 er det måske mere relevant at diskutere, hvorfor vi skal trækkes med Per Nielsens opfattelse af satire (altså at satire betyder at sige "bæ" og "fisse"). Jeg ved det ikke - men skriv til "Onkel Pers Hætte" og spørg!

Herefter vil jeg komme over til det reelle indhold af din hadekolonne, som det tager form her. Det er min hensigt at indvie den almindelige læser i Warlord's mysterier, udover hvad man har kunnet opfatte af #10's Kolonne. Jeg vil simpelt hen indvie jer i general A. Hook's dagbog for Warlord game 6. Formålet hermed er at øge læserens appetit og nysgerrighed for Warlord. Jeg vil afrunde kolonnen med lidt generelt chat om den aktuelle og potentielle PBM scene i kongeriget DK.



(bilag 1)

Men først: The Secret Diary Of A. Hook, Aged 19 3/4.
Day 0:

Som sagt drejer det sig om Warlord#6, dvs. det 6. spil som KJC-games har i gang. Det er et "normal game" - dvs. 10 dages turnaround, hvilket er for hurtigt pga. den langsomme postgang. Derfor var hurtige beslutninger nødvendige, selv på dag 0, spillets første dag.

Bilag 1 viser Dexet's udformning i game 6. Dexet er som det burde være bekendt den planet, som spillet foregår på. Den er forskellig for hvert spil. Det var IKKE med glæde at jeg konstaterede, at jeg var placeret på den lille latterlige ø nederst i højre hjørne. Min hovedstad viste sig at være city 5, placeret på koordinaterne 304-79 (lodret-vandret). Der er 250 byer i hele spillet, og man har spillernummer efter sin startby. Jeg er altså spiller 5. (STOP, gå ikke så hurtigt frem, NYX). Der er flere ulemper ved at være på en ø sammen med andre spillere. Er man alene er der ingen

problemer. Men der er få ekspansionsmuligheder, få byer og man kan være sikker på, at der først bliver fred, den dag man selv har indtaget alle byer på øen. På den anden side er det nemt at forsvare en ø, og i kampene for at overtage den kan man som regel koncentrere alle tropper på een front.

Jeg var altså fra starten klar over, at alle mine styrker skulle anvendes til overtagelsen af øen (fremfor at sætte nogle ombord på skibe og søge at indvade fastlandet). Jeg var også klar over, at hvis blot een af de andre spillere gjorde det samme, ville jeg få problemer. Det første, der stod mig klart, var at det gjaldt om at få overblik over øen så hurtigt som muligt. Jeg besluttede derfor at rykke alle mine tropper i nordvestlig retning og samtidig lave rekognoscenceflyvninger over størst muligt område. Sådanne flyvninger foregår ved at man giver et jagerfly ordre til at

STRATEGIC MAP

```

73 78 83
1 1 1 1 1 1 1
296 296
297 297
298 298
299 299
300 300
301 * . . . . . 301
302 . . DD . . . 302
303 . . DD . . . 303
304 . . D . . . . 304
305 . . D . . . . 305
306 . . . . . 306
307 . . . . . 307
308 308
309 309
310 310
311 311
1 1 1 1 1 1 1
73 78 83

```

KEY TO STRATEGIC MAP SYMBOLS AND DIRECTION ROSE

YOURS	ENEMY	TERRAIN	
D DIVISION	d DIVISION	SEA	1
C CORP	c CORP	LAND	8 2
S SHIP	s SHIP	FOREST	7 0 3
F FLEET	f FLEET	MOUNTAIN	6 4
@ CITY	X CITY	# SWAMP	5
	x Unowned City	* RUINS	

LIST OF GENERALS 1) 30479 (0) 2) 30379 (0)

30277 6(N)Engineers 1	30379 1(N)Infantry 4	30480 7(N)Transport 3
30278 4(N)Trucks 3	30478 5(N)Artillery 1	30577 2(N)Engineers 5
30378 3(N)Infantry 3	30479 5 Dundalk 4	

flyve til en koordinat og flyet rapporterer så tilbage, hvad der befinder sig i området 7x7 feltet. Herudover fastlagde jeg min overordnede og ukompromitterende skræmmetaktik ved min navngivning. Mit imperium døbttes "Your Worst Nightmare" og min by, der ellers hed "Dundalk" døbte jeg "Kill City" (efter en "adrgggh" gammel Iggy Pop-plade).

På bilag 2 kan ses placeringen af mine tropper. Bilag 2 er det såkaldte "Strategic Map", der er en forstørrelse af bilag 1's globale kort. Man vil se, at der også er en nøgle til kortsymbolerne og en kort rose, der anvendes ved troppebevægelser.

Nederst på bilaget er mine regimenter angivet. Hvor der står "30277 6 (N) Engineers 1" betyder det, at 6. ingeniør regiment er placeret på 302-77, har en erfaring i kamp på N for novice og består af 1 division mand. Ligeledes betyder "30480 7 (N) Transport 3", at 7. transportskibsenhed er placeret på 30480, har en kamperfaring på N (som ovenfor) og består af 3 skibe.

Nok for denne gang. Næste gang fortsætter den "spændende" dagbogsberetning (juble-juble, anonym). Hvis du skulle have fået lyst til at spille med i det næste Warlordspil der starter, så se i Posten#10, hvordan du gør det. Jeg selv og Nyx er allerede skrevet op. (Så der er kamp på lige fra starten, NYX). Jeg ville da være meget interesseret i at høre lidt om, hvordan "Kampen om Europa" forløber. Da NYX udelukkede mig fra deltagelse ved et svinagtigt kup, er der ikke fundet en vinder endnu. Dog kan jeg også kun opfordre læserne til at være lidt friske og lade sig skrive op til CANT-GAMES næst startende spil, hvori jeg bestemt vil deltage. Hvis der desuden skulle være nogle af jer, der spiller PBM så skriv ind og del jeres erfaringer med

os. Og hvis du ikke har prøvet PBM - hvad venter du på?

Hold jef fornøjede sommeren over. Jeg vil bruge min ferie på:

- a) at kigge på tøserne på stranden.
- b) spille Warlord.
- c) afvente starten af CANT's nye game.

Hooken vender tilbage.

Stay cool!

- Hook.

CANT-GAMES

Alle interesserede PBM-Freaks inviteres med på deltagerlisten til det største og flotteste PBM-spil, der overhovedet er set i Danmark!

"DEN ENGELSKE BORGERKRIG" er et brandnyt PBM-spil, der køres i divisioner af 40 spillere. Hele herligheden kommer til at foregå i Storbritannien og Irland, og selve kort og turnark vil være i en standard, der får KJC til at savle, og Hook'en til at skælve.

For selv om reglerne er simple, bliver nogle af jer, nok nødt til at tage ham i hånden, og hjælpe ham igennem.

Spilletiden er fastsat til 1 år - 24 turns, hvorefter der så ved simpel afstemning (med veto-ret) stemmes, om der skal spilles videre.

Hver turn kommer til at vare 15 dage, og koster kr. 20,-! Denne latterlige pris inkluderer farvekort og turnark, samt fyldige rapporter om alt i spillet!

For Info kontakt:

TINO ANDERSEN, Tlf. 53 88 00 27!
Cant-Games, Box 23, 4930 Maribo.

FORTS. ESSAY-LØSNING

CUTTHROATS, Infocom. - Essay af Mandy Rodrigues.

Vi husker vel alle, hvordan Johnny Red planlagde et møde ved Shanty. Følg med herfra og se, hvordan Mandy klarer skærrerne...

Looking at my watch I realised that there wasn't much time to spare and I was glad that I had thought to get my money earlier. I headed back towards Wharf Road and began to make my way along it. As I passed McGinty's Office again I had an uneasy feeling. Perhaps it would be better to take a look around before I met Johnny. Next to McGinty's place there was a vacant lot which I could cut through to reach the back Alley which ran behind McGinty Salvage so I quickly ran through there and arrived outside McGinty's back door. I cautiously peeped in through the window and there, sitting in his desk, was McGinty smoking one of his usual fat, smelly cigars. "Perhaps it would be a good thing to watch him for a while", I thought to myself and settled down to wait. From time to time I glanced through the window just to make sure that he was still there. I waited for a long time and, as I was just thinking about giving up and heading for my meeting with Johnny, I noticed that McGinty was leaving his office! I checked the time and saw that it was 10.20 am. I knew the route of McGinty's favourite morning walk, and I calculated that, all being well, I could time it just right so that he wouldn't see me at all.

I moved a couple of places east along the alley until I was standing behind the Marine Outfitters store and waited with wildly beating heart for the right

amount of time to pass. I knew that McGinty would stay on the Shore Road until 10.36 and calculated that, if I left my present spot at exactly 10.38 am. I would be alright.

At exactly 10.38 I set off east to the middle of Ocean Road. Quickly I glanced about and was overjoyed to find no McGinty in sight! Phew! I hurried to the lookout point and arrived breathless but still on time, to find Johnny waiting for me. I tried to give him the money, but he refused with a smile, "No matey," he said "I just wanted to see the colour of it." I was beginning to like and trust Johnny Red more and more by the minute. "All I am going to need to know from you just now is whether your wreck is more than 200 feet down because if it is we will have to charter the Mary Margaret." I quickly assured him that our wreck was less than 200 feet down and we agreed that the vessel "The Night Wind" would be ideal for our purposes. With that agreed Johnny asked me to accompany him to the Outfitters to equip ourselves with all that we would need.

We walked along chatting in a friendly way until we reached the Outfitters Shop. But as we entered our faces fell as we saw McGinty there, leaning on the counter chatting with the salesman. Johnny and I exchanged quick worried glances and waited. McGinty seemed in no hurry to leave and I was loath to speak at all with him there. Johnny must have felt the same because he leaned over and whispered in my ear "Let's wait until he leaves before we do or say anything!"

We had to wait for quite some time, with Johnny silently glaring hatred at McGinty, before he finally sidled off and left us to our business. Then Johnny wasted no time in ordering everything he thought we would need and arranging for it all to be delivered to the Night Wind just before high tide. He was a little short of money and asked me if I would pay the rest of what he owed when I ordered the things that I myself thought I would need for the trip. Then he left me, after getting my assurance that I would be on the boat in time to supervise the unloading of our supplies and that I would guard them until he arrived.

I studied the price list and finally decided that I should order a C-battery, the portable compressor, a tube of putty, a flashlight, a can of shark repellent and a rather expensive Electromagnet. Having paid for these items and paid off the rest of Johnny's account I left the shop.

I had plenty of time before high tide so I returned to my room at the Red Boar and collected my diving equipment from the closet. Making sure that my door was locked, I wandered outside once more and headed towards the Shanty in good time for the 11.45 meeting of Johnny and the others. I entered the Shanty and made sure that I sat with Johnny because I didn't want to miss any of the conversations. I was feeling quite thirsty so while he waited for the Weasel to settle down with us I ordered a glass of water and another meal. In due course I heard Johnny tell the others that the deal was on and that they were to be at the boat at high tide which would be at 2.00 pm. I don't know why it was, but I glanced at the Weasel and caught a strange expression on his face at that point and I didn't like

it. I had no proof of anything, of course, but I couldn't help a rather uneasy feeling. Almost immediately the Weasel stood up and left the Shanty and on a sudden impulse I decided to follow him and see what he was up to. Keeping just behind him, I followed him as he made his way southeast onto Ocean Road and then turned southwest and walked swiftly along Shore Road towards the Ferry Landing with me close upon his heels. I saw McGinty ahead of us waiting at the Landing and when I saw Weasel go up to him and the two of them become engrossed in hushed conversation I was blazingly angry but not at all surprised. The little traitor was ratting on us to McGinty!

I couldn't get any nearer to them without them seeing me and I watched in angry frustration as Weasel slipped something into McGinty's hand before slipping onto the Ferry just before it sailed for the mainland. I looked carefully at McGinty but he had secreted the object somewhere on his person so I was none the wiser. I just had to find out what Weasel had passed to him otherwise it could mean big trouble for us all!

I quickly ran as fast as I could back to Ocean Road and slipped quickly into the Alley.

I hurried west until I reached the rear of McGinty's office and there I crouched beneath the window, with pounding heart, to await events. I was very worried indeed, the fate of us all and our well laid plans now hung in the balance. The matter of our life or death was in McGinty's grubby little hands. If he had proof of the deal then the game was well and truly up! If only I could get a sight of whatever it was that McGinty had. I knew perfectly well that Johnny wouldn't believe my story unless I had a proof.

- Mandy Rodrigues.

HARDCORE HELPLINE

Jeg har sagt det før, og jeg siger det igen:
"Velkommen til The Hardcore Helpline. Stedet hvor de sværeste adventure nødder knækkes!".

Det glæder mig, at mange medlemmer har svaret på de spørgsmål vi havde i Grow Up'en i sidste måned. Det er derfor med tak til Mark Sederquist, Hannibal Hansen, Troels Walsted Hansen, Morten Lauritsen, Henrik "Egern" Jensen, Jan "Engel" Nielsen og Jes Tjagvad at jeg starter med at løfte nogle af Grow Up-mysterierne!

BARD'S TALE I:

Ole Rudolph: Skal jeg bruge vial til at få fat i sword of Zar? Findes den i Maze of Dread i Level III? Jeg vil videre fra Level I til Level II.

-Sword of Zar: På level 1 går man til 1N 21E. Her er der en elevator, som fører ned til level 2. På level 2 er der en gåde ved 15N 10E. Hvis man svarer rigtigt på denne får man Sword of Zar. Svaret er "Der". Gå til elevatoren ved 1N 21E og press "3". Nu er man på Level 3.

BUCKAROO BANZAI:

Jeg kan ikke få fat i benzinen. Hvad skal jeg "connecte" huse til? Jeg har låst hængelåsen op. Benzinen skal vel puttes i chemical jug? Hvad er det for en stang, du snakker om NYX? Hvor finder jeg nøglen til safe? Hvad er det for en terminal, Aage om-tager i vol.1, #3?

Så vidt jeg husker var det Claus Chr. Beyer, der sad fast???

-Du skal have fat i tapen (ligger i t-o-b-x) før du connecter huse ved pump. Benzinen skal i jug! Nøglen til safe er puttet i et brev, og ligger i en hule!

(Det er alt, hvad vi kan klare nu! Hook'en har misten en memory-block og jeg min løsning).

DEJA VU II:

Frankie Larsen: Jeg er kommet forbi lighuset og er taget tilbage til Las Vegas. Jeg sidder fast ved vaskerihuset, hvor jeg ikke kan komme ind. Jeg tror, at jeg skal bruge den der boks til beskidt vasketøj?!

-Hop ned i vasketøjsbeholderen, luk låget og undersøg det beskidte tøj nogle gange, så går det af sig selv.

GOLD RUSH:

Ulrik Ahlefeldt: Jeg kan ikke komme ind i mit hus.

-Har du prøvet at unlock'e lågen og derefter døren?

INDY IIII:

Frankie Larsen: Jeg har et kæmpe problem. Jeg er i biblioteket i Venice, og jeg har fundet Mein Kampf, How to fly a Biplane og bogen med de gamle kort. Jeg har desuden Grail, old book osv., men når jeg prøver at look'e i Grail Diary står der: "It's a package from your father!". Mangler jeg en genstand eller hvad?

-Du mangler høst sandsynligt en original version af spillet! Ellers åbn pakken fra Henry. Det kan måske hjælpe?!

POLICE QUEST I:

Mark Sederquist: Jeg kan ikke finde ud af at køre bilen ud af politistationen. Comp'en bliver bare ved med at skrive, at jeg skal foretage et "security check".

-Den normale procedure før man starter en bil, er at gå rundt om den. (Så har du vidst aldrig set Miami Vice, NYX).

LARRY II:

Jes Tjagvad skriver: I skrev til Ulrik Ahlefeldt, hvad han skulle på båden. Hvis han bruger for lang tid i byen inden afrejsen, bliver det hurtigt nat, og Big Mama tæver ham!

Og så til den ordinære gang spørgsmål, hvor vi lader Finn-forsvind lægge for:

ATALAN:

Jer er nu oppe på en score på 95%. Hvilken lokation skal jeg gå til, for at GAC'en ordner det med båden?

-Du må mangle een skat. Forstå nu, at der er 18, og du slutter spillet i det øjeblik, du tager den sidste skat! - Ring til Gunness, der venter dig....

THE PILGRIM:

På hvilken lokation finder jeg det træ, der skal choppes? Hvordan kommer jeg forbi "wall of rocks" oppe i bjergene?

-Træet finder du ved at vente 2 gange på mountain path og så gå syd. Passwordet for at passere wall of rocks er "Silicon".

SCAPEGHOST:

Dag 1. Jeg kan ikke komme ind i "shed" til trods for, jeg har både Alex og David med mig. Jeg ved, det har noget med samarbejde at gøre - men hvordan?

-Jeg håber da ikke, at du er med i DM? Du skal benytte den meget flexible wait-kommando og så få Alex til at ordne den første lever, medens David tager den anden og du den tredje. Alt skal ske samtidig!

FRANKENSTEIN:

Carsten Iversen: Her er jeg kommet ud at sejle, men ved ikke, hvordan jeg skal forhindre båden i at lække.

-Hvis du searcher boat får du øje på denne leak. Open tin og remove hemp. Båden repareres så med "stop leak with hemp".

MYTH:

Jes Tjagvad: Jeg har spillet kort med Charon og Døden i utrolig lang tid og har vundet over 1200 obols. Men efter 3 spil siger Charon, at jeg er kedelig at spille med. Hvad gør jeg for at få den importlicens? Er der noget at finde i sumpene? Betyder pletten på væggen i hytten noget?

-Der er intet i sumpene. Men pletten i hytten vidner om, at der har hængt noget på væggen. Hæng selv dig skjold op på sømmet, og du kan nu se Charons kort, og uden problemer snyde dig igennem spillet. Og med det i baghånden, vil de ikke kalde dig kedelig een gang til!

FISH:

Jes Tjagvad: Hvordan løser man spillet SHUTDOWN i slutningen? Jeg har set 2 løsninger i tyske blade, men kan ikke finde det logiske i spillet!

-Det kan Jacob Gunness og Per Nielsen. Konsulter en af dem over telefonen. Endvidere kan vi fortælle, at der skal stå WATER!

Rune Keller sidder fast:

INDY III:

Hvor finder jeg Mein Kampf, How to fly a biplane, Book of maps, Manual og painting? Hvordan kommer jeg forbi gitteret ind til kisten?

Jeg er under rummet fyldt med vand. Hvordan lukker jeg vandet ud, og skal jeg overhovedet lukke det ud?

-Bøgerne finder du i biblioteket i Venedig. Painting finder du på slottet. I rummet med vand over skal du sætte hooken fast i proppen i loftet og bruge pisker på den. Gitteret skulle du vel kunne klare, når du har bøgerne!?

MANIAC MANSION:

Hvordan gør jeg vandet radioaktivt, og er det den kødædende plante, der skal vandes med det? Hvad skal jeg fremkalde i mørkekammeret?

-Ah, The Magic Ones gamle tips med det radioaktive vand til planten forfølger åbenbart stadigvæk os her på redaktionen. Planten skal såmænd blot have lidt vand fra swimming-poolen og en gang pepsi-kola! Det er Weird Ed's Plans, der skal fremkaldes i kammeret.

KING'S QUEST I:

Rune Keller: Hvordan får jeg fat i det, der glimter grønt i stenhulen? Hvordan får jeg violinen fra de to fattige mennesker? Hvordan får jeg geden med mig?

-Det grønne i stenhulen? Er det efter at du har movet rock? Så look in hole og get dagger! Hvis du viser guleroden til geden, vil den følge dig, indtil du er over broen. Derefter skal du ikke længere bekymre dig om den! Violinen kan du få hjælp til at Jonas!

BLACK CAULDRON:

Hvordan kommer man ned i fængslet uden at miste sine ting, eller hvordan finder man dem bagefter?

-Efter at have fået Magi Sword går du hen til stigen og op af gangen, hvor du slår vagten ned og tager nøglerne. Gå tilbage til stigen og åbn døren, tag tin cop og åbn døren til den anden fange og løs ham! (Var det problemet?).

UNINVITED:

Hvad skal jeg bruge nøglen fra den lille djævel til? Når man lige er kommet ind i Magisterium, er der en dør til venstre. Hvordan åbner man den?

-Nøglen skal du bruge til at åbne den sorte dør med. Døren op til tårnet kan ikke åbnes.

Så hopper vi til Daniel Mouritsen, der sidder fast i....

WISHERINGER:

Hvordan kommer jeg forbi poodlen? Jeg har umbrella og envelope!

-Fint! Du mangler simpelthen din gamle mormors venstre ankel. Den ligger nede i den netop udgravede grav på kirkegården!

Så er det blevet Jesper Kallesø tur til at få hjælp....

WISHBRINGER:

Hvorledes scorer jeg kassen, så jeg kan komme i biografen - Jeg ejer ikke kongens mønt! I et tidligere blad står der, at træstubben har åbent døgnets 24 timer. Jeg har undersøgt træstubben meget grundigt, men er ikke kommet videre med det tips.

-Der ligger en coin i fountainen. Prøv om den ikke kan hjælpe dig ind.

Og den sidste i dette nummer er Flemming Jans:

MANIAC MANSION:

Jeg har taget "Old Record", spillet den over på det tomme bånd og afspillet det nede i stuen, men lysekronen vil ikke smadre - hvad gør jeg?

-Du glemmer alt om Old Record og bruger Record i stedet!

GROW UP!!!

HERO'S QUEST:

Hvordan sparer man på tiden? Når det bliver nat mangler jeg at returnere til troldkvindens hytte, besøge kroen og finde vandfaldet for at kunne fylde mine vandsække og møde troldmanden. Alt dette skal ske inden midnat, og det kniber med tiden!

KING'S QUEST IV:

Hvordan får man fat i bridle? Hvor får man noget lys? Hvordan overlever man trolden i hulen bag vandfaldet? Hvor får man nøgler til Ogrens hus og til Krypten? Hvad gør man ved det grædende barn om natten i huset? Skal man andet hos dværgene end at få diamanterne? Kan man komme forbi de uhyggelige træer? Skal man bruge inscriptions på gravene til noget? (Har du spillet spillet selv, NYX?).

LARRY I:

Rune Keller: Hvor finder jeg den oppustelige dukke henne?

OOZE:

Daniel Mouritsen: Hvordan kommer jeg ned i kælderens? Jeg har mine slik-bamser, en fakel, en kampøxe og en kniv.

PERSONAL NIGHTM.

Bo Carstens: Hvordan dræber man vampyren? Hvordan kommer man ind i "Rose Cottage"? Hvordan får man fastgjort rebet, så man kan kravle over hullet i "Manor House"? (Manor... hvem husker ikke det storslåede grafikadventure "The Secret of Baston Manor", hvor en animeret fugl fløj over titelskærmen?, NYX).

THE BIG SLEAZE:

Pt.1. Jeg har åbnet risten med kobenet og er gået ind - men

hvorfor virker min lømmelygte ikke? Der er batterier i, men tingsten vil ikke lyse. (Hvaffor en ting sten?, NYX).

THE JETSONS:

Daniel Mouritsen: Hvad skal jeg gøre, når jeg lander på planeten med den høje mur?

THE QUEST OF KRON:

Lars Wittmann sidder fast: Hvordan får jeg båden i vandet?

WOLFMAN:

Carsten Iversen: I dette spil er jeg kommet kanonlangt.... nemlig ud af mit hus! Nogen forslag til, hvad jeg skal gøre? (Skal jeg bruge den mystiske nøgle hos lock-smith'en?).

WOLFMAN:

Jesper Kallesø: Jeg har fundet leather flask og vandet wildering weed. Men herefter kan jeg ikke komme videre. Hvad gør jeg? (Du sidder fast, D.D. Dennis) (Knyt odder og fis tilbage til din egen spalte, NYX) (Jamen, jeg har jo ingen, D.D. Dennis) (Så gå i seng, NYX).

ZAK MCKRAKEN:

Rune Keller: Hvad skal jeg tegne på sfinxen? Hvad skal jeg tegne på statuen med den gule krystal? Hvad skal jeg bruge scroll'en til? Hvad skal jeg i pyramiden?

Har du svaret på et at denne sides spørgsmål, så tag dig selv under armen og send os en seddel med det på.

Vi modtager også gerne tips og tricks til såvel de adventures nævnt her, som de adventures under hit-listen.

-NYX.

VARIOUS

Sidste nummers konkurrence med 3 adventure-præmier til Commodore 64 blev ikke det ventede tilløbsstykke. Der var i alt 4 indsendte forslag, og blandt dem uddeler vi præmierne.

1. præmien gik til Henrik "Egern" Jensen!

Han er heldig at blive ejer af "The NeverEnding Story".

2. præmien gik til Jacob "The Hunter" Gunness!

Han er så heldig at vinde sit eget eksemplar af "The Dallas Quest" tilbage!

3. præmien tilfalder Lars "German" Wittmann, der får tilsendt et eksemplar af "Kentilla"!

Vi siger selvfølgelig tak til deltagerne og tak til Kristian "Madman", der havde sponseret præmierne. Og for at have alt på det rene tager vi lige de rigtige svar, som de skulle se ud:

2 - X - X - 1 - 2 - X - 1 - 1 - X - 2

ADVENTURE-FERIE:

På nuværende tidspunkt har vi fået et par "løse" tilmeldinger til efterårsarrangementet. Kommer der ikke flere, ser det ud til, at vi må tale godt og grundigt sammen, for at finde et sted at være, da der ikke er basis for at leje en hytte med kun så få deltagere. De interesserede er på nuværende tidspunkt:

Hannibal Hansen, Allan Laursen, Mark Sederquist, Jacob Gunness, Lars Wittmann, Kristian "Warlock", "Madman" Madsen, Annette Christensen, Kirsten Jespersen, Tino Andersen og så chefredaktøren med familie. (I øvrigt vil det være tilladt at tage sin nærmeste familie med, så man ikke skal holde separat efterårsferie!).

Og vi ridser lige vores intentioner op:

En weekend i efterårsferien vil vi forsøge at samle så mange eventyrfreaks som muligt til et hyggeligt arrangement i såvel adventurets som rollespillets tegn.

Tiden skal ikke bruges på disse ting alene, men det primære må være at vi mødes og taler med nogle, der ikke anser vores hobby for værende idiotisk, men derimod spændende.

Med hensyn til transport er der den mulighed, at de, der kommer i egen bil, tager andre med på vejen, hvorved rejsen bliver billigere.

Allerbedst er det, hvis du hurtigt beslutter dig for, om du vil deltage, og så ringer til redaktionen og får en snak om ferien.

Hvis det viser sig, at der er flest fra f.eks. Jylland, ja så tager vi andre til Jylland og omvendt. Det er også en mulighed at lade medlemmer støde til en gruppebillet, der løber fra Frederikshavn til København, hvorved alle kommer afsted med samme tog! Alene langs jernbanen ned gennem Jylland vil vi kunne fylde et par vogne, hvis nok finder det interessant. - Men som sagt; ring!!!

HIT-LISTEN

- (1) (1) (5) (5) Scapeghost
- (2) (2) (4) (4) Ingrid's Back
- (3) (3) (5) (5) Lurking Horror
- (4) (4) (5) (5) Guild of Thieves
- (5) (5) (5) (5) Zork II
- (6) (7) (5) (5) Corruption
- (7) (7) (2) (2) Oprør på Nyx
- (8) (6) (5) (5) Black Knight Adv.
- (9) (10) (4) (4) Space Quest III
- (9) (-) (1) (1) Planetfall

Tallene i de fire parenteser står stadigvæk for: Placering i denne måned, placeringen i sidste måned, antal måneder i træk på hitlisten og antal måneder i alt.

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 10. august 1990. Held og Lykke!

Helt i toppen, blandt de 5 første er stillingen akkurat som i sidste nummer. Ingen slinger i valsen, og den 2. plads INGRID'S BACK erobrede fra Infocom's LURKING HORROR tilbage i maj, ser ud til at holde. Så med både den samt SCAPEGHOST på 1. pladsen er det vel en form for galgenhumor, at Level 9 ikke mere vil producere traditionelle adventures? - Men måske, hvis du gør din samling komplet ved at købe ind gennem vores postordre-linje, kan vi presse dem?

Sidste nummers 6'er BLACK KNIGHT ADVENTURE fra Atlas Adventure Software er på vej nedaf, og har muligvis set listen for sidste gang? I bunden er der nemlig trængsel om pladserne, og for at råde bod på tabet af 2. pladsen har Infocom skubbet PLANETFALL med ind på listen. Den gamle ZORK II ser dog ikke ud til at skulle tabe terræn forløbig, selvom Magnetic Scrolls CORRUPTION ligger i baghjul.

GUILD OF THIEVES (chefredaktørens yndling) ligger fortsat i toppen og har sammen med 5 af de øvrige spil været på listen hver gang i 1990!

THE BIG SLEAZE måtte vi sige farvel til, og den 10. plads SPACE QUEST III besad sidst, er nu blevet til en 8. plads, medens BARD'S TALE I stadig hænger i en tynd tråd.

Spændende skal det dog blive, om ikke mindst PLANETFALL kan holde sin opnåede position. For bagude lurker flere konkurrenter om pladsen idet, der nu i alt er stemt på 66 forskellige adventuretitler.

Dette nummers vinder blev DANNY KRISTIANSEN, der med følgende bud er sikret en Level 9 T-shirt næste gang han aflægger redaktionen visit!

OPRØR PÅ NYX
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS
SILICON DREAMS
FUTURE WARS
PLANETFALL

(En kupon, der gav 2 rigtige!).

Jens-Erik Kjeldsen: OPRØR PÅ NYX - adventure til CMD 64/128 SEPIA

OPRØR PÅ NYX



KATASTROFE PÅ TITAN: 55,- kr. OPRØR PÅ NYX: 70,- kr

Begge adventures i sampak: 100,- kr.

Indsæt beløbet på giro 190 23 93, SEPIA, Ellegårdspark 6, 3520 Farum

EVENTYR MED STORE UDFORDRINGER TIL DINE HJERNECELLER!!

ER DU MAND (M/K) FOR AT KLARE DEM??!