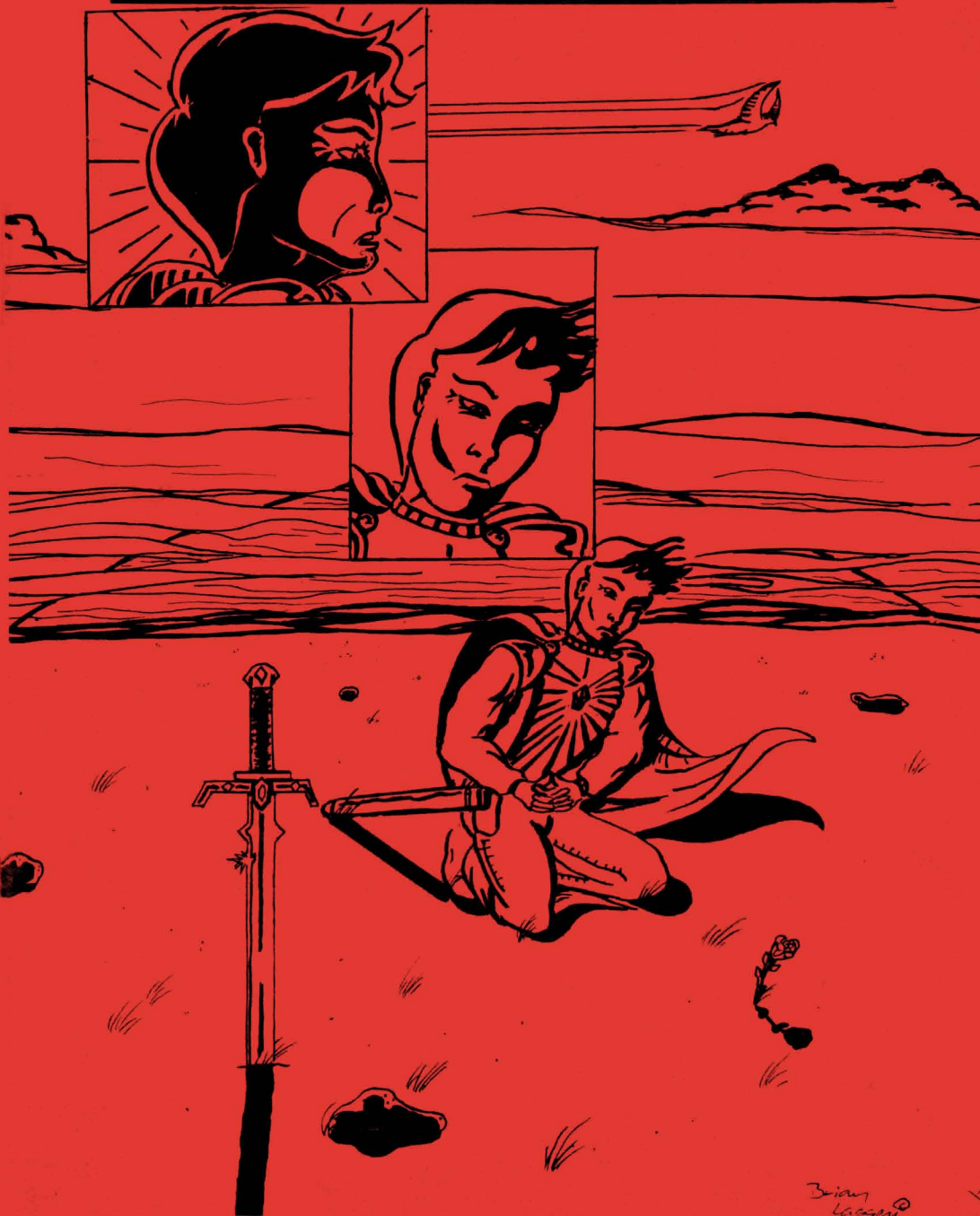


ADVENTURE

POSTEN Vol. 5, #1. Juli/August 1991



ISSN: 0904 - 5309

OPLAG: 250 STK.

ANSVARSHAVENDE UDGIVER

: Adventure-Klubben

CHEFREDAKTØR

: Claus Nygaard (NYX)

REDAKTIONEL MEDARBEJDER

: Vestergade 25a

4930 Maribo

REDAKTION

Tlf.: 53 88 47 17

Giro: 1 66 73 00

FREE-LANCE SKRIBENTER

: Jacob Gunness (The Hunter)

Peter Chr. Normann (Mr. Coke)

Jørn Gregers Jensen (A-MOC)

Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

Finn Bolding (DOC)

Per Nielsen (Bondebarber)

Rune Schiermer Nielsen

TELEFONHJÆLPERE

: Jacob Gunness (The Hunter)

Steffen Sørensen

Jonas Buur Sinding (Her kommer jeg)

Kristian Madsen (Madman)

Henrik Jensen (Egern)

Kristian Hyttel (Warlock)

Mark Sederquist (Junior)

DISTRIBUTION

: Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle)

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 gengives nogle steder uden forudgående skriftlig tilladelse fra Foreningen Adventure-Klubben.

TRYK

: bakager-tryk

Tlf.: 86 96 81 29

INDHOLDSFORTEGNELSE

- 1 - FORSIDE AF BRIAN LASSEN.**
- 2 - KOLOFON**
- 3 - INDHOLDSFORTEGNELSE (HER STÅR DU)**
- 4 - NEWS AND VARIOUS**
- 6 - ODDS AND ENDS**
- 8 - KRYDS OG TVÆRS**
- 10 - DEN 5. KOLONNE**
- 14 - HOOKED ON ADVENTURE**
- 15 - TIPS**
- 16 - BREVKASSEN**
- 24 - ANNONCE FOR INFOCOM OG SIERRA ON-LINE**
- 25 - ANNONCE: DIVERSE SOFTWARETITLER**
- 26 - ANNONCE: PAKKETILBUD**
- 27 - TELEFONHELPLINENS ÅBNINGSTIDER**
- 28 - STRATEGY ZOC AF CASPER LUND**
- 29 - ADVENTURETIPS**
- 30 - ONKEL PERS HYTTE MED KONTANTE PENGEPRÆMIER**
- 32 - MEDLEMSJAGTEN**
- 33 - OM BRAINTRUST**
- 34 - NINA-KONKURRENCENS VINDERE**
- 35 - MEDLEMSLINJEN MED NYT FRA REDAKTIONEN**
- 36 - TIPS**
- 37 - ANNONCE: CANT-GAMES' PBM-SPIL**
- 38 - EGERN OM BLØBBER. EN SELVBIOGRAFI!**
- 40 - ADVENTURETIPS**
- 41 - THE HARDCORE HELPLINE**
- 43 - GROW UP**
- 44 - FLERE ADVENTURETIPS**
- 45 - ANMELDELSE: JONAS SER PÅ "GUNNESS ISLAND"**
- 46 - TIPS**
- 47 - HIT-LISTEN**
- 48 - ANNONCE: SEPIA SOFTWARE SÆLGER UD!**

Until next time - stay tuned!

"Remember there's a big difference between kneeling down and bending over!", FZ.

"Til lykke med fødselsdagen AP!" - "Jo, tak NYX. Det var næsten alt for meget...", svarede det lille blad stolt, idet det åbnede dørene til sit 5. leveår!

Velkommen til 5. årgang af "Adventure Posten"; dit blad ved nattetide. Denne gang har vi som lovet lavet 4 sider ekstra og ladet dem indeholde et spørgeskema, som vi meget håber vil blive udfyldt af ALLE medlemmer. Ja, også dig Ole Wolf! Og dig Kirsten, og Onkel Danny! Ja, der er ingen undskyldning for IKKE at sende spørgeskemaet ind.

I dette nummer har vi også et gensyn med Den Gamle, der introducerer en "Adventure-Kryds-ord", som efter planen skal dukke op i hvert nummer fremover, med hovedpræmier til CBM64-ejere! Apropos præmier har du i dette nummer mulighed for at blive 350,- kroner rigere! Den første hundredelap kan du vinde i "Onkel Pers Hytte", der efter at have været ramt af Coke-syndromet er vendt tilbage, hvilket sker i form af en forfatterkonkurrence.

I "Hooked on Adventure" har DOC'en taget forfatterrollen på sig og uddeler to hundredelapper plus en halvtredser til den af jer, der finder flest adventuretitler i hans historie. I alt sætter han fire hundredelapper på spil!

Sidste gang satte vi 2 originaladventures på spil til de af jer, der kunne tælle Nina'er og havde ubrugt lokumpapir samt hurtigheden i behold. Det viste sig at blive en af de mest succesrige konkurrencer vi har haft, og de to tabere får i dette nummer tildelt præmierne!

Nok konkurrence-stof! Over til det øvrige indhold i dette nummer...

Jo, vi har en artikel om Bløkker skrevet af ham selv samt et billede af ham, der vil få samtlige til at gå i coma. Så er I advaret! Endvidere er Aage atter på banen med en artikel om PBM-spillet forunderlige verden og i "Strategy-Zoc" har Casper Lund fået roret mellem hænderne og styrer dig sikkert gennem en superb anmeldelse. Bliver vi ved anmeldelserne har Jonas købt, læst og anmeldt "The Secret of Monkey Island", alt sammen i Adventure-Klubbens regi, og efter at ha' læst den bør du ikke være i tvivl - KØB SPILLET!

Og den sætning leder mig direkte til midtersiderne af bladet, hvor du i et kært gensyn med postordrelinjen kan få mulighed for nu at købe spil i pakker! Ja, læs straks mere om den sag og du vil ikke længere være i tvivl om, hvad pengene fra sommerferie-tjansen skal bruges til!

Sidsløbende med dette nummer af "AP" kører vi også en "Direct Mail"-kampagne, hvor over 1.000 freaks i løbet af juli vil få et flerfarvet introduktionshæfte på 8 sider ind af døren. I den forbindelse opfordres du til også at deltage. Læs mere i "Medlemsjagten".

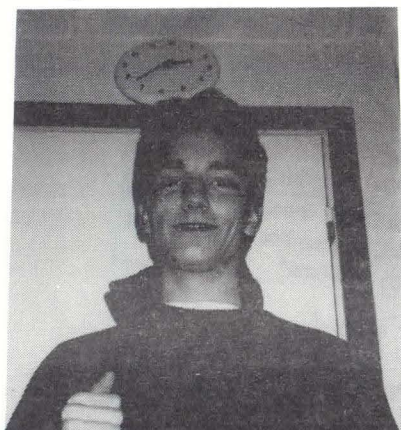
Også som noget helt nyt åbner jeg igen min telefon for medlemmer, som vil kunne komme i direkte forbindelse med mig sommeren igennem. Se mere om det under "Medlemslinjen"!

Til sidst skal jeg så bemærke, at der pga. sommerferien vil blive nogle "huller" i vores telefon-helpline. Der er dog ikke andet, du kan gøre, end at finde dig i det... Hjelperne ferierer jo også!!!

COKE PÅ JOB!

Peter "Coke" Normann har trods de verserende rygter, der har været fremme i "Det Nye COMputer" vist sin duellighed og er blevet ansat som chefredaktør med tiltrædelse snarest.

Jobbet kommer til at omfatte den daglige ledelse af spilimportøren Supersofts kommende månedskatalog.



Vi fangede Peter efter morgenmaden netop som han stod og var på vej til de afsluttende forhandlinger. (Bemærk det tidlige tidspunkt!).

Til os sagde han: "Jeg regner ikke med at få tid til AP i fremtiden, men kan måske lokkes til at skrive en artikel om mit nye job".

Herfra ønskes han held og lykke! - Dog ikke i sit forsøg på at kapre vores softwarekunder!!

NYT FRA RINGSTED:

"Hands On" i Ringsted ligger for tiden i forhandlinger med kommunen om fortsat at få lov til at benytte lokalerne i Nørregade 4. Efter vores omtale sidst er folk strømmet til i så stort tal, at der nu tales om at flytte klubaftenerne til andre og mere rummelige lokaler.

Endnu er det dog ikke gået op for kommunen, at de faktisk jfr. lovgivningen er forpligtiget til GRATIS at stille lokaler til rådighed for klubben.

(Det gælder i øvrigt ALLE kommuner, og er du derfor medlem af en rollespils- adventure- eller kortklub, der ikke har nogle steder at være, så har du altså disse rettigheder!).

DOBBELT ADV-TRÆF:

Der har netop i disse dage været afholdt endnu et adventure-træf på Bogø. Af fremmødte var bl.a. Madman og Jonas og selve arrangementet var stablet på benene af Blobber (Gunness).

Senere i denne måned afholdes adventretref i Hjørring, dette arrangeret af Warlock.

NYT INDIANA JONES:

Ifølge Peter Coke Normann, der stadig er lige grim, selvom vi er over i næste spalte, udgives der snart en efterfølger til "Indiana Jones and the Last Crusade". Blandt kommende udgivelser til din computer bliver: "Arachnophobia" fra Disney, der skulle have adventure-præg, hvis du altså har en Amiga. PC-versionen har vi ikke fået nyt om. Amigæjere, der har hang til programmering af action/grafik-adventures kan se frem til nye AMOS-produkter. Gode gamle Mandarin har sendt os en bulletin angående en ny compiler til AMOS samt en 3D-version. (Med hensyn til den sidste er det vel et krav, at man kan tegne? Og hvorfor man IKKE skulle kunne lave 3D-agtige perspektivtegninger på den første version ved vi ikke noget om - endnu).

ODDS AND ENDS

+ at de såkaldte "Dungeon Master-clones" (Jens-Erik Kjeldsen, Bløkker og Blobber), nemlig "blatant rip-offs" af FTL's berømte originale "Dungeon Master" er flg. spil: "Captive", "Drakkhen", "Bloodwych", "BSS Jane Seymour" or "The Verdict".

+ at Virgin har udsendt sit RPG-spil "Spirit of Excalibur" til Amiga, Atari ST og IMB-PC (One Meg. Only). Du spiller Lord Constantine, kong Arthurs efterfølger og skal naturligvis forsvare dit folk og din krone imod de frygteløse saxere.

+ at DOC synes, det er glimrende, at NYX markerer med asterisk, de spil, der er udkommet efter deadline. Husk på at "Odds And Ends" er skrevet ca. 1- 1 1/2 måned før I læser den! De enkelte softwarehouses lovede udgivelsesdatoer skal jo tages med en vis gran salt, IKKE SANDT?

+ at The Bitmap Botherboys har udgivet en "Cadaver Data Disk", indeholdende 4 nye levels, 250 nye rum plus meget andet. Naturligvis kræves det, at man har originalspillet "Cadaver" for at anvende data-disketten. "Oh them endless add-ons!"

+ at Sierra On-Lines kommende spil bliver "Leisure Suit Larry V" (august) (Kommer der ikke en 4'er?, NYX). "Conquest of Sherwood Forest" (september) samt "Laura Bow II" (marts 1992).

+ at "HeroQuest" nu også er kommet til computer. Det er Gremlin, der står bag dette isometriske 3D adventure. "HeroQuest" som brætspil kender jeg, idet jeg gav Søren spillet i julegave (hvad tror I, vi lavede i juledagene?). (Drak hjernen væk i "Brøndum" ligesom alle andre normale familier?, NYX). Netop brætspillet blev en international bestseller, hvilket resulterede, at Gremlin afsatte 500.000 pund til TV-reklamer af deres konvertering. Spillet udkommer til alle kendte computer-formater.

ODDS AND ENDS

+ at Electronic Arts til efteråret vil udgive "Lord of the Rings" (programmeret af Interplay). Spillet inddeles i tre dele, som vil dække hver enkel bog i denne herlige Tolkien-trilogi. "Tolkien-who? Wasn't he the man, who wrote books about those talkative bunnies?" (Tolkien? - Er han oppe ved kommunen?, NYX).

+ at det var ægteparret Roberta og Ken Williams, der startede Sierra On-Line i begyndelsen af 1970'erne med deres homegrown adventure "Mystery House". Spillet solgte i over 10.000 eksemplarer. Ken stod for programmeringen og Roberta for designet.



+ at Onkel Danny har købt sig en håndfuld piratfisk i håb om, at de vil holde ubudne gæster væk, medens han er i skakklubben.

+ at det var Madman, der introducerede navnene "Bløbber" (Egern) og "Blobber" (Gunness) for vores læsere. Øgenavne, der var så fantastiske, at de fremover vil blive brugt i stedet for de oprindelige!

+ at NYX er glad for, at DOC synes om i hvert fald en del af hans arbejde. At NYX er glad for, at DOC denne gang kun har skrevet om adventures, der er udkommet. Så slipper NYX nemlig for at skulle asterisk-markere hver "Odds and Ends"-side!

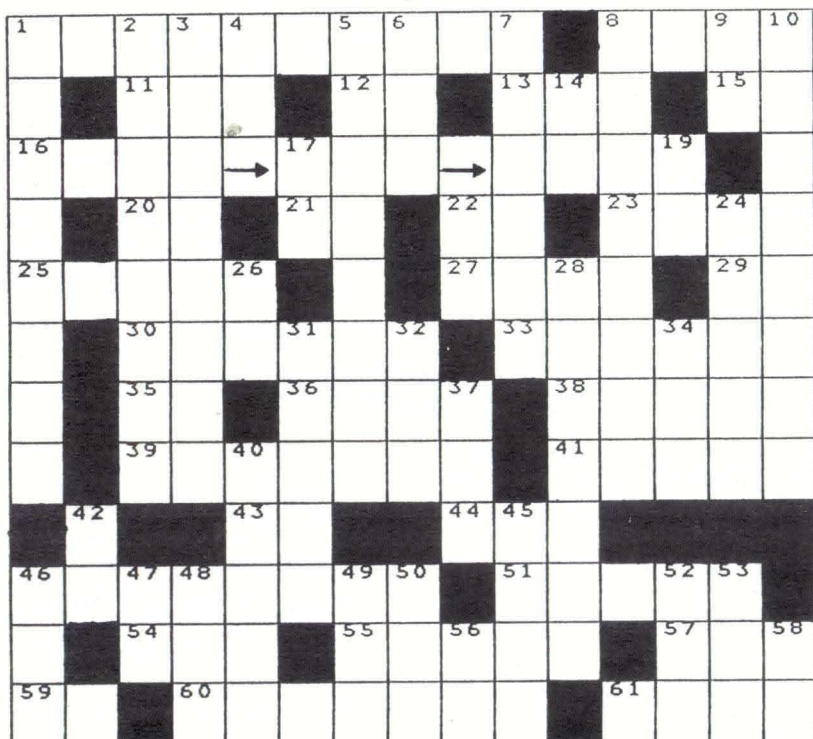
+ at du i øvrigt kan møde Onkel Danny i Aarhus byturnering i skak i juli måned. Han går efter en stormesternorm, men vil stadig ikke tro på, at Aarhus ikke er stedet, hvor den slags udleveres - i hvert fald ikke i en byturnering!

KONKURRENCE

DEN GAMLE ER TILBAGE I AP's REGI! FREMOVER VIL DU MØDE HAM I FORM AF EN GAMMEL GAVMILD ONKEL, DER DELER UD AF SINE ORIGINALE 64'ER-EVENTYR! (OG HVIS DINE FORÆLDRE IKKE VIL HAVE, DU TAGER MOD NOGET FRA ANDRE VOKSNE, SÅ LAD DEM LØSE KRYDS-OPGAVEN!

I en del numre fremover vil du træffe på en krydsordsopgave som denne. En del af ordene vil selvfølgelig være relaterede til vores alt opslugende interesse, og da denne jo mestendels udøves på engelsk, vil du både træffe på almindelige danske ord, engelske ord og ord, der skal oversættes fra dansk til engelsk - alt i en dejlig syndig forvirring.

Bortset fra fornøjelsen (håber jeg) ved at løse opgaven har du også muligheden for at vinde en præmie, idet der hver gang trækkes lod mellem de rigtige løsninger om et lettere brugt, men fuldstændig originalt og intakt C64-adventure. Har du ikke C64, kan du med garanti sælge spillet eller glæde en ejer af C64 med en gave



Det drejer sig som sagt om den ægte, efterspurgt vare, og første gang gælder det

JINXTER!!

Løsningen skal være Adventure.Klubben i hænde senest den 10. august 1991. God fornøjelse!

-Den Gamle.

Vi har sammen med Den Gamle besluttet os for at lade delvise løsninger gælde også. Så kan du ikke løse HELE opgaven så send os dit eksemplar alligevel (Gerne fotokopi). Har du ikke nogen C64 giver vi dig et eksemplar af "Dungeon Masters Handbook AD&D".

Endvidere skal du - når du har løst krydsordsopgaven - IKKE sende hele siden ind. I stedet skal du sende os en seddel med de fem kodeord, der dannes af de bogstaver i de tal-felter, du ser herefter:

7-6-39-8-27-19

60-57-34-55-4

16-10-22-37-53

44-41-52-12-36-1-31

32-29-26-24-30-21

VANDRET:

- 1 adventure
- 8 opfundt tlf. i 1861
- 11 beholder
- 12 kendeord
- 13 pigenavn
- 15 husdyr
- 16 rubrik i AP
- 20 bindeord
- 21 ord
- 22 nyhedsbureau
- 23 lille en
- 25 almindelig
- 27 bibelsk navn
- 29 redskab
- 30 afrikansk musikart
- 33 border
- 35 pigenavn
- 36 ens

VANDRET:

- 38 usandheder
- 39 vild i varmen
- 41 dydig
- 43 bindeord
- 44 gyng
- 46 tilbehør
- 51 hr. Jensen
- 54 lydord
- 55 som regel
- 57 kalve
- 59 tone
- 60 indisk by
- 61 sprog

LODRET:

- 1 adventure
- 2 udlevet
- 3 adventure
- 4 bekræftelse
- 5 evig
- 6 afslut
- 7 flueart
- 8 nyx
- 9 dessert
- 10 adventure
- 14 organisation
- 17 kæle
- 19 retning
- 22 antal
- 24 dronning
- 26 redskab
- 28 oprette
- 31 klagesang

LODRET:

- 32 tyrkisk titel
- 34 monitortype
- 37 vandløb
- 40 dyr
- 42 sejl
- 45 forskellige
- 46 arbejde
- 47 præster
- 48 undervandsbåd
- 49 skærmadapter
- 50 bryd
- 52 ledning
- 53 retning
- 56 tone
- 58 ujævn

DEN 5. KOLONNE

Hvor utroligt det end lyder - ærede læser - holder Hooken, hvad han lover og leverer sin første artikel om Avalon Hills "Advanced Squad Leader". Dette sker dog KUN fordi vores trykker Eddie Keller er så fleksibel, at han medtager dette materiale, selvom det ankommer efter deadline! - (Som du kunne se på billedet i den sidste "Kolonne" er Aage ikke en af de hurtige typer....)

"DIE FANFTE KOLONNE":

Det er Hooken, der har den ære at åbne ballet her i det eneste sande åndehul for krigsfanatikere, den singulære oase midt i alt det drøbende adventurestof; Kolonnen er tilbage.

Jeg skal med det samme benytte lejligheden til at garantere, at Kolonnen i denne måned IKKE bevæger sig uden for sin intenderede strategi/taktik/diplomatisfære. Måske om et år, når der er expo igen, vil jeg tillade en smule udenomssnak, men kun hvis fr. Jørgensen optræder igen (helst næste gang uden Svend Bent). Indledningsvis vil jeg dog tillade mig at sende en kort hilsen til alle de andre examensramte medlemmer. Jeg føler med jer, og det gør NYX nok også, specielt efter sin karakter i erhvervsret.

Næææh, bare smile, så tror de ikke, der er noget i vejen. Jeg har ikke gjort noget. Nej, næh nej. Nægt. Nægt alt! Vråvler jeg? Nej, det var blot for at nævne den side af krigsspillene vi ikke kommer ind på i dag, diplomatisiden. Mit valgsprog her er: Nægt alt, også hvad du sagde og gjorde for to minutter siden. Vi skal heller ikke beskæftige os med overordnet strategi. TAKTIK er kodeordet og i den forbindelse er brætspillet "Advanced Squad Leader" fra Avalon Hill ganske umuligt at

komme uden om. Jeg har dedikeret de første 14 dage af min nyvundne sommerferie til at sætte mig ind i de grundlæggende regler. Jeg vil som længe lovet give en lille appetitvækker på dette gigantiske taktiksimulationssystem, der (kan jeg allerede røbe) er det mest geniale brætspil på sit område. (Det sagde du også om Ludo, sidst jeg besøgte dig?, NYX). Som meget andet Avalon Hill grej er det så gennearbejdet, at det er umuligt at sætte sin finger på noget som helst. "Advanced Squad Leader" er avanceret manna fra himlen og Avalon Hill er Gud.

Men før vi tager hul på flagskibet, vil jeg nævne fremkomsten af en ny adventure/strategiklub i London, England. Kan i huske "The Adventurer's Club Ltd."? Den er endelig bukket under, efter at hovedmanden tømte kassen og skred. Men nogle opportuniste har set lyset og oprettet "The Adventure & Strategy Club" i samme exclusive stil som forgængeren og med tilsvarende skyhøje medlemspriser. Nærmere oplysninger kan indhentes på:

17 Sheridan Road
London E12 6QT" eller på telefon:
00944 81 470 8563

Naturligvis kommer vi alle til at høre mere efter at Claus har indhentet

introduktionsmateriale. (Vil du have, at jeg skal betale?, NYX).

Nu igang med løjerne. Må jeg præsentere: "Advanced Squad Leader". Maksimal sværhedsgrad, maksimal pris. Og suverænt på alle måder.

Lad mig starte med lidt historie. ASL er endeligt designet i 1985. Det bygger på forgængeren "Squad Leader", der er fra slutningen af 70'erne. SL viste sig hurtigt at udfylde et stort hul på strategi-markedet, idet der dengang var mangel på egentlige taktiske spil. Krigsspil på dette mikroniveau (i modsætning til strategispillenes middelniveau og politiske spils makroniveau) er i sigens natur svære at lave spilbare, hvis de samtidig skal være realistiske. Og SL var altså et forsøg i den retning. På trods af succesen med dette blev det dog hurtigt klart, at SL var hæmmet pga. meget tungt gameplay. Spillet var ekstremt detaljeret og kamprutinerne komplicerede. Avalon Hill er firmaet, der ikke kender ordet kompomis, og den store interesse for ideen førte til udviklingen af ASL.

Lad mig understrege, at det ikke er nødvendigt at have SL for at kunne spille ASL. I SL er dog inkluderet de første 4 af en serie "boards", hexagonkort over mindre landområder, der danner grundlag for de forskellige scenarier. Disse boards er ikke custom-made, men indeholder standard terræn, således at visse af dem er egnet til et D-dags scenario, visse til kamp i bjergområder etc. Men det er ikke nødvendigt at købe SL for at få boards nr. 1-4. "Fantask" sælger dem særskilt, for meget færre penge end SL koster. På den anden side er det ganske interessant at sammenligne de to regelsæt, idet

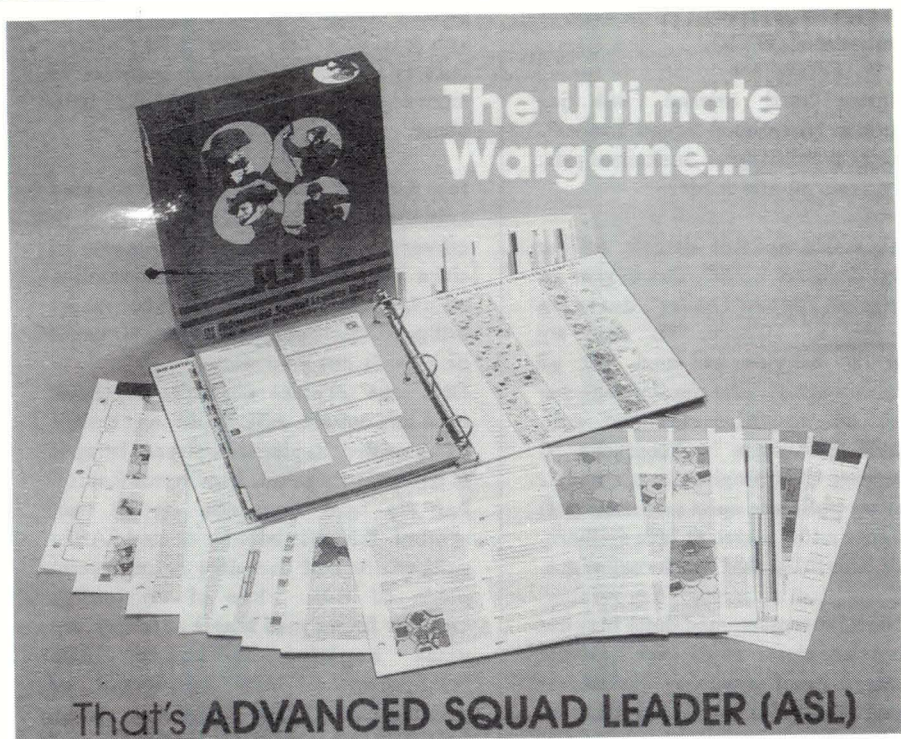
ganske mange ting er ændret. Desuden kan man få en del scenarier til SL, som ikke er videreført til ASL. Men der er mere end nok at sætte sig ind i med ASL alene.

Jeg har nok hermed antydnet at med købet af ASL har man egentlig ikke erhvervet sig andet end et regelhæfte til cirka 500,- i blod. Og de nødvendige efterfølgende moduler er ikke meget billigere. Dette er spillets system, take it or blow it out your ass!

Den rent tekniske udførelse fortjener også lidt omtale. ASL reglerne er opdelt i 14 kapitler. Reglerne kommer i form af et designet ringbind, hvor hvert kapitel har sin egen farvekode og sit eget symbol. Ikke alle kapitler er med i ASL-pakken, omend der altså er reserveret plads til dem. Flere af de særlige kapitler følger med senere moduler, og visse kapitler er endnu ikke færdigskrevne. Men inkluderet er grundreglerne for spillets gang, infanteris bevægelse, betydning af forskelligt terræn, artilleribeskydning samt køretøjers betydning for troppebevægelse. Disse regler må man kende før man kan begynde at spille.

Om de enkelte kapitler må det yderligere bemærkes, at de alle er udformet i opslagsform og derfor udgør ganske koncentreret læsning. Som med alle andre krigsspil gælder det også med ASL, at den bedste måde at lære det på, er ved at spille det og så slå op i reglerne, når man kommer i tvivl om noget.

Det skal også bemærkes, at ASL foregår på WWII-niveau. Stinger missiler og andet "nyere" isenkram er således ikke et element i spillet, men det er der jo grundigt taget højde for med mange andre Avalon Hill simulationer.



Opsummerende vil jeg sige, at ASL er udfordringen for de, der har mod på et rigtigt krigsspil på taktisk niveau. Jeg vil i følgende artikler komme nærmere ind på alle de små finesser for de kræsne. Her vil jeg blot trække et enkelt i sig selv vildt imponerende aspekt frem. ASL opererer med bygninger op til flere etager. Man kan trænge ind gennem vinduer og døre, og altså udføre geniale snigangreb på klumsede modstandere. Man kan også gemme sin squadron i grøfter og ligge på lur på uvidende tumper. Måske lyder dette selvfølgelig, men i krigsspillenes verden er det ganske usædvanligt at se sådanne detaljeforhold inkluderet. Og med ASL er der uhyre mange af denne slags kræsrier.

Har enkelte af de få medlemmer, der har

levet og læst hertil, fået mod på ASL, så kan jeg anbefale kombinationen ASL + boards 1-4 + modul nr.2, "Paratrooper". Hermed er de første 850,- fedtemadder brændt af, men se på det som en investering. Man kan også sagtens vente lidt med at tage springet, da jeg vil følge op med omtale af de enkelte moduler, samt lidt hjælp til forståelse af særligt kryptiske regler. Og hvis du kontakter Fantask, så lad dem ikke skræmme dig med snak om, at ASL kun er for meget erfarne krigspillere. Hvis alle fulgte dette råd, så var vi aldrig kommet nogen vegne. Formodentlig vil de umiddelbart nægte at sælge dig det, men husk, at med trusler om vold kan man komme langt. Adressen på Fantask kan du finde efter artiklen, på forhånd tak til slaven NYX.

Det må vist være nok for denne gang. (Neeeeej, kom tilbage Aage!, D.D. Dennis). Jeg vil med glæde medgive skeptikerne, at der er andre spilfirmaer end Avalon Hill. Det er bare fantastisk svært at få øje på dem, og hvis man har fundet dem, er det næsten umuligt at få skrabet dem ud af rillerne i skosålerne. Jeg vender grusomt tilbage (Neeeeej,

D.D. Dennis) også med dag 4 af min diary, den er blot lagt på is et par måneder som følge af strategiske hensyn. God sommer, everybody.

-Der Hook.

FANTASK A/S
Skt. Pedersstræde 18
1453 KBH. K.
Tlf.: 33 11 85 38

TIPS & TRICKS

DOMARK NEWS:

*Tips starter ikke just denne tipssektion, men i morges ankom nyhedsbreve fra Domark. Nyheder, der kun kommer med i dette nummer, fordi Aages sløvhed tillader mig at eftersende denne side! Så med garanti er vi ude før andre...

+ "Domarks eksporative rejse gennem den tredje dimension", er hvad de selv kalder udgivelsen "Virtual Worlds", der indeholder "Castle Master, Driller, Total Eclipse og The Crypt (Castle Master II - previously unreleased)". Alle spillene er programmeret på Incentives "Freescape™"-system.

+ Som du sikkert erindrer har Domark overtaget al markedsføring fra Incentive, hvilket må siges at være lykkedes.

+ Gode gamle "Broderbund", der er nævnt andetsteds i dette nummer, har fået sine gamle klassikere ud i actionverdenen genudgivet som Budgetversioner. (Det ser åbenbart ud til, at Europæerne nu tømmer de amerikanske firmaer for alvor!?) Der er tale om "Typhoon Thompson, Shufflepuck Café og Wings of Fury". Prisen er her kun £7.99 per styk og de udkommer selvfølgelig til Amiga og PC!

+ For de af jer, der havde planlagt at skulle bruge ferien til udendørssport, men alligevel forhindres pga. regnen kan i stedet investere ca. £29.99 i "R.B.I. 2 Baseball", der udkom den 27. juni ligeledes fra Domark. Her er også Amstrad og Spectrumejere (omend ingen vel findes i Danmark) taget i betragtning.

+ Yderligere nyheder om Domarks udgivelser kan du få af Clare Edgeley og Tammy Lock på 00944 81 780 2222.

HOOKED ON ADVENTURE

DOCs SUMMER-GAME:

Ja, DOC har flikket en konkurrence sammen til jer, nu hvor de "små grå" er gået på sommerferie. For at undgå, at de skal genoptrænes efter ferien, har jeg gjort opgaven rimelig intelligent (så er D.D. Dennis udelukket! -Crap). I min short-story skjuler sig over 20 forskellige adventuretitler/adventure-relaterede titler. De enkelte titler står ordmæssigt i direkte forlængelse og i konsekutiv orden. Et eksempel, dog ikke fra opgaven: "DOC is looking in his crystal orb and van tell all about the FUTURE....WARS will break out on BOG ISLAND in the year og 2525".

Interesser jer ikke for, om titlerne skal stå i bestemt form eller ej - Da konkurrencen KUN er for AP-medlemmer, har jeg gjort mig umage med udelukkende at anvende titler, som har været at finde i Adventure Posten.

Nu til noget "åh, så typisk dansk: Hvad kan vi vinde?". Da selv ikke ti vilde jernbane-funktionærer (eksisterer overhovedet ikke -Crap) kan få mig til at forære nogle af mine originale adventures væk, bliver der tale om kontante pengepræmier, fordelt på flg. måde:

1. PRÆMIE: 200,- KR.

2. - : 150,- KR.

3. - : 50,- KR.

KONKURRENCE-BETINGELSER:

1) Skriv dit navn og din adresse tydeligt og klart - helst med blokbogstaver (der fik i den The Hunter (Blobber) og Egern (Bløbber) -Crap).

2) Send din løsning til: **FINN BOLDING, JACOB HANSENVEJ 105 ST TV, 5260 ODENSE S** senest den 1. AUGUST i indeværende år!

3) Skriv de fundte titler i den rækkefølge, du

finder dem i min short-story. Det vil gøre det nemmere for mig at kontrollere de enkelte besvarelser. (Der skal stå DEN enkelte vinder, NYX).

Gevinsterne til de heldige vindere vil blive fremsendt via postanvisning (eller på gummicheck! -Crap).

A NIGHTCAP TALE:

I journeyed down to the station. Falling snow swirled in the bleak streets. I had to meet my fellow magic-user, named Kent (I'll answer your questions about him later). He was very good at creating the ultimate mythical creatures and to suspend editors-in-chief. He always talked about his beloved cat Alan and his fice-pawed dog Jinx.

Terrible as the dog was, it was always uninvited and had to stay in the hills far, far away. I liked Jinx and his "WOOF". "Is Hubertus your name?", I used to ask him. "WOOF!"

It was getting darker and darker now, and I saw the rising of the moon. Mistey-eyes creatures were lurking. Horror-stricken I tried to take a shortcut just to find myself stranded. You see - the alley was a dead end. In order to get out of that mess, I spotted The North Star. Crossing several back-alleys and piles of garbage I tore the clothes that I had borrowed. Time and time again I promised myself not to witness such a dilemma again. Finally I was back on the main street. What a great adventure! Landing on my knees I prayed to my God: "YOU ARE THE KINDEST. IN Y'KNIGHTLY HANDS MY LIFE ALWAYS SHALT BE. YOU THE HOLY TRINITY!"

When I got on my feet again, I felt a pain. A filthy and ooze quill had pinched my knee-

cap. Quickly I plucked it out, moulded a snowball and rubbed it against my sore knee to prevent inflammation.

To make a short story short (you see - the concept "deadline" is running through my head!) I can tell you that I found the station and my old chap Kent.

We went back to my place to play chess all through the night. Kent was a lousy chess-

player. He had never realized the value of the pawns. No, no, to him the game was just to enchant errant knights of his own.

Okay mates! Try to crack the puzzle and beware of STALEMATE!

Til slut vil jeg ønske alle AP-medlemmer en rigtig god sommerferie (wherever you are!).

-DOC.

TIPS & TRICKS

BALLYHOO:

*Hvis du vil udgive dig for at være en anden (og det vil du jo gerne (specielt, hvis du hedder Gunness, Nielsen eller Sinding)).

*Hvis Andrew Jenny plager dig, så så lidt splid. Her efter vil den ene halvdel sikkert skrive under på, at det er farligt at ryge. (Trods det holder Madman sig til 40 Camels om dagen!, NYX).

*Hvad er ligheden mellem Rustom'-Erena og Brøndby? (Frit oversat!) De netter gerne (modsat Stampe og Co).

*Harry løver og springer, men kender dog forskellen(?)

*Tina (nej, ikke Turner) vil ha' noget anti-anti- nonkalorielet fra drømmen, der eksisterer, men kun for luskere, snydere og andet rak.

-Madman.



FUTURE WARS:

*Har du problemer med de to munke, der slager dig, når du kommer til borgen, var det måske en ide at skifte tøj først? Brug rebet du finder ved træet og USE det på den store gren.

*Ulven er elektrisk, tror du den kan li vand?

Use posen ved floden og giv den buksevand.

*Det er også en ide at drikke præsten fuld.

*Uhyret skal du klare med flammekasteren, du finder på overfladen. Husk at fylde den i kloaken.

*Vagten ved Shuttleport kan godt lide at se TV. Brug sikringen, men husk at rense skærmen først!

-Niels "Fnuggi" Mortensen.

MERE CBM64!

Til AP - Ja, så nærmer sommerferien sig, men glem nu ikke jeres eventyrlyster. Jeg tror, at dette nr. af AP vil være præget af min eksistens... (en 6. sans!)...

(Ja, dit brev er jo lige her, D.D. Dennis).

Dels i form af en artikel om mig selv, dyrenes guru, adventurenes hemmelige ven og tilbeder, osv. (Ak! Jeg kunne blive ved, Egern). Muligvis er der også en tegning + et essay om Bugsy, hvilket er min tilbagevendende til succesens glæder. Meeen, det er op til "El Redaktør Stygo"!

Dernæst vil jeg gerne påpege, at mit telefonnummer er åbent for næsten alle former for henvendelser. F.eks. adventurehjælp, ideer til programmering af adventures osv.

Dernæst: hvad med at genoplive GAC-help? Giv os jeres mening!

I den seneste måned har jeg svømmet i diverse adventures, hvilket skyldes min nye diskteststation. Dette har været en blandet fornøjelse, dels fordi nogle Infocom-spil ikke levede op til standarden, men Wishbringer og

Planetfall fik blodtrykket til at stige. Hvad med at give et "HERO"-diplom, da jeg ustandseligt har sendt tips ind til dette blad.

Til sidst nogle hilsner:

DOC: Pas på hajerne i de fynske farvande.

A-MOC: Keep going...

Coke: Drop drømmen om universets hersker.

NYX: Slap af i din ferie!

-Egern.

Hej Egern! - Redaktøren viser sig denne gang kun at være en anelse "El Stygo" nemlig ved at holde din Bugsy-essay fra bladet. Det skyldes såvel den minimale skare af CBM64-læsere samt det faktum, at du har den ude i et hæfte. I stedet opfordrer vi alle læserne til at ringe til dig og bestille hæftet, så fremt de spiller Bugsy! GAC-help bliver IKKE genoplivet af selvsamme grund. Hvis læserundersøgelsen viser noget andet, tages dine betragtninger dog op til fornyet overvejelse.

Oh så håber jeg ellers, at vi ses i Hjørning i ferien.

Mvh. GAC og CBM64 anbefaler jeg dig straks at ringe til SEPIA og bestille en sam-pak af Nyx + Titan. Det er alle pengene værd og kan

give dig et grundigt indblik i, hvordan GAC'en virker!

Ohøj til Jens-Erik og også Ohøj til dig.

-Mvh, NYX.

SNERRE VRISSE

Kære (Ha!) AP! - Først og fremmest et rigtigt, usselt og ubetydeligt "Til Lykke" til Birthe og Ole. Sejren var uden tvivl fusk og snyd ganske aldeles urimelig, men det vil jeg ikke hænges mig i. Desuden tror jeg en galge er mere effektiv (ha!). Egentlig synes jeg, det er lidt synd for Per Bondebarber, men på den anden side er det jo lidt... nej, faktisk over-mega-sjovt!

Omkring Bløkker og Blobbers (Egern og Hunters (underlig alliance, ikk?)) 64'-(brød) kasse-spalte, er min mening, at det er pladsspild. Faktum er, at der ikke er kommet et nyt 64'er adventure i evigheder, og som NYX ganske rigtigt (selvom jeg hader at indrømme det) skrev: "Spillene kan ikke længere købes i original-udgaver".

Misforstå mig nu ikke (heller ikke dig Finn). Jeg mener blot, at det at anmelde gamle

64'er spil ville være som at stille sig op foran Københavns rådhus og ryge hash i en Hawaiiskjorte, mens man synger gamle Dylan-numre, laver Peace-tegn og råber slagord som: "USA ud af Vietnam".

-Madman.

PS. Grunden, til at brevet også henvender sig til Finn, er, at det rygtes, at han har sat "kassen" igang!

PPS. Start Gentofte igen.

PPPS. Jacob, hop i Bøgehavn!

Ohej, Madman - Herfra er der bred enighed om, at du har ramt noget centralt, med dit indlæg. Lad læserundersøgelsen bestemme udfaldet i fællesskab med de reaktioner vi forhåbentlig får på brevet her!

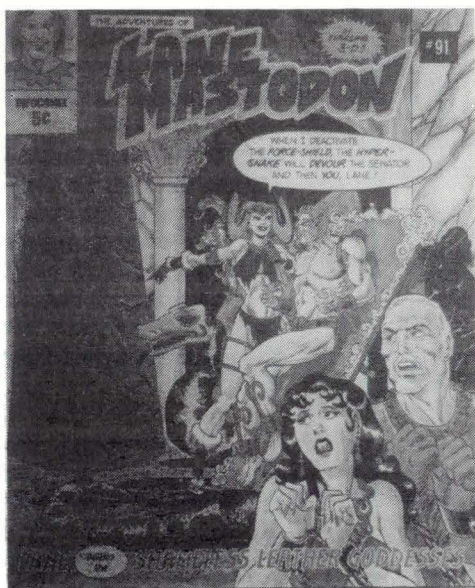
-Mvh, NYX.

IKKE SNYD!

Angående sidste nummers hitliste vil vi gerne knytte en kommentar til den omtale, Infocom-spillet "Lane Mastodon vs. the Blubberman" får - og især den omtale, de personer, der stemmer på spillet, får. Vi citerer fra sidste nummers hitliste: "Det lugter mest af alt af sammensværgelse, for ingen kan vel mene den placering alcorligt?", citat slut.

Ærligt talt, NYX; en spalte som hitlisten må da være åben for alt indsendt materiale, og den bør vel også behandle dette materiale med en vis neutralitet. Derfor synes vi, at ovenstående citat var en yderst uheldig bemærkning fra din side, NYX. Faktisk er den mildest talt skandaløs. Bare fordi vi har stemt på et mindre (aner)kendt Infocom-spil, skal der straks til at tales om sammensværgelser?!? Hvad ligner det?

Alle, der har læst den Lane Mastodon-tegneserie, der følger med "Leather Goddesses of Phobos"-pakningen, må da kunne se, hvilket potentiale, der ligger i denne figur, og vi kan kun sige, at vi synes, at Infocom til fulde har fanget tegneseriens atmosfære: Lane er rap i replikken, smart i tøjet og altid god for spænding og eventyr - alt dette er det lykkedes Infocom at få med i deres spil. Vi må indrømme, at vi synes, det er synd, at så få



mennesker har stiftet bekendtskab med denne perle fra Infocom, og derfor er det sidste vi mangler da en kommentar som ovenstående. Skal det være sådan, at de spil, der ikke lige falder i redaktørens smag skal stemples med den slags beskidte bemærkninger???

Vi synes det er for dårligt! Og for at bevise, at der på INGEN måde er tale om en sammensværgelse, men at vi virkelig synes, at Lane Mastodon ER et spil i topklasse, stemmer vi alle på det som nr. 1 i dette nummer!

Med konspirativ hilsen...
Rasmus "The Ranger" Bolding, Jacob "The Hunter Gunness (Blobber), Henrik "Egern" Jensen (Bløbber), Kristian "Madman" Madsen, Per "Bondebarber" Nielsen, Jonas Buur Sinding.

Puha, John! Fra mig skal kun lyde et spagt og rystende "undskyld". For at bøde på den fejlagtige udtalelse, der burde have været fjernet før bladet gik i trykken, bringer jeg straks et billede fra tegneserierhæfte nummer #91, med Lane. Samtidig opfordrer jeg ALLE læsere til at skrive til Virgin Mastertronic og kræve Infocom-parken udgivet i budgetudgave.

-Mvh, NYX.

RPG, eller?

Good Evening! - Et lille indlæg fra mig også... Som sædvanligt vil jeg starte med at rose sidste nummer, der som vanen tro var ganske godt. Men der manglede jo unægteligt RPG-spalten. Synd. Den er forhåbentlig med denne gang! M.h.t. RPG-spalten, synes jeg ikke rigtig, jeg fandt ud af, om der var nogen opbakning for ideen om at skrive om campaigns og moduler. Eller hvad med at lade læserne sende egne hjemmekonstruerede moduler ind til spalten? Det ville selvfølgelig kræve flere sider, samt mulighed for trykning af (store?) kort og sådan, men mon ikke det kunne lade sig gøre (hva' NYX?)

Sidst skrev du til mig, NYX, at jeg roste jer for meget. OK, så til noget brok!

Hva' satan for fanden i helvede (må godt stryges af censuren) skal der spildes så meget AP-spalteplads på Nina, Nina-billeder og Nina-konkurrence for?

Jeg kan ikke i min vildeste fantasi se, hvad Nina (eller Hugo) skulle have med adventures, RPG's, PBM's (Jarre og Pink Floyd) eller noget af det andet Posten handler om, at gøre! Jeg håber så sandelig, at det var en Joke! Hvis det var, var

den meget vellykket! Jeg havde kvalme resten af aftenen og så Hugo'er for mine øjne (argh!)

Nok brok - jeg skulle jo helst ikke blive censureret helt væk...

Jeg vil så godt, ovenpå dette brokkeri, rose Hook for hans artikel om Amiga-Expo. Især de fine kommentarer angående "Det Nye Computer" (heh-heh), men næste gang - så drop al det Nina-snak.

Også ros til Jacob og Egerns "Channel 8"-artikel. Men hvorfor var den kortet så meget af? (For at gøre plads til Nina-billeder?)

Slutteligt vil jeg da godt lige sige til Warlock, at jeg regner musiksnakken i bladet for overstået, og at jeg har gjort det i et par numres tid... Vi har simpelthen ikke plads til den slags, når der også skal være billeder af Nina (nu skal jeg passe på!) Nå, men det var vist alt for denne gang... så husk - hvis I læser i AP, uden at få noget ud af det - så prøv at vende det om (Indisk ordsprog!?)

- Greetings, Rasmus "The Ranger" Bolding.

Hej Ranger - Gudud, læser de også AP i Indien? Tak for det - måske annoncerne bider lettere på, når vi fortæller dem det?

Blebber og Blobbers artikel om "Channel 8" var ikke kortet af - den fik du i sin helhed. Dog var anmeldelserne af de 37 ældgamle spil skrottet. Hvor vil du købe dem idag?

Læs Madmans kommentar, der fortræffeligt rammer plet: "Lige der, hvor hjertet slår!" -Mvh, NYX.

EN NOTE:

Den Nordiske mester Ole Jensen, der (næsten) er min lærer, har allerede lagt stilen: vi laver så lidt på Tønder Gymnasium, at det eneste vi kan hitte på, er at spille eventyrspil.

Og angående den eksamensfeber, der plager medarbejderne: HVIS I virkelig mener, at jeres eksamen er vigtigere end AP... så held og lykke!

-Med venlig hilsen,
Ole Wolf.

Hej Ole! - Heldigvis er vi alle nu over dette års eksamensræs. Og til lykke til dig med afgang fra gymnasiet også!

-Mvh, Redaktionen.

SLØVSIND!

Hej Nattens Gudinde (NYX)
- Efter jeg havde fundet ud af, at mine adventurebekendte havde fået Posten i

maj, uden at jeg selv havde modtaget den, blev jeg grebet af vrede. Jeg greb telefonen efter at jeg havde fundet ud af redaktionens telefonnummer og hvad møderens delikate øre? En f..... telefonsvarer! Nå, det overlever man og indtaler så en besked om, at man endnu ikke har modtaget Posten og smækker røret på. Får man så Posten? Næh, det er først, da man ringer en ude senere og truer med vold og mord, at der sker noget.

Da man så endelig har modtaget Posten, er der så en undskyldning med? Næh!

Du kunne nu godt have undskyldt, at den kom 14 dage for sent!

Grunden til at jeg har kaldt dig "Nattens Gudinde" er, at jeg er ved at repetere Old, og at jeg der fandt ud af, at Nyx er nattens gudinde, som var en af de to første guder. Endvidere er natten (Nyx) mor til søvnen, drømmen og døden, men også Nemesis (forargelse), Eris (strid, bedrag og sludder). Så der kan i bare se, hvilken person vores redaktør er!

For øvrigt må Aage have en større hjerne end NYX. Her tænker jeg specielt på "total recall".

Det ville være spændende at finde ud af, hvilke computere folk har i Adventure Klubben, hvis det kunne

lade sig gøre.

- Mikkel Damsgaard.

PS. Skyd den telefonsvarer!

Hej Mikkel - Flot udredning af mit familieforhold. Jo, selvom jeg ikke har fået tilnavnet "NYX" pga. mytologien, er jeg klar over sammenhængen. Men for de, der ikke kender den, kan det være et fornøjeligt indlæg. Fornøjeligt kan det måske også blive, hvis jeg skal fortælle dig, hvorfor du fik AP senere end andre...?

Nej, det skyldes simpelthen at AP - selvom det skrives i Maribo - trykkes i Jylland og distribueres fra Farum.

Medlemmer, der melder sig ind omkring et nyt nummers udgivelsesdato kan komme til at vente på, at vi får numrene tilbage fra Farum. Og pga. mine eksaminer i denne sommer, fik jeg ikke samlet de sidste bestillinger op og sendt dem ud, simpelthen pga. manglende ledige stunder.

Hvilke computere medlemmerne har, håber vi at leserundersøgelsen kan afdekke. Redaktionen's telefonsvarer skydes i en kort periode i sommerferien, nemlig hver onsdag fra klokken 12:00 til 15:00 frem til næste nummer af AP udkommer. Læs dog yderligere om denne service andetsteds i dette nummer!

-Mvh, NYX.

ACTION?

Hej NYX! - For at starte med kritikken samt den evindelige besked: Commodore 64'eren er ikke død, selvom den ellers er godt på vej til krematoriet ifølge jeres postordre-biks; kun 3 adventures til, ovennævnte computer eller saga om I vil. Og hvad værre er, jeg opdagede en masse (i hvert tilfælde et par stykker) action og lignende spil, der havde sneget sig ind i jeres Postordre-soft. (VORES? Det er DIN spalte, NYX).

Men det ER måske meningen at spil som "Escape from the Singe's Castle", "Prince of Persia" og "Teenage Queen" skal være fast spalteinventar på midtersiderne? Svar udbedes!!!

Noget helt andet er Simon "Midnight Maniac" Aagaard, der gerne vil have at vide om spillet "Operation Stealth" er godt. Nogle vil måske være godt sure på SMMA, fordi han har skrevet SPILLET, men ikke jeg. "Operation Stealth" ER et spil og ikke et adventure, om nogle er gået hen og har kaldt det. Det har i hvert tilfælde utroligt lidt med adventures at gøre. Det er f.eks. fyldt med irriterende underspil á la labyrinter, som den i et meget gammelt (og kedeligt) C-64-hit kaldet

"Lady Tut" og jagter på frisk luft-forsyninger af ilt under vandet. (Hørte jeg nogle sige "Scuba Dive '2064'"?, NYX). Det er mildest talt: Dødeligt. Men hører du til de typer, Simon, der også godt kan lide et adventure med en masse dårlige små-spil, så er dette nok sagen for dig. Især hvis du har 299,- til at smide ud af vinduet. (Han skal da ikke smide dem ud af vinduet, men ind på vores girokonto. Og selvfølgelig kan Simon da lide denne slags spil, for ellers kan vi ikke sælge spillet, vel?, NYX).

Min kop the har aldrig været strategi- eller rollespil, som "Pirates" eller "D&D", men alligevel læste jeg med velbehag "Strategy-Zoc" i sidste nummer. Nej, det jeg ville frem til var bare, at jeg synes at serier som "Den 5. kolonne", der bare fortsætter skulle droppes på stedet, med mindre de som "Golden Oldies"-artiklen slutter fra gang til gang. Dette er selvfølgelig ikke for at genere Hook eller RPG-Rune, men jeg har en fornemmelse af, at AP vil ende med et større serietal (nej, ikke seertal) end TV2. Dette er selvfølgelig kun en fornemmelse, men alligevel...

Endelig til det som jeg har glædet mig allermest til; at give NYX og hans store pålidelighed med hensyn til

software-huset CRL et klossalt spark. Efter at have fået AP#5 skyndte jeg mig at skrive et pænt brev til CRL efter brochurer om Rod Pike-adventures. Da jeg ikke havde fået dem endnu (3 uger efter) skrev jeg et brev til Gunness og spurgte om han kunne skaffe dem, og sørme så; inden ugen var omme lå hele Rod Pike-striben af spil på mit skrivebord. Der kan man bare sel! Til sidst - tak til Bakager Tryk for det ekstremt gode layout.

-Eventyrlighilsen,
Martin Houllind.

Hej Houllind! - Svar udbedes, skrev du, og her kommer det friskt fra fad: "JA, der vil fremover spilles spalteplads på spil som dem, du nævnte." (Er det for meget for dig, at vi har brugt en linie på "Teenage Queen", så spring midtersiderne over. Ved at lade være med at købe spil, sparer du penge, og kan derved senere få dig en computer, der ikke er så død i sværen.

Selvom "Operation Stealth"-typen ikke er min kop the hellere, kan jeg kun indskyde at det er utroligt populært. Desværre må vi se i øjnene, at ingen laver spil som f.eks. Rod Pike og Infocom længere (hvis ikke for Jim McBrayne).

At "Olden Goldies" fra Blobber og Blobber skulle være bedre end "Den 5. kolonne", kan kun skyldes, at du har en CBM64 og IKKE spiller PBM-spil.

Den stigende skare af PBM-spillende læsere vi har fået kan godt bruge "Den 5. kolonne", der selvom den ikke definitivt slutter hver gang, giver tips og forslag til strategier og kampanetoder, der er GULD VÆRD for PBM-spillere hos KJC.

Endnu engang kan vi kun opfordre ALLE til at sende kroner 100,- til:

KJC-GAMES

Cleveleys

Blackpool

Lancashire

FY5 3LJ

England

og bede om at få en startposition i NEXT SLOW GAME, WARLORD#15.

At CRL ikke sendte dig brochurer skyldes temmelig sikkert, at spillene ER udgået fra forlaget. Om det så er fordi 64'eren er DØD eller blot fordi CRL det, ja det skal jeg ikke kunne sige.

Godt var det dog at høre, at Blobber ville sælge dig sine gamle originaludgaver af Rod Pike-spillene.

-Mvh, NYX.

BRØDRE!

Ja, så er det igen tid til en hyggelig brevveksling. Det lyder sågoda godt nok, at Operation Stealth har den sejeste grafik på Amiga'en, men det nytter sgisme da ikke meget, når jeg har en PC'er! Hvad angår Bryan Adams er han rent faktisk BROR til Scott Adams. (Og alle de, der tror på den, har vundet en pose jord, de kan ryste ud af deres ører). Hvis man ik' li' ve' det, ka' man ik' li' se det! Selvfølgelig må I gerne tage gas, bare I fortæller mig, at det er gas. Jeg synes, der blev "klippet" noget af mit brev! Hvad med den Lamborghini og rumfærge jeg ville ha'? Hva'? La' det ikke ske oftere! Jeg vil næsten give Sune Groth ret i, at der ikke er ret mange PC og C64-konkurrencer. Jeg vil også gost lige spørge "lego-Dennis" om han nogensinde har set VGA-versionen af Space Quest IV + King's Quest V? Hvis han har, kunne jeg godt tænke mig at få at vide, om han også synes, at det er "lego" grafik. Hvis han synes, er det udelukkende på grund af, at han har det med Sierra, som vi andre normale har det med Brian! Fordomme! (Jeg så Elewa2ren den 10ende!)

Jeg synes også, at det er

sjovt at læse om forskellige begivenheder f.eks. Bogø træffet. (Min mormor bor i Assens!)

Jeg begynder efterhånden at savne min tro følgesvend, Felonius! Er der nogle, der har set min trofaste ganger? Sat... øh, pokkers osse! Jeg vil lige sige til ham, der generer Mark Jr. Sederquist: "Jeg brækker din rygrad, river hovedet af dig og stopper det op, hvor solen ikke skinner, hvis du ikke OM-GÅENDE holder op med det fis!"

EGERN! Du vil da for helvede ikke have, at man skal vente med at gennemføre et eventyr, fordi at man ikke kan få fat på telefonhjælperne? Så er du kraftederme osse en kraftidiot. Og desuden er jeg ikk interesseret i din mening.

Hvad helvede laver Coke? Er har gået i come? Det lyder åndsvagt, men jeg savner faktisk drengen.

Fløjte, fløjte, nå, hej Jens-Erik, hva'? Sidder du fast i Space Quest IV? Jamen, så sender jeg dig løsningen. Ja, ja. Vi ses, Jens-Erik.

-Goodnight Vissingebirge, Hvorever du er.

Venlig hilsen, Simon "Midnight Maniac" Aagaard.

PS. Den vedlagte løsning er til Den Gamle, der åbenbart er ved at blive rigtig gammel.

*Coke? Han ER gået i coma -
arme dreng!*

-Mvh

NYX

G(OLDEN) YOUNGSTERS.

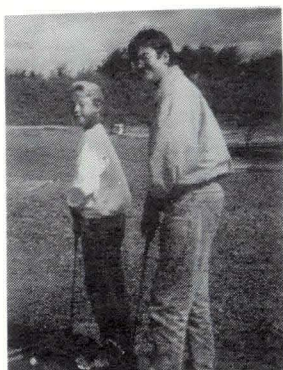
Bemærk den nye originale "header"! Visse obskure personer regner med een kommentar fra en vis DOC i Hjalles(-)ser: Ærligt talt: Det lugter mest af alt af sammensværgelse! Jeg mener. Et sådant umage par som en jæger og et egern (brun naturligvis! -Crap) har indgået en kollaboration. Er det virkelig umagen værd eller bare spild af spalteplads. Sandelig en mageløs jæger, der er ude af stand til at ramme en ladeport på 1 meters afstand. Nej bette knægter, I mangler "A PROPHET ON THE MAINLINE" to say HALLO-HALLO to (Tungetale - Pinse! - Crap). Okay, DOCs eneste kommentar: "LIME-DRAINED!" Nuvel, NYX Ælsker lange indlæg, så han kan få lejlighed til at bruge "sin i vis smag, i øvrigt, når lejligheden byder sig og falder i god smag", -FORMULERING". (Kunne DOCen måske droppe sin sorte tale og komme igang med noget væsentligt?, NYX).

Alvorligt, jeg synes, at jeres artikel var glimrende og spændende læsning. Dog blev jeg meget skuffet over dig STYX NYX, at du valgte at droppe selve omtalen af disse spil. Jeg forstår udmærket din argumentation: I og med at spillene ikke findes i originaludgaver længere, skaffer de ikke nye medlemmer! OG DOG! De er glimrende begynderspil, som mange ligger inde med, og andre let kan skaffe. Jeg vil bestemt ikke anbefale f.eks. Magnetic Scrolls spil eller Infocoms "såkaldte lette" til en nybegynder.

Jeg har adskillige gange oplevet aspirerende eventyrene knække halsen på disse spil. RESULTAT: "Ingen adventures til mig fremover, ELLERS TAK!". Det er knageme synd. At "Channel 8"-tipsene står spredt rundt i AP, er helt i orden. Men, man burde have skrevet i parentes efter de enkelte titler, at det drejede sig om "Channel 8"-spil. Ligeledes er jeg skuffet over, at redaktionen ikke har medbragt en samlet titel-liste over disse adventures i "(G)OLDEN OLDIES". Jeg er overbevist om, at Jacob har medsendt en sådan. Summa summarum! Hunter og Egerens (Er det dem, Madman kalder "Blobber og Bløpper"?), NYX) artikel var virkelig

god, men kunne havde været langt bedre, hvis redaktionen ikke havde valgt i nogen grad at "lemleste" den! Jeg ser med spænding frem til kommende "(G)OLDEN OLDIES"-artikler. Fortsæt endelig folkens!

- Jeres Primus Motor
Finn DOC Bolding.



(Bløpper og Bløpper på
de evige jagtmarker.

Foto: unknown soldier)

Hej Finnerdreng! Jeg bemærker een ting, i dit brev, nemlig vendingen: "De er glimrende begynderspil, som mange ligger inde med, og andre let kan skaffe".

Hvorfor så omtale spillene? Du har 5 "Channel 8"-spil på 2 gamle bånd. Spiller du dem? NEJ!

Du læser en omtale af 5

gamle "Channel 8"-spil, som du har på 2 gamle bånd. Spiller du dem nu? JAAA! Pjat og pjank med dig. Et spil bliver sgu da ikke mere spilleverdigt, hvis det får 6 linjer med på vejen en deka- de efter sin udgivelse! Når du samtidig taler om, at Magnetic Scrolls og Infocom ikke er begynderspil, vil jeg langt fra give dig ret. Vil du helst spille et spil, der kun forstår 12 verber og konstant giver dig beskeden "You Cant!" eller er du mere tændt på et spil, der godt nok ikke skrider frem i puzzles, men giver dig en fornemmelse af, at du er på sporet - pga. de utallige svarmuligheder der er. Prøv eksempelvis at skrive "The Wall" i "The Pawn" fra Magnetic. Det er vel nok til at gøre dig hoo- ked?

Så derfor kan jeg kun give dig en nedadrettet tommel- finger og anbefale såvel In- focom som Magnetic Scrolls og til dels Level 9 (de tidlige er sgu' for primitive set med dagens øjne) som begynder- spil.

-Mvh.

NYX

XIT OFF. SECRETS!

Yep, den engelske adventure- klub "Official Secrets" er

ikke længere blandt os. Jeg har modtaget mit sidste ek- semplar af klubbens berømte medlemsblad "Confidential" (nr. 16, April/May 1991). En medlemsskare på langt over 5.000 eventyrere var åben- bart ikke nok. Ved årsskiftet 90/91 trådte "mappedyret" John Rainbird tilbage som "THE BOSS" for at overlade den vaklende stol til John E. Tode. "Regnfuglen" har altid vist en ganske særlig flair for at være den første til at for- lade et synkende skib! (Ja tak, set før! -Crap).

Den primære årsag til luk- ningen af OS er, ifølge Tode, at de nye adventures, der ser dagens lys, er blevet større og bedre (Knageme afhæn- gigt af, hvordan man ser dem! -Crap), og derfor mø- der "the glossy mags" bevå- genhed. M.a.o., "Confidenti- al" er blevet mindre attraktiv "på gaden".

OS startede i 1988 på et "Atari User Show", hvor de første 104 medlemmer blev rekrutteret. I tre år nåede klubben at skue "the bright side of life" - and now: "The Realm of Darkness". Som plaster på såret modtager vi gamle OS-medlemmer frem- over Special Reserves (salgs- afdelingens) nye farvelagte magasin "XS NRG" (eXtra Special News, Reviews, Gra- phics) udlukkende skrevet for Amiga, Atari ST og IBM

PC brugere.

(Vi opfatter XS NRG som værende en forkortelse for "X-tra Special eN-eR-Gy, NYX).

Med dette 32-sider farvela- deblad og over 50.000 med- lemmer i ryggen bør Special Reserve nok kunne overleve. I skrivende stund har jeg ikke modtaget det nye "XS NRG", men jeg lover jer at følge det op i AP's septem- bernummer. (Ellers gør "ma- ppedyret" det vel?, Crap).

-Mvh. A Weeping DOC.

GET RID:

Med hensyn til en "get rid" spalte i bladet, kunne det jo klares gennem en mellem- mand. OK, det lyder lidt gangsteragtigt, men tænk over det. Eks: Man vil sælge et spil -> kontakter redaktio- nen og sender spillet til dem -> de sætter en annonce i bladet -> spillet købes af dem -> de sender pengene til sælgeren! Derved undgår man, at folk sælger kopiere- de spil i bladet, selvom det måske tager lidt tid.

Omkring "Operation Stealth" vil jeg sige til "MM", at har du spillet "Future Wars" bliver du skuffet. Grafikken er god, styringssystemet mere udviklet men spillet er kede- lidt og handlingen er tynd!

-Niels "Fnuggi" Mortensen.

INFOCOM-TITLER:

	CBM64	AMIGA	IBM(1)	MACINT.
Arthur			259,-	
Ballyhoo		199,-		379,-
Beyond Zork (2)	159,-			379,-
Border Zone			309,-	379,-
Cutthroats		279,-		
DEADLINE (3)		199,-	199,-	
ENCHANTER (3)		199,-	199,-	
HITCHHIKERS GUIDE (3)		199,-	199,-	
Infidel		279,-		349,-
LEATHER GODDESSES (4)			199,-	
Lurking Horror			209,-	
PLANETFALL (3)		199,-	199,-	
Seastalker		299,-		
SORCERER (3)		209,-	209,-	
Starcross		299,-		
Suspended	119,-	ABSOLUT	SIDSTE	CBM64-CHANCE!
WISHBRINGER (5)		199,-		
ZORK I (3)		299,-	199,-	
ZORK II (3)		199,-	199,-	
ZORK III (3)		199,-	199,-	
ZORK TRILOGY				449,-

(1) IBM PC-titler fåes kun til 5 1/4"

(2) Kan IKKE køre på CBM64, KUN CBM128 80 tegn.

(3) Budgetudgave fra Virgin Mastertronic (IBM/AMIGA)

(4) - - - (Kun til IBM)

(5) - - - (- - Amiga)

SIERRA-ON-LINE TITLER:

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"	
Codename: Iceman	509,-	509,-	509,-	(Fra Mono)
Colonel's Bequest	509,-	559,-	559,-	(- -)
Conquest of Camelot	509,-	509,-	509,-	(- -)
King's Quest 4 (1)	509,-	509,-	509,-	(- -)
King's Quest 5 (1)	509,-	509,-	509,-	(- EGA)
Leisure Suit Larry 1+2+3	609,-	629,-	629,-	(- Mono)
Leisure Suit Larry 3		509,-	509,-	(- -)
Oil's Well		429,-	429,-	(- -)
Police Quest II (1)	499,-	499,-	499,-	(- -)
Hero's Quest I (1)	499,-	499,-	499,-	(- -)
Hero's Quest II (1)	499,-	499,-	499,-	(- -)
Space Quest III	509,-	509,-	509,-	(- -)
Space Quest IV	509,-	509,-	509,-	(- EGA)

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga.

Som du sikkert har bemærket, er vores Sierra-priser skruet en tand i vejret! Det skyldes simpelthen det opsving dollarkursen har taget siden vi sidst var på banen. DU FAR DOG STADIG DINE SIERRA-SPILE BILLIGERE HOS OS END HOS SIERRA! (Tjek selv!!!)

DIVERSE TITLER:

	AMIGA	IBM PC 5 1/4"	IBM PC 3 1/2"
Bard's Tale II	199,-		
BARD'S TALE III	379,-	399,-	399,-
Battle of Britain	399,-	439,-	439,-
Battle Squadron	209,-		
Battle Command		399,-	399,-
Battles of Napoleon		299,-	299,-
BEAST II	259,-		
BETRAYAL	409,-		
BIRDS OF PREY (1)	379,-		
Bloodwych	249,-	359,-	359,-
CAPTIVE	379,-	379,-	379,-
Castle Master		379,-	379,-
CHAMPIONS OF THE RAJ	319,-		
CORRUPTION (2)	199,-	199,-	199,-
CRUISE FOR A CORPSE	379,-	399,-	399,-
DEAD KNIGHTS OF KRYNN (1)	379,-	399,-	399,-
Deja Vu II - (Las Vegas)	199,-	209,-	209,-
Elvira - Mistress o.t.D. (1)	389,-	389,-	389,-
EYE OF THE BEHOLDER	379,-	399,-	399,-
FEUDAL LORDS	379,-		
FISH! (2)	199,-	199,-	199,-
FLAMES OF FREEDOM	429,-		
FUTURE WARS	319,-		
GUILD OF THIEVES (2)	199,-	199,-	199,-
JINXTER (2)	199,-	199,-	199,-
Life and Death	329,-		
Life and Death II		389,-	389,-
Megatraveller	379,-		
Operation Stealth	329,-	329,-	329,-
Powermonger	379,-		
Qestron II	209,-	199,-	199,-
RAILROAD TYCOON (1)	429,-	429,-	429,-
RISE OF THE DRAGON (1)	499,-	499,-	499,-
Rules of Engagement (1)	329,-		
Secret of Monkey Island	369,-	399,-	399,-
SPIRIT OF EXCALIBUR (1)	379,-	439,-	439,-
Tangled Tales		329,-	329,-
THE MISSION (1)	130,-		
Time & Magik (Trilogy)	299,-		
Ultima 5	279,-		
Ultima 6		319,-	319,-
UMS II (1)	379,-	409,-	409,-
WARLORDS (1)	379,-	389,-	389,-
WONDERLAND (1)	449,-	449,-	449,-

(1) Kræver 1 Megabyte til Amiga. (2) Førsteudgaven af spillet!

I annoncen på denne og den foregående side tages forbehold for trykfejl. De givne tilbud gælder kun så længe lager haves. Alle priser er inkl. moms, men ekskl. kroner 30 i vekselsfors.

NYHED — PAKKETILBUD!!

Som noget nyt introducerer vi begrebet "pakketilbud" i postordrelinjen. Sagen er den, at vi som grossist kan få det forskellige software billigere, hvis det indkøbes sammen med andre titler fra samme softwarehus. Og sådan er det generelt med alt software fra alle softwarehuse! Here goes...

COMMODORE 64-EJER:

En Infocom-pakke bestående af ZORK II, SUSPENDED og STARCROSS. Alle tre for den beskedne pris af kroner 275,-
Og her er tale om originaludgaver, altså ikke noget med genoptryk!



PC-EJER:

Som du sikkert har læst under "News and Various" er Magnetic Scrolls på banen med en ny megapakke med versioner af Guild/Corruption og Fish! på Wonderland-systemet. Derfor dette tilbud: JINXTER + THE PAWN.
Pris KUN kroner 249,- mod kroner 199,- per styk! SPAR kroner 149,-

AMIGA-EJER:

Mere Magnetic Scrolls: De tre klassikere i nye omgivelser. "Magnetic Windows"-systemet fra Wonderland er brugt på GUILD OF THIEVES, CORRUPTION og FISH! Nu med ny grafik indlagt, auto-mapping, online help, ikoner og farveplakater i æsken. (Læs evt. sidste nummers anmeldelse af "Wonderland").
Pris for alle tre: Kroner 379,- mod enkeltvis kroner 199,- (og det endda i de gamle versioner)!

SADAN BESTILLER DU:

*Bestillingen foregår på vanlig vis. Udfyld et rødt bestillingskort og indsæt derefter det fulde beløb (spillemens pris + kroner 30,- i veksels/forsendelses-gebyr) på vores giro 1 66 73 00 eller fremsend en check sammen med ordren.

TELEFONHELPLINE

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 er fra 1-7-91 til 31-8-91 således ud:

MANDAG 16:00-18:30 - 53 79 41 52

Jacob "The Hunter" Gunness hjælper i samtlige adv. til CBM64! (+ lidt Amiga!)

TIRSDAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42

Jonas Buur Sinding - FERIE FRA 7-7-91 til 7-8-91!!! - BEMÆRK ELLER KARANTÆNE!

ONSDAG 15:00-17:30 - 64 41 52 96

Kristian "Madman" Madsen kører en allround-linje. Alle hjælpes!

ONSDAG 17:30-20:00 - 98 33 57 63

Henrik "Egern" Jensen, en rutineret hjælper, hjælper også alle!

TORSDAG 15:00-18:00 - 98 98 81 12

Kristian "Warlock" Hyttel klarer dine problemer uden besvær.

TORSDAG 19:30-21:30 - 86 14 32 42

Jonas Buur Sinding - BEMÆRK HANS FERIE, ELLER DU ER EN KARANTÆNE RIGERE!!!

FREDAG 16:00-19:00 - 98 33 57 63

Henrik "Egern" Jensen følger successen op fra i onsdags. You Bet!

FREDAG 18:00-20:00 - 35 82 48 57

Mark "Junior" Sederquist. Et unikum på Sierra-fronten hjælper DIG!

LØRDAG 13:00-15:00 - 65 97 20 28

Steffen Sørensen. Vores mand på Amigafronten. Han ved næsten ALT!

SØNDAG 12:00-16:00 - 98 98 81 12

Kristian "Warlock" Hyttel er tidligt oppe for at køre helpline.

BEMÆRK! Hvis et medlem ringer uden for telefontiden får dette automatisk to måneders karantæne fra telefonhelplinen. De ovennævnte personer, der tilbyder telefonisk hjælp, er ikke bundet til at være disponible. De har ydermere ret til, på et hvilket som helst tidspunkt, at afvise en 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.

Denne udgave af Strategy-Zoc'en er helliget Casper Lund, der har valgt at se på "Dark Future" fremfor "Russian Front" til dette nummer. Vi giver straks ordet til Casper, der nu vil sætte dig ind i et alternativt væddeløbsspil, et alternativ til sidste nummers anmeldte "Circus Maximus":

"Dark Future" - Games Workshop - for let øvede.

Pris: 359,50 i Fantask A/S.

Yo! Sir Casper Lund is back on stage!

... Og jeg har besluttet mig for at anmelde spillet "Dark Future", som jeg netop har købt i stedet for "Russian Front". Jeg nåede ikke at blive færdig til sidste nummer, grundet eksamenshaløj. Nå, tilbage til anmeldelsen...

Har du altid ønsket dig at sidde bag rettet i en rå vogn, med en brølende V8 foran dig, mens vognens maskinkanoner hamrer løs på forbipasserende biler, fodgængere og motorcykler. JA?! Så er dette SPILLET!

Året er 1995 (godt og vel). De sidste oliereserver er næsten brugt op, USA er ikke længere et land, men en ørken med enkelte spredte byer. Ordene lov og orden er blevet slettet fra retskrivningsordbøgerne. Ozonlaget er gået på førtidspension og beskyttelsesfaktorerne på solcreme når astronomiske højder....

"Dark Future" må vel nærmest betegnes som halvt rollespil, halvt brætspil da man både har sin fiktive gruppes færdigheder nedskrevet på en slags character-sheet, og samtidig rykker man dog sine forskellige biler og motorcykler rundt på den opstillede kørebane. Når man starter, kan man vælge at starte en campaign eller bare spille nogle smp skirmishes.

Campaigns skal man først gå i gang med, når man kan reglerne i hovedet og de fleste vil derfor nok prøve skirmished, som der forresten

er et par stykker af i regelhæftet. Et skirmish er en træfning mellem to rivaliserende bander eller mellem en bande og en eller flere Sanctioned Ops. på en af USA's utallige øde vejstrækninger. Sanctioned Ops. (Ops.: Operatives) er en slags politi. I 1995 er det blevet lovligt at danne private politikorps, da politiet ikke længere kan magte situationen, og Sanctioned Ops. er agenter for sådanne firmaer, der kører landevejene tynde på jagt efter bytte.

Sanctioned Ops. har bedre biler og som regel også bedre udstyr end outlaws og alligevel er levetiden for en begynder kun ca. 23 minutter i kamp.

Sanctioned Ops., der har været over 2 år i branchen er legender.

Når man starter en træfning, finder man først et antal point, man må købe bil(er), motorcykler, udstyr og våben for. Når dette er gjort, lægges en kørebane af nogle medfølgende papplader. (14 stk. + 2 ikke blanke, RED.)

Startpositionerne skal fastlægges og starthastighederne på de forskellige køretøjer bestemmes.

Den hurtigste bil/mc rykker først og skal lave en Declare Action. Dvs. oplyse om han vil skifte vejbane, skyde på et køretøj foran, køre op i ham foran, køre ind i siden på ham ved siden af (Jep! Ligesom i filmene!), smide olie, søm eller bremse. Våbnene består af alt fra granatskydere til laserkanoner. Det gode gamle maskingevær findes også stadig og en videreudvikling: chain-gun'en, der er en rar ting at have siddende på motorhjelmen, men ikke så hyggelig at have rette mod bagenden af vognen.

Hvis (når) et køretøj bliver ramt af et våben, skal man slå med en terning for, hvor meget skuddet gør og derefter trække det fra bilens totale antal skadepoint. Når disse når 0 er køretøjet sat ud af spillet. Man skal også passe på ikke at køre alt for hurtigt, for hvis man kører ind i et sving med 200 km/t, er det højst usandsynligt, at man kommer levende ud af det igen.

Derfor findes der begreber som: Hazard rolls, out of control og flere. Disse kan sammenlignes med de saving throws, man bruger i D&D og AD&D.

Det var en kort opremsning af handling og regler i "Dark Future" (The Game og Highway Warriors), og med skrivekrampe i højre hånd, vil jeg nu vende tilbage til mit lille loftskammer, hvor jeg vil tænde et skummelt voksllys og fortsætte studierne af min databog inden jeg skal til eksamen i det...

At jeg kan skrive "go north" og "look" på min

computer uden at se på tastaturet imponerer jo nok ikke sensor særligt.

I'm Out'ta Here!!! - Sir. Casper Lund.

Tak til Casper herfra, omend han glemte at angive "The Scores" i farten. Men os, der regelmæssigt må stille vor paratviden til rådighed for skumle sensorer ved, hvordan man har det i dagene forinden.

I et af de kommende numre vil du igen kunne møde Casper med en anmeldelse af "Russian Front".

Næste gang er det min mening at tage fat på en grundig gennemgang af kampagneversionen af "Circus Maximus", der umiddelbar kan virke lidt svær at gå til. Har man dog først prøvet at spille denne, er der ikke fare for, at man går tilbage til basic-versionen. Ikke fordi, den er kedelig, men med "Circus Maximus" er det som med varm cacao. Hvem undlader at putte flødeskum i, når det står på bordet?

-NYX.

TIPS & TRICKS

ROBIN OF SHERWOOD:

- *Tag vagten ved næsen... Nåh, nej. Tag, hvad du kan nå!
- *Lady Marions vindue er en god flugtvej. Marion kan også finde hemmelige huler i nærheden af klostret.
- *Siward skal med ind på slottet om natten, men stop ham i tide. Simon gemmer på to skatte. En af guld og
- *Alle gode gange tre ved kisten. Tag fra de rige og giv til de trængende... Din kirkerotte...
- *Det er ikke nok bare at smide de 5 touchstones i cirklen!

-Egern.

DEJA VU II (LOST IN LAS VEGAS):

- *Hvis du vil vinde i Blackjack, må du spille mod én, du kender i forvejen. Men sørg for, at han kan huske dig.
- *Kan du ikke finde Chicago's lighthouse? Kig i avisen! Vagten i lighthouse er åndsfraværende, så iført det rigtige outfit kan du få, hvad du vil, hvis du viser det!
- *Telefonen på Siegel's kontor kan indeholde andet end penge - se selv!
- *Genstridige døre kan af og til åbnes, hvis man går dem på klinglen!

-Gunniss.

PART I: Dunkel Per på tvangsauktion?

VELKOMMEN! Ja, rigtig HJETELIG velkommen til en ny udgave af den efterhånden berygtede hytte. Hvad er der så sket i en ny lang periode i mit fravær (jeg tror sgu Coke smitter!). Jeg blev færdig med min eksamen blot 2 timer før dette er nedskrevet, så min tid har været mere eller mindre knap, men hvad er et nummer af AP uden min tilstedeværelse (paranteser med dårlige kommentarer frabedes!?) Nemlig, ingenting værd! (Hvorfor komme med kommentarer Per? Læserne er såmænd ikke længe om at finde et passende "røv-og-nøgler"-svar selv, D.D. Dennis).

Jeg ved egentlig ikke rigtig, hvad der er galt med APs læsere (noget af en kliché efterhånden!), men "Onkel Pers Hytte" er egentlig ment som en brevkasse, udover den sædvanlige adventurebehandling. Hvis læseren vil kigge et års tid tilbage i tiden, lykkedes det mig engang at lave en Hytte med 4 breve!! Amazing! Nej, ærlig talt, så er "Onkel Per's Hytte" en oase i ørkenen af formaliteter, seriøse læsere og kedelige læserbreve! Nu må læseren endelig ikke misforstå mig. For at AP kan videreudvikle sig, må vi have en enorm respons fra læseren, og især indbetalinger. Her drejer det sig især om en seriøs og saglig respons, som redaktionen kan arbejde videre på. Mange finder dette emne kedeligt og kommer kun med halvhjertede og urealistiske forslag, mens andre overhovedet ikke gider at skrive. En del brokker sig over, at der er for lidt tips i bladet. Men den almindelige læser aner ikke, hvor svært det er at forfatte tips, uden at give hele puzzlen væk. Her håber jeg mine kolleger kan nikke genkendende. Der skal ikke være tvivl om, at mit job er at levere tips, men for at øge mængden af tips, må den enkelte læser skam

også være aktiv.

En anden omdiskuteret sag har været antallet af anmeldelser, samt diverse beskyldninger om at Posten ikke anmelder nogle adventures. I og for sig har den enkelte ret, men hvis man kigger på hele computermarkedet samlet, bliver der udgivet MEGET, MEGET få adventures. Softwarehusene ser ingen fremtid i adventures, og nogle gange har man lyst til at give en navneløs gudebespotter fra COMPUTER ret: adventurespillerne er en døende race!

Nu, da jeg selv personligt er udødelig, sammen med et ægtepar fra Tønder, som jeg på mine gamle dage lod komme til fadet, rører det egentlig ikke mig, men for at redde os selv, må læserne og redaktionen stå frem og bringe budskabet frem til de fortabte sjæle ved joystick'ene. Så, hvis I virkelig gransker markedet, kan I også selv se, at anmeldelser bliver et større og større problem. Her er der dog et glimrende alternativ, som allerede er taget i brug, nemlig anmeldelser af gamle spil. Her en mulighed for at bringe budskabet videre til de nyere adventurespillere, samt give de gamle veteraner en nostalgisk glædesrus (behøver jeg at sige Infocom?).

Det overstående var en "lille" moralprædiken, som jeg mener læseren bør tænke grundigt over, inden han slagter bladet pga. mangel på brandnyt stof! Men under alle omstændigheder bør du skrive til "Onkel Pers Hytte" (NU!) og fortælle mig DIN synsvinkel på sagen. Brevkassen er også et fantastisk alternativ!

-Inden vi går videre med "Hytten" skal en bemærkning omkring joystick-vridere lige falde: "Hvis du konstant giver efter for dine spillepressende venner, kommer ingen af os videre!" - on with the show...

PART II: KONKURRENCE: HAR DU EVNER SOM (ADVENTURE) FORFATTER?

Ideen til denne konkurrence er egentlig ikke ny, og jeg tvivler ikke på, at de fleste kender ideen. "Hvad kan vi vinde?" Det bedste indslag bliver offentliggjort i bladet og præmieres med en krøllet (og kun lidt fedtet) hundredelap eller tre gratis numre af AP. Præmien er sponseret af undertegnede (et suk af lettelse kan høres fra Maribo), og skal betragtes som god vilje mod læsernes utålelige udelighed (HA!)

"Reglerne?" Tja, de er egentlig så simple, som de overhovedet kan blive. (Så kan Bløkker og Blobber også være med, NYX). Jeg starter i dette nummer en historie, som DU skal forfatte videre på. Du skriver bare videre, på det jeg har lavet, og genren behøver overhovedet ikke at stemme overens med den, jeg har skrevet. Den kan være sjov, sørgelig, skør eller alt andet, du kan finde på.

Udover det, så skal jeg modtage MINDST tre indslag, før præmien vil blive udstedt (ikke for meget forlangt i betragtning af antallet af medlemmer)!!

Længden på historien må maximum være 2 A4-ark.

"Frederick lagde, skjult af bordkanten, hånden på sværdskaftet. Han mærkede de kølige perler, og det dulmede hans nervøsitet lidt. Frederick var kendt som en grusom og meget modig kriger i landet, men hans intellekt var kendt for det stik modsatte. Nogle påstod endda at hans sværd, Dunkel Bane, var klogere end ham. Sværdet havde fået sit navn på grund af det metal klingens var støbt i, en gråsort farve. Klingens skulle efter sagnene være støbt i lavaen fra den mægtige vulkan, Gryogar.

Den halvmørke kro omkring ham summede af stemmer og klirren af krus. Af og til blev summen overdøvet af et alkoholtåget brøl eller en slåskamp. Luften var tyk af os og

indelukkethed og en sveddråbe trak en lys linie ned af Fredericks beskidte ansigt.

Fredericks øjne flakkede hurtigt rundt på de borde, der lå ved siden af, men han kunne ikke finde noget mistænksomt. Pludselig syntes summen omkring ham langsomt, men sikkert, at forstumme. Frederick kiggede nervøst omkring, men folkene omkring ham bevægede stadig læberne, selvom ingen lyd syntes at komme ud. En isnende kulde bredte sig gennem hans krop og sejlede op og ned af hans rygmarv. Pludselig forsvandt alt lys omkring ham, mens han selv blev badet i et skarpt hvidt lys. Han søgte desperat efter lyskilden, men kunne ikke finde den. Han rejste sig og blev lidt svimmel. Han stod i en hvid oase i et tilsyneladende uendeligt mørke. En snigende fornemmelse sneg sig nærmere på ham. Han kendte den! Fornemmelsen. Han havde mærket den før. Er kvalmende ubehag og fornemmelsen af at skrump ind. Hvor? Onskab!! Det var det! Langsomt mærkede han ondskaben samle sig omkring sig, som tågen, der driver ind fra havet. Det nærmede sig hastigt nu, og Frederick bed sig i tungen for ikke at løbe skrigende ud i den mørke afgrund. Han trak den mægtige Dunkel Bane ud af skeden, og lod den prøvende gå fra hånd til hånd.

Med et skrig faldt Frederick, som ramt af lynet, om på jorden. En isnende hånd lukkede sig om hans hjerte og han mærkede, hvordan den grådigt rodede ham rundt i sjælen. Lige så pludselig som den var kommet, forsvandt den igen. Frederick rejste sig forment og støttede sig til Dunkel Bane. Ud af mørket gled en skikkelse pludselig frem, en skikkelse klædt i en nattesort kåbe med hættens trukket langt over hovedet. Følelsen af ondskab var nu ultimativ og Frederick blev tvunget i knæ igen. Skikkelsen lænede sig ind over ham og en kvalmende stank af råddenskab fyldte hans næsebor. Skikkelsen

hviskede med en rallende dyb stemme: "Jeg er Xyn, Hersker over de 8 Dimensioner! Jeg har brug for dig. Kom!"

Frederick mærkede en susen omkring sig og mærket tonede over i et mat dagslys..."

Tja, det var så starten på den historie, som DU skal digte videre på.

Send dit indslag til nedenstående adresse senest den 1. august 1991:

ONKEL PERS HYTTE

KYRADSERVEJ 19b

8700 HORSSENS

Tlf: 75 60 18 68

Until next time, stay crispy!

-Per.

MEDLEMSJAGT

FIND ET NYT MEDLEM TIL DIN KLUB!

Som tidligere opfordrer vi dig til at finde et nyt medlem til Adventure-Klubben. Sammen med dette nummer af Adventure Posten har du modtaget et tomt girokort og en introduktionsfolder, som du bedes give til din allerbedste ven - såfremt han spiller adventures og du vil have ham med i Adventure-Klubben. (Hvis ikke, hvorfor er han så din ven?)

Adventure-Klubben kan, som du ved, ikke køre uden medlemmer. Da nogle hele tiden falder fra, er det nødvendigt at få nye med. Derfor har vi i denne måned indledt en "Direct Mail" kampagne, hvor mere end 1.000 adventurespillende mennesker vil modtage gratis introduktionsmateriale om Adventure-Klubben. (Ja, det er faktisk lykkedes os i fællesskab med andre computerklubber i Skandinavien at samle adresser på så mange "artsfæller").

Med koordineringen af den kampagne kan det ske, at vi kommer til at sende dig et introduktionshæfte også, da du måske er medlem af rollespilsklubben i Esbjerg, eller adventurevennerne i Tåstrup? I så fald beder vi dig give materialet til en af dine venner eller lægge det på skolen eller biblioteket! For kun på den måde vil vi kunne ses af andre potentielle medlemmer.

Derudover er det selvfølgelig klart for enhver, hvad det vil betyde for Adventure-Klubben, hvis blot 1/4 af de kontaktede melder sig ind på årsbasis! Først og fremmest penge i kassen, der vil være startskuddet til et blad, der nemt kunne være DOBBELT så stort!! Jo flere eksemplarer, jo billigere er enhedsprisen som bekendt.

Nu har jeg - din chefredaktør - smidt mine sidste sparepenge ud på denne "Direct Mail"-kampagne, som koster tæt ved de 10.000 kroner, og jeg håber at det giver pote!

Derudover vil jeg kraftigt appellere til DIG SOM MEDLEM: "Gå ud og få fyldt det medsendte girokort ud! Find os nu DET nye medlem, der kan gavne os alle! Forklar vennerne, at det er slut med at nasse på dine AP'er, og at du er træt af at betale deres fornøjelser!"

Tilbage er så kun at krydse fingre for, at såvel DIN som MIN indsats bringer os et større og bedre blad fremover.

-NYX.

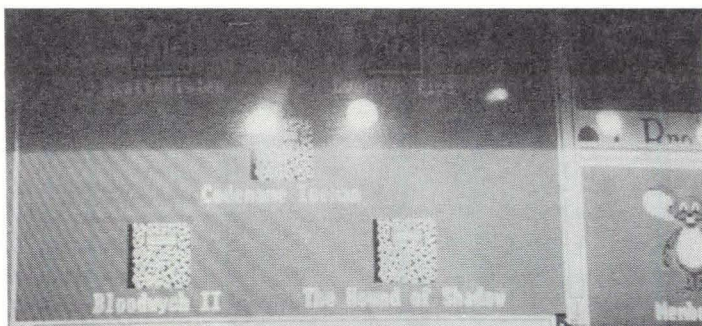
I sidste nummer foreslog Aage i sin "Amiga-Expo" artikel, at vi fik en artikel på benene om Amiga-klubben BrainTrust! Den opfordring fulgte 2 af vores medlemmer, der ligeledes er medlemmer af BrainTrust og deres indlæg er begge flettet sammen til denne side... Vi takker!

På artiklen af Aage, kan jeg forstå, at han har set "Amiga View#7" (BrainTrusts månedlige medlemsdiskette) og det skal med det samme siges, at der er sket en del siden. Amiga View fylder nu (fra nummer 9) to disketter til den samme pris som før, hvilket vil sige kr. 42,75 per "nummer", og har fået et meget pænere layout. Sidetallet er oppe på 793 (nr#9) og samtidig er der blevet plads til flere PD-programmer.

man er interesseret i at bruge sin Amiga til andet end at spille, er BrainTrust med deres "Amiga View"-medlemsdisketter bare alletiders!

Jeg har IKKE vedlagt "Amiga View", da BrainTrust opfordrer medlemmerne til IKKE at kopiere, selv om disketterne ikke er kopi-beskyttede.

BrainTrust er altså en god klub med 450 medlemmer, men den kan IKKE blive en



En af de faste rubrikker (siden "Amiga View#5") er "Adventureboxen", der som faste punkter indeholder "Skattekosten" og "Eventyrtips" og derudover anmeldelser af spil. "Skattekosten" er en helpline, hvor medlemmerne kan skrive ind om deres problemer (i adventure-spil, naturligvis). "Eventyrtips" og anmeldelser giver vist sig selv, dog skal siges, at der sniger sig tips ind til andre former for spil. Alt i alt er "Adventureboxen" en god rubrik i "Amiga View", men man skal IKKE melde sig ind i BrainTrust, hvis man kun er interesseret i adventure-stof, da "Adventureboxen" kun fylder 16 sider ud af 793 (igen nummer 9). Men hvis

erstatning for "Adventure Posten", der dækker adventure-, RPG- og Strategispil meget bredere. Men da BrainTrust ligesom Adventure-Klubben er en non-profit klub, der gør et godt stykke arbejde, kan jeg kun anbefale alle Amiga-ejere til at melde sig ind.

For øvrigt kan jeg oplyse, at BrainTrust er ved at prøve at samle alle Amiga-klubber i Danmark til en landsdækkende klub. De har allerede fået lovning på fuld støtte fra Commodore Danmark, med BrainTrust som den overordnede styring og alle lokal-klubberne, der står for den nære kontakt.

-Carsten Christensen & Kent Laustsen.
(Billedet er taget af Aage på Expoen)..

VINDERE AF NINA-KONKURRENCEN FRA SIDST:

En strålende succes blev det. I dagene efter udgivelsen af maj-nummeret af "AP" nærmest svømmede vi i lokumspapir! Mange havde valgt at bruge den første dag med bladet i hånden til at tælle Nina'er og havde der været præmier til de, der ramte rigtigt, var vi blevet mange stykker software fattigere!

Som du sikkert havde bemærket, gav vi et originalt stykke software alt efter maskintype til de to dårligst placerede blandt de tre første. En regel, som selvfølgelig kun var indført, fordi vi ikke selv GAD tælle Nina'er.

At kåre to vindere blev på den måde uhyre let, da softwaren blot skulle tildeles de to, som gættede længst forbi alle andre!



SIDSTE PLADSEN GIK TIL:

Jesper Simonsen. Hans lokumspapir så således ud: "Til det bedste blad i verden: Adventure Posten. Der er 4x18 Nina'er i bladet, som er = 72 NINA'ER! Jeg har en Amiga 500 samt 2 andre brødre. Jeg er selv 12 år og fylder i august."



For det indlæg sender vi straks et eksemplar af "Bard's Tale III" fra Electronic Arts, der nok skal glæde enten Jesper eller hans brødre.

Hvis de er søldre end ham, er det nok tvivlsomt, om han overhovedet selv får lov til at få glæde af det?

Anyway - et varmt til lykke lyder herfra til Hr. Simonsen!

ANDENPLADSEN GIK TIL:

Lars Jeppesen, der med dette bud vandt "Police Quest II" til PC: "Jeg hedder Lars og har en PC'er med VGA. Jeg har fundet 19 Nina'er i bladet. Jeg er 15 år og har en lillebror på 4 år".

DET VAR SÅ DET:

En flot finale på en flot konkurrence! Vi takker alle, der sendte ind. Præmierne er på vej!

Denne gang indeholder medlemslinjen ikke kontaktformidling fra medlem til medlem, men en fyldig rapport om, hvordan du i fremtiden vil kunne snyde redaktionens telefonsvarer og få direkte forbindelse til chefredaktøren.

TELEFONTID I CHEFREDAKTØRENS REGI:

I den indeværende periode, til næste nummer af "Adventure Posten" udkommer, åbner jeg igen min telefonhelpline for medlemmerne! Det kommer til at foregå på flg. tidspunkter:

ONSDAG: 12:00-15:00 og igen FREDAG 12:00-14:00

I den forbindelse bemærker jeg, at der IKKE gives hjælp til ADVENTURESPIL, men kun svares på spørgsmål omkring den praktiske side af dit medlemsskab såsom fornyelse, indløsning af rabatkuponer, indmeldelse af nye medlemmer, hvorfor du ikke har fået de spil, du har bestilt, hvordan det kan være dit nummer af bladet er udeblevet osv.

Jeg ser selvfølgelig frem til at tale med så mange af jer som muligt, men bemærker lige, at det selvfølgelig kan hænde, at jeg er på ferie, til tandlæge eller lignende i telefонтiden. Jeg vil dog bestræbe mig på at være til disposition i videst muligt omfang!

BBS I ADVENTURE-KLUBBENS REGI:

I øjeblikket er jeg i gang med at installere "Opus v1.14" på min PC'er med den hensigt at starte et BBS for adventure-interesserede allerede fra 1. september i år!

Primært vil det komme til at bestå af Message og konference-områder indenfor ADVENTURES, RPG og PBM. Ligeledes vil der være et område med ONLINE GAMES for de spillelystne samt filområder indeholdende mine adventureløsninger (efterhånden som de snart 1.000 bliver tastet ind) og diverse PD og SHAREWARE-adventure og strategi-spil.

Det er også min intention at lægge en HARDCORE HELPLINE og en GROW UP på BBS'et, så de, der sidder fast hurtigere vil kunne få hjælp især nu, hvor ADVENTURE POSTEN kun udkommer hver anden måned.

Da en fuld udnyttelse af dette BBS vil kræve minimum en yderligere telefon plus endnu et indgående nummer, vil brugen af BBS'et ikke blive gratis. For at få fuld access til ALLE OMRÅDER vil man blive opkrævet et engangsbeløb på ca. 50 kroner - et beløb, der også skal bruges til at dække de omkostninger der løber på, når BBS'et engang kobles på "Net".

Jeg håber at de af jer, der sidder derude med et modem vil benytte jer af lejligheden til hurtigt og nemt at få adgang til det inderste af Adventure-Klubben.... (Redaktionens computer).

TIPS & TRICKS

JACK THE RIPPER part 1:

*Lommer er til for at bruge!! Pigen hader blod, lige meget hvor det kommer fra.

*Hvad med at lave din egen flaske-ånd. (Man tager en brugt rødvinflaske, holder åbningen tæt foran munden og slår sig selv i maven. Er man hurtig nok til herefter at sætte en korkprop i flaskehalsen, har man nu en flaske-ånd. Vi lader opskriften stå et øjeblik. . . Nåede De ikke at få den, så køb et fjernsyn med Tekst-TV-dekoder, D.D. Dennis).

*Du får mest ud af djævlens begejstring. (WHAT a HINT, Egern) - (Også kaldet Bløbber!)

*Franske piger er mest åbne.... Til sidst skal du lege helt.....

-Bløbber (Egern).

DEJA VU II, LOST IN LAS VEGAS:

*Tilbage i Las Vegas bliver du nok taget til fange, men bare rolig: det giver kasse at slippe løs af sine reb igen.

*Når fyren, der skal holde øje med dig, ikke selv kan samle sit affald op, må du gøre det for ham!

*I slutningen bør du nok lægge nogle presserende beviser på Ventini og Malones kontorer, så de kan bekrige hinanden!

-Blobber (Gunness).

BALLYHOO:

*Helium er godt mod dårlig ånde - fortæl vagten om det!

*Kan du ikke komme ind i "Midway"? Se i manualen (HE-HE), hvordan billetten skal behandles.

*Vagten ved, hvordan løverne skal behandles.

*Musen fanges levende!

*Få hypnotisøren til at tage DIG under behandling. I din drøm bør du købe en "bar". (En bar hvad? En bar dame?, D.D. Dennis).

*Er kørerne for lange? Gør som 0 ud af 10 og vælg det modsatte af de andre!

*Høflighed overfor den fede kvinde betaler sig.

*Modtagerforholdene er bedst oppe i luften.

-Blobber (Gunness).

MANIAC MANSION:

*En ting skal slås fast med det samme: Benzinen eller gassen til bilen ude i garagen findes ikke i dette spill! Den har LucasFilm Games været så smarte at putte ind i et til-tapet skab på Mars.

-Martin Houлинд.

WONDERLAND:

*Fugle kender deres æg på farven. Og dronningen tværer hver morgen fjæset ind i farve! Og maleren bruger også farver! Benyt dig af det, når du forsøger at komme til tops i Elm træet.

*"Nøglen" til nøglen i floden får du af insektet og kokken!

-NYX.

DEN ENGELSKE BORGERKRIG

ER DU FAN AF HOOKEN? ÆDER DU HANS
ARTIKLER RAT? ER DU STRATEG?
SÅ ER DET DANSKE PBM-SPIL FRA CANT-
GAMES OGSÅ NOGET FOR DIG!

"DEN ENGELSKE BORGERKRIG" DESIGNET
FOR 40 SPILLERE I ALLE ALDRE.

DER KØRES MED 14 DAGES TURNAROUND TIL
EN PRIS AF KUN KRONER 20,- PER TURN.

HVER SPILLER RADER OVER EN KOMPLET
HÆRSTYRKE TIL FRI DISPOSITION TIL
LANDS OG TIL VANDS.

ER DU INTERESSERET I AT HØRE NÆRMERE
OM DETTE PBM-SPIL SÅ KONTAKT CANT-
GAMES FOR GRATIS INTRODUKTIONSHÆFTE.

CANT-GAMES ER: TINO ANDERSEN
BOX 73
4930 MARIBO
TLF: 53 88 00 27

Den længe ventede artikel hvor Egern skriver om sig selv (Bløbber) er nu ankommet til redaktionen og herunder at skue for læserne. Vi advarer dog på det kraftigste, at du ikke kigger på billedet i mere end 15 sekunder af gangen!

UDDRAG FRA ET EGERNS DAGBOG:

25. maj 1973: Under krig og skral kommer det lyserøde væsen til syne. Rundt omkring står venner og bekendte. (Er det det, vi andre kalder overfyldt fødestue?, NYX). Enkelte udbryder: "Næh, Ih, Nej, hvor er du dygtig..." Allerede dengang vidste man, at jeg ville blive noget banebrydende.

Ca. 1976-77: Nok har et egern normalt ikke briller, men briller fik jeg altså dengang. Grunden til I aldrig har set andre egern med briller er nok, at de ikke ligefrem ser godt ud med dem på.

Ca. 1978: I vidste nok heller ikke, at jeg faktisk lærte at læse og skrive, da jeg kun var 5 år gammel? Dette vakte opsigt, da jeg senere kom i børnehaveklasse i den nærliggende skole.

(Her ses Egern i maskeret udgave. Rygter vil vide, at han ikke er kønnere uden de sorte solbriller. Men sådan er der jo så meget...)



Ca. 1980-86: I disse år lærte jeg blandt andet at $2+2=4$, at egernet var et af skovens klogeste dyr (hvilket jo ikke kom som nogen overraskelse!), Egern), at historiens gang ikke var til at kimse af (Undskyld fremmedordet Doc, Egern), osv. Jeg så også verdens sødeste hunskabning, der desværre var en hoppe med den yndigste blonde manke, jeg nogensinde har set. Jeg måtte erkende, at vi ikke var skabt for hinanden og se til, at hun

fandt sin egen sorte hingst. Det var også i skolen jeg begyndte at skrive essays og noveller, hvilket smittede af på mine stile, som igen resulterede i 10-taller i stilskrivning og topkarakter i retstavning.

26. april 1986: Dette var dagen, hvor jeg startede mit livs længste eventyr, da jeg fik min 64'er. Ganske vist havde jeg haft nogle halvkvalte oplevelser på en 16'er, men med 64'eren og et 14" farvefjernsyn skulle nye spil lide døden. Der gik dog et stykke tid, inden jeg fik mit første adventure...

I tiden indtil 1991: Jeg sluttede med 9. klasse og sprang på gymnasium. (Just great). Selvfølgelig blev jeg matematiker og valgte datalogi i 2.g. På gymnasiet har de spillene Red Moon, King's Quest IV, Larry I, Lords of Time og The Price of Magic. Her har jeg altså prøvet Sierra-spil og jeg må tilstå at de er for grafikfreaks uden rigtig adventure-hjerne.

De er alt for lette! Det eneste svære i spillene er aktionsekvenser, hvilket ikke hører hjemme i et adventure!

Endelig fandt jeg ud af, at datalogilæreren ikke var klogere end nogle af eleverne (Ny gymnasireform?!).

23. marts 1991: Jubiih... Diskettestationens indtog... Jeg starter nu med at afprøve spil fra Infocom, Lucasfilm, Magnetic Scrolls osv. og her er min vurdering af nogle firmaer:

Magnetic Scrolls: God grafik, rimelig parser, logiske og svære puzzles og en masse humor.
Infocom: Her må jeg fremhæve "Planetfall", som er en unik perle, ikke pga. puzzlene,



som er forholdsvis lette, men pga. Floyd (the Droid?!= som er min bedste ven fra et adventure til dags dato (sammen med racer-skyen fra "Jinxter".

"Zork I+II+III" må jeg sige skuffede mig en del; men ord er taknemmelige.

LucasFilm Games: Zak McKraken & Maniac Mansion er sjove, spændende og faktisk lette spil. Jeg løste f.eks. Zak McKraken på 3-4 dage. Her er puzzlene som sagt lette, men pga. team-work og de underlige individer, som fremtræder i spillets grafik på de mest underlige måder, er spillet absolut værd at købe. Humor er der også! Hvad med "The King" eller piloten i spil? Big Joke!

Fremtiden. Jeg sidder og venter med længsel på fremtiden og de visioner jeg har med 1541-II'eren. Bl.a. "Busrejsen", et selvprogrammeret adventure i to dele... Så vent med spænding, kære 64'er-ejer!

-Bløbber (Egern).

Da Bløbber er foto-sky - som I sikkert kan se - har vores mesterfotograf været på jagt efter ham i fire måneder med det eneste formål at få et billede af ham til den ovenstående artikel. Efter en sej og udmattende kamp, der bragte ham til Terndrup Lund via Agri Bavnehøj, Tinghøj og det meste af Rold Skov måtte han desværre give op... MEN, han fandt Bløbbers skjulested i Terndrup Lund og håber at kunne kompensere for den manglende Bløbber med dette foto!

Herfra siger vi tak både til ham og til Bløbber, fordi han sendte os artiklen. Og for de af jer, der endnu ikke har fattet noget som helst, så er Bløbber den fyr, du taler med, når du bruger helpline-telefonen onsdag og fredag! Næste nummer vil indeholde en fyldig artikel om Bløbber, skrevet af ham selv! -NYX.

TIPS & TRICKS

JINXTER:

*Bløbber har set frem i tiden og forudset, at du i dette nummer vil kunne vinde Jinxter til din 64'er eller købe det i en tilbudspakke, hvis din computer er af andet mærke...

*Selv om du i starten er nedkørt, er spillet opkvikkende.

*Tyren vil se rødt!

*Kan en skade kvidre?? Prøv og Hør! (Nej, nej - ikke "Se & Hør")!

*Hvis det går som smurt i olie, kan gartneren overlistes. Lad ikke ormene komme til posten. Næh, Kompost!

*Dykkerdstyret er vel ikke kun til at svømme i Laguner med, vel?

*Har bageren mon rent mel i posen?

*Befri de stakkels dyr...

*Selvom urmanden er opmærksom på ildebrand, kan det klares med teknik. (Så er det altså ikke noget for Coke, D.D. Dennis).

*Stolen er seks trin høj!

*Blæse være med turisterne, det er konduktøren og billetten det gælder.

*Du er vel i stand til at løbe efter andet end Tove....?

-Bløbber (Egern).

HERO'S QUEST I:

*Det koster ikke penge at tigge i en alley, heller ikke hvis man bliver udspurgt om nattens hemmeligheder.

*Selvom Tavernen kun er et sted for tyve tørstige sjæle, er det ikke ensbetydende med, at du skal nyde det samme som andre gæster. I stedet for bør du tale med Crusher!

*Heldigvis for dig er Healeren en kvinde, og fingerringe plejer at Heale selv de umuligste af slagsen. Så allerede udenfor hendes hytte er det nødvendigt at have ringen på Rede hånd!

*"Hob-noblin/Wit de goblin/De Goblin Girl/From da mystery World", FZ - og du kan ikke komme ind i "Goblins Den" - du kan ligeså godt lade være at prøve!

*Imidlertid kan du komme ind i bjørnens hule. At berolige den kræver mere handling end snak, selvom en sludder ikke er ueffen. Calm spell er måske det rigtige fodder til sådan en kar!

-NYX.

Gør som Bløbber, Blobber og alle de andre - skriv tips ned efterhånden som du løser de sværeste puzzles i dine adventures. Der sidder med garanti en masse og sveder over samme problem som dig, og selvfølgelig er de interesseret i tips fra dig!

Det vil også hjælpe os til at se, hvilke adventures, der spilles rundt omkring og dermed gøre det nemmere at centrere tipsene om spil til netop DIN computer!

THE HARDCORE HELPLINE

Endnu engang er det mit lod at konstruere en gang hjælp til de af barnerøvene, der ikke har kunnet klare problemerne selv. Og de af problemerne, jeg ikke kunne klare sidst, har nogle andre barnerøve (vi kan jo kalde dem "venlige") hjulpet mig med.

SPACE QUEST IV:

Jens-Erik Kjeldsen (Den Gamle) sad fast ved tidsmaskinen sidst. Heldigvis for ham havde Simon "Midnight Maniac" Aagaard løst spillet og var endda så flink, at han fremsendte løsningen. Vi takker og svarer herefter Jensrik!

Kan nogle venligst fortælle mig, hvordan jeg kommer forbi vagterne ved supercomputeren? Jeg har åbenbart kun eet træk, før svinet fyrer laserpistolen af.

-Ligeså snart vagterne snakker sammen undersøger du tidsmaskinen (hånden på den) - men du skal være hurtig for ellers bliver du skudt - og du sidder i den! Keyword: Speed! Men det kender du vel ikke mere?

ULTIMA V:

En læser - navnet er desværre forsvundet - spurgte således: Hvordan finder jeg Shard of Cowardice? Jeg har ledt og ledt, men har ingen idé om, hvor i underverdenen den findes. Til undsætning kom Kurt fra Randers, også kaldet "Cheating Kurt", med flg. svar:

-Du kan sikkert komme til den på flere måder, men her er i hvert tilfælde een måde: Sørg for at have masser af blink spells, gems og grapple.

Efter dungeon Hythloth (position: PA OP, Words of Power: IGNAVUS). Udgangen til Underworld er på level 8 (måske er det level 7) i et rum bevogtet af 3 dæmoner.

Underworld består her mest af klipper med nogle "ør"/dale ind imellem. For at komme fra den ene dal til den anden, skal blink

spillet anvendes. For at orientere sig må man anvende gems. Man bliver i flere tilfælde nødt til at klatre ud i klipperne for at komme i position til et blink spell.

Efter at have forladt dungeonen gør man:

Gå mod vest

blink vest

Gå mod nordvest

blink nord

Gå mod nord(vest) og ud i klipperne

blink vest

blink vest

blink nord or her skulle Shard of Cowardice gerne være.

PS. I Klipperne nordvest for udgangen til Hythloth er der et par nyttige genstande.

PPS. Hvis det er en PC'er du har, kan du i stedet modificere filen SAVED.GAM. Hvis byte 221 (hex) (289 dec) gives værdien FF (255), så har du Shard of Cowardice. Husk at den 1. byte i filen er byte 0 (nul).

Mvh cheating Kurt. - Og jeg siger mange tak til Newleca, øh.. Kurt!

MANHUNTER S.F.:

Jes Tjagvad får her hjælp af Søren Hermansen. Flink som altid har han hjulpet Jes, der normalt er en af de mest hjælpende i sig selv. Hans spørgsmål: Hvordan klarer jeg labyrinten i slutningen af spillet? Jeg har ødelagt de vigtige steder, men efter at slaverne har hentet mig, løber jeg på en lukket dør med lava på den anden side. Game Over!

-For at slippe helskindet ud af labyrinten skal du hælde lava i hovedet på samtlige robotter, men samtidig undgå at smelte nogle

af slaverne. Derudover skal du sørge for fri passage til det rum, der rammende nok hedder "Freedom", hvor der står en gravemaskine og venter. Du skal IKKE, som mange tror, op til overfladen, da dette ikke kan gøres uden at få lava i den gale hals! (Jeg takker selvfølgelig Søren og håber at Jes kom videre!)

MASQUERADE:

Jacob Gunness spurgte: Jeg ved, at jeg skal bruge Box for at åbne abeburet i Zoo, men hvordan undgår jeg at blive dræbt af aben? Hvordan får jeg penge til at købe popcorn af den blinde mand? Hvis det skal gøres ved at snyde sig forbi vagten, hvorledes skal det så gøres? Er det meningen, at man skal stoppe den tidsindstillede bombe på hotellet?

-Svaret her gives af Bløkker og Blobber, nemlig Egern og Gunness selv (i tilfælde af, at andre sidder fast der). Først Bløkker:

Vagten skal du ikke snyde dig forbi, men betale ham med Dollar. Hvis du venter ved bomben indtil den "Squeal'er" og så trykker på knappen på Boxen, kommer du ned i en labyrint af corridorer, hvor du vil finde ting til at løse popcorn-problemet med.

Dernæst Blobber: Hele hemmeligheden ligger i, at lejermorderens lig skal searches 2 gange, så man finder "telegram". Så ved du, hvad du skal sige i telefonen, når den ringer 3-4 minutter før hotellet sprænges. Samtidig løses problemet med den blinde. Man skal ikke snyde sig forbi vagten. Aben er tilsyneladende en "Red Herring".

CUTTHROATS:

Finn igen-igen skreg: Jeg sidder fast i slutningen af spillet. Problemet er, at jeg ikke er i stand til at anvende det batteridrevne bor (drill) anden gang.

-Bløkker (Egern) træder til med flg.: Hvis boret først tændes et træk før du Drill'er Lock'en, og du derefter - i næste træk - slukker boret, skal der være nok power på batterierne til, at bore i glass case.

Okay - det var en rigtig gang hjælp, vi i fællesskab fik stablet på benene denne gang, venner. MEN husk - ingen er tilfreds, før ALLE Grow Up'erne er væk. Og det er DIN opgave, så lad være med at være så forbandet selvisk og få så løst dette nummers Grow Up'er, mens jeg løser dette nummers almindelige spørgsmål, hvor vi starter i Stenlille:

DRACULA part 3, The Hunt:

Martin Houllind: Hvordan fanger jeg Renfield? Jeg har et net, der kan fange selv en løve, men kommandoen glipper.

-Efter at du har taget nettet, får du besked om, at Van Helsing er klar. Når du når frem til træet og spillet giver dig besked om, at du "catch a glimpse of Renfield" går du UP - i træet - og skriver DROP NET. Van Helsing klarer nu resten for dig.

DRACULA part 2, The Arrival:

Mere Martin: Hvad skal jeg gøre i Courtyard. Kommendo please...

-Ser du, Martin! Hvorfor spørge, når der ikke er nogle puzzles i Courtyard? I nogle spil skal du examine for at få dele af lokationsbeskrivelserne frem, her skal du "look around".

SERPENT's STAR:

Finn Forsvind: I dette gamle Broderbund-adventure fra 1983 står jeg foran en hule, der naturligvis er mørklagt. Hvor finder jeg en lyskilde, som jeg skal bruge for at komme videre?

-Blobber (Gunness) træder til og udbryder: Find en kro, hvor manden skal have et par drinks. Så giver han dig lyskilden.

REALMS OF DARKNESS:

Finn er igang med dette gode Jack Lockerby adventure og spørger: Hvor finder jeg benet, der skal gives til den sårede hyæna, for at komme videre?

-Oh Finn dog. Mit korts side 3 forsikrer

mig om, at hyena'en er "At the top of a small hillock" og at benet skal dropes for at passere.

Mit korts side 3 viser ligeledes en "Entrance to a cave", hvor jeg åbenbart er gået ind og ovenover lokationen står skrevet, med ry-stende barneskrift, (examine outline). Derefter fører en pil til "Vast Chamber" med påtegningen "Press palm - wearing gloves". Derinde har jeg skrevet "examine plants" og bone er dukket frem. Noget dæmper svagt - det er trods alt nogle år siden, jeg løste spillet.

SUBSUNK:

I Odense sidder stadigvæk en fortabt sjæl - Finn-Doc, der nu spørger konkret: Med hvilken kommando reparerer jeg den til-stoppede vaskekumme? Jeg har "rubber sucker". Hvordan åbner jeg medicinskabet? (Flovt, Doc - Crap). Hvor finder jeg batteriet til støvsugeren? (Endnu mere flovt, Doc - Crap).

Jeg mindes fra et tidligere svar i AP, at det at samle safe-code vha. map plus det manglende stykke i støvbunken ikke er strengt nødvendigt. Du svarede vedkommende med en kode, som det ikke er lykkedes mig at dechiffrere. Forklar! Til sidst: Jeg kan godt

komme ind i fryserummet, men må forlade det hurtigt pga. "programmeringen" af spillet. Mangler jeg noget varmt overtøj?

-Jeg tager fat - gaaab - og ser, hvor langt jeg når, hvis jeg skal være konkret. Kommandoerne til brug i "Washing Room" er ATTACH SUCKER (til broom handle selvfølgelig) og derefter PLUNGE BASIN (altså den gode gamle lokums-metode, jeg kender fra Den Gamles ungdom, din fars ungdom og min farfars ungdom! Medicinskabet skal åbnes med kommandoen fra det gode gamle "The Count". Du skal bruge papirklippen fra polaroid'et af kaptajnens dulle. Og nu slår jeg memoryblocken til - - scratch, fuzz, swiuyyytchhh - For at opholde dig i "Deep Freeze" skal du ikke have varmt overtøj på, men derimod en holdbar after shave (8x4 måske?).

Jeg kan ikke finde det svar jeg gav med koden i et tidligere AP, men fik da sorteret de gamle numre i forsøget derpå. Så jeg kan ikke tyde koden for dig!

Men du kan da selv finde den ved at sætte kortet sammen med det stykke fra støvsugeren. Du skal blot først have været i "Deep Freeze", da morgenmaden derfra skal bruges til at blande en superlim!

-NYX.

GROW UP

Efter en gang adventurehjælperi denne gang Grow Up'er, som jeg ikke har kunnet klare. Inden næste deadline (10. august) er det derfor din pligt at svare på så mange af de kommende spørgsmål som muligt...

CASTLE OF TERROR:

Martin Houllind: Hvordan kommer jeg ind i Temple?

Gunnesh: Hvordan myrder man grev Dracula? Jeg har læst flere steder, at man skal angribe ham med Spear, hvorefter dette skal brækkes, men det virker ikke!

ELVIRA, M.o.t.D.:

Kjeld Højmark-Jensen. Hvordan afskaffer man grimrianen med stenen nede i krypten? Hvilket våben er det rigtige mod ham? Hvordan forsvarer man sig mod "The Torturer"? Hvordan kommer man ind i den "hemmelige gang"?

GOBLIN TOWERS:

Jacob Gunness: Jeg har løst alle de problemer, jeg kunne finde, men ved stadig ikke, hvordan jeg åbner Wooden Chest på Balcony.

HEROES OF KARN:

Jacob Gunness spørger også denne gang: Hvad gør jeg for at dræbe piraten? Spillet er enormt fede ordforråd på siger og skriver 23 verber giver lidt problemer.

KNIGHTS OF LEGEND:

Kjeld'ermand igen: Af de 24 opgaver man skal udføre, mangler jeg opgave 5 og opgave 20. Hvem skal man tilbyde sin hjælp? (Og hvem kan tilbyde mig sin hjælp?).

MAGICIAN'S BALL:

Jacob Gunness har skal flere kvaler: Har Brass og Black Tower betydning? Hvad skal jeg med de to hoops?

MUTANT:

Her har Gunness STORE problemer: Øst for Boars er et træ med nogle Oval Nests, der "hummer". Hvad er betydningen af dem? Skal Oily Bag bruges til noget? Please, I'm all lost!!

SAVAGE EMPIRE:

Kjeld Højmark-Jensen: Jeg har løst alle de indledende opgaver, på når en: Hvordan kommer man op til gorillaen nordvest for Barako stammen og redder pigeon?

SEX VIXENS III:

Jes Tjagvad trænger så frygteligt til hjælp her. Har du et svar på dette spørgsmål? Jeg har fundet "The Big Thruster", men kan ikke komme ind i rumskibet. Hvad gør jeg?

ST. JIVES:

Gunness fortsætter: Hvordan kommer jeg over til Island? Det må være båden, men jeg kan ikke sejle i den, selv om jeg er ombord.

-NYX

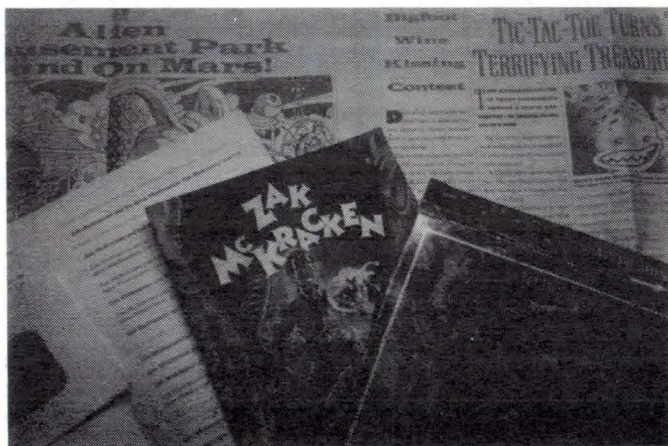
TIPS & TRICKS

ZAK McKRAKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS:

*Tegnene, du skal tegne på statuen i labyrinten i Mexico, er de samme som dem i "Det store Kammer" på Mars.

*Tegnene, du skal tegne på Sfinxen i Egypten, er de samme som dem i den utroligt irriterende labyrint på Mars (Den, der også indeholder ilt-ventilatoren).

-Martin Houllind.



"Secret of Monkey Island", Lucasfilm Games. Fås til Amiga (1MB) og IBM.

Version testet: Amiga.

Pris: se midtersiderne i AP. Leveringstid: MEGET lang!

Hvis din store drøm i livet altid har været at blive en vild, blodig og pralende pirat, ja så har du her en storslået chance.

Vores helt her, Guybrush Threepwood, har i hvert tilfælde den drøm, så han drager til Melee Island. Men det er jo ikke sådan lige til at blive en grog-drikkende pirat, så han må gennemgå tre prøver. Han må lave et storslået tyveri, bekæmpe "sword master" og finde en begravet skat. (Nina?, NYX).

Men hvad er det nu for noget rod? - selv de mest smarte grog-drikkende pirater er bange for noget fælt, uhyggeligt og overnaturligt (Man kunne faktisk godt komme til at tænke på Brøndby) og det kan vi (Guybrush) ikke li'. Så det beslutter vores helt at gøre noget ved. Og ingen skal tro, at det har noget at gøre med en sød lille guvernør, men man kunne selvfølgelig også godt lige rede hende, når (hvis?) hun nu er blevet taget til fange, ik'?

Spillet er delt op i tre hoveddele og en lille slutning. Første del foregår på Melee Island, hvor det gælder om at bestå de tre ovennævnte prøver for at blive en pirat. (Jeg kender da adskillige, der aldrig har været på Melee Island og alligevel er pirater, D.D. Dennis) - (Det er noget andet!, NYX).

Anden del foregår på et skib, på vej til Monkey Island og tredje del foregår på og under Monkey Island, hvor du skal finde guvernøren.

Styringssystemet er det samme som i Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones og Loom. Det går rimeligt hurtigt, scroller

bedre end i de foregående spil og en positiv ting i forhold til Delphin-spillene er, at tingene, man skal "klikke" på, ikke er så forbandede små, som de især kunne være det i Future Wars.

Jeg synes dog ikke, der er nok ting på skærmen at "klikke" på. Hvis der er en ting, der reageres på, kan man være næsten sikker på, at den skal bruges. Spillet ligger på fire disketter og medmindre man vil i kontakt med købmanden, bliver der højst skiftet en enkelt diskette ud (med enkelte undtagelser):

THE SCORES:

LYD: 85% - Flot lyd, men dog lidt ensformig efterhånden. Manglende lydeffekter visse steder, men hvor der er lydeffekter, er de dog også gode. (Ring til Jacob "The Hunter" Blobber Guinness for yderligere detaljer om lyden).

GRAFIK: 90% - Meget flot grafik, der overgår tidligere Lucasfilm og Delphin-spil. Dog er der ikke samme humor i grafikken som i f.eks. Zak. Der er heller ikke disse "tegnefilms cut", som der var i Zak og Maniac Mansion.

PRÆSENTATION: 40% - Den sædvanlige store og farvefulde æske, men så heller ikke mere- lille hæfte med forhistorie, et papir med forklaringer til at load og save og et Dial-a-Pirate hjul, som man skal dreje på for at komme ind i spillet (surprising?).

PARSER/ORDFORRÅD: 60% - Spillet forstår 12 udsagnsord, hvilket er tre mindre end i de foregående spil. Som før nævnt står kun de mest nødvendige navneord på skærmen. Parseren indsætter selv "with" og "to".

KOMMUNIKATION: 90% - Man bruger MEGET tid på at snakke med andre personer. Hver gang har man op til seks

mulige sætninger at sige. Dog er det tit underordnet, hvad man siger, da udfaldet næsten altid bliver det samme.

SVÆRHEDSGRAD: Let- Spillet er meget let, del 2 især. Du vil højst gå kold for ideer 2-3 gange. Del 3 er absolut den sværeste! Du har dog ikke så mange muligheder, da der ikke er så mange ord!

ATMOSFÆRE: 90% - Spillet er sjovt/-skørt med mange crazy ideer. Du vil garanteret blive hooked med det samme.

VALUTA FOR PENGENE: 75% - 369,- kroner er mange penge for et par dages spillet. I stedet kunne man faktisk se seks af

AGFs kampe på tribunen og kun mangle 1 krone til et program!

Lægger man de måneder til, man går og venter med længsel på spillet, kunne valutaen let være oppe på et par tusinde!

PERS. SUBJ. VURDERING: 85%
- Spillet er smadder godt så længe det varer, men det er desværre ikke så lang tid. Jeg vil dog hellere have købt dette end de andre Lucasfilm Games' games eller Future Wars og Operation Stealth.

-Jonas.

Vi takker Jonas for denne blændende anmeldelse af "Gunness Island!".

TIPS & TRICKS

THE SEARCH FOR THE KING:

*Der er mere end en vej ud af byen.

*Bossen vil nok gøre store øjne, hvis du beder om en lønforhøjelse.

*Hvis scarfet bliver vådt, er det dit. Og så er det endvidere bedre at have en mand i lommen end ti på taget.

*For at få en billet skal du bare søge arbejde og giver du madammen et kys, er hun væk som et lys.

-Jonas.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE:

*Brunwald Castle: Få fat i "Empty Stein" fra den fulde nazivagt. Find nu køkkenet, som burde være i nærheden. Fyld "Stein" med "Spigot" eller "Keg". Gå hen til de varme kulstykke ved "Roast Boar". Hæld øllet på de varme kulstykke. Når dampen forsvinder, skal du tage "Roast Boar" med dig. Fyld "Stein" op igen og gå tilbage til "Storage Room". I det lokale skal du bruge nøglen, du fandt i uniformen på "Clothes Lock". Tag den grå uniform og gå til 3. etage. Tag så den grå uniform på og snak med Nazivagten. Bliv ved med at fornærme ham indtil han lader dig passere. Gå nu ind i hoved-nazisten Vogels rum og giv "Roast Boar" til hunden. Åbn skuffen og tag passet.

*Berlin: Når du støder ind i Hitler, skal du give ham passet, som han underskriver.

*Zeppelin: Efter at være blevet skudt ned i flyet, nedlander du nær en gård. Gå til venstre og kør væk i vognen. For at komme forbi vagterne skal du vise dem de underskrevne pas!

-Martin Houliind.

HIT-LISTEN

- (1) (1) (4) (4) SCAPEGHOST
- (2)(10) (4) (4) ZAK MCKRAKEN
- (3) (9) (2) (2) LANE MASTODON VS. BLUBBERMEN
- (4) (2) (3) (3) GUILD OF THIEVES
- (4) (2) (4) (4) KING'S QUEST V
- (6) (4) (4) (4) FUTURE WARS
- (7) (5) (4) (4) INDIANA JONES ADVENTURE
- (7) (8) (3) (3) CONQUEST OF CAMELOT
- (9) (6) (4) (4) KING'S QUEST IV
- (10) (7) (3) (3) HERO'S QUEST I

(c) Adventure-Klubben.Må kun gengives med kildeangivelse.

Uha - om jeg tør at kommentere dette nummers Hit-Liste? Næsten ikke! Jeg risikerer jo at få horder af LANE MASTODON-fans på nakken. Som I kan se, er dette famøse Infocom-pjanker nu oppe på en 3. plads, hvilket ene og alene skyldes den begejstring en stor del af medlemmerne har vist for den som trivial-underholdning. At fravriste SCAPEGHOST sin 1. plads lykkedes det ikke LANE, men mon han vender tilbage i et nyt halsbrækkende forsøg?

Ja, det skal jeg af gode grunde ikke kunne sige, men derimod kun opfordre ALLE til denne gang at sende os en seddel med deres personlige TOP-5 på! Kun på den måde sikrer du dig en reel liste præget af netop din subjektivitet!

Okay, videre: ZAK MCKRAKEN steg direkte fra 10. pladsen og op som nummer 2! Flot klaret af den sammenslåede horde, der nok skal sørge for, at smilene kommer frem hos Lucasfilm Games. Resten af listen er stort set kun omrokeringer, da ingen nye fik lov at komme med denne gang. CONQUEST OF CAMELOT fra Sierra On-Line blev fortrængt nedaf til en delt 7. plads med INDIANA JONES fra LucasFilm.

Ser vi på firmafordelingen denne gang fører Sierra On-Line med 4 foran LucasFilm med 2 og på en delt 3. plads har vi Delphin, Infocom, Level 9 og Magnetic Scrolls med hvert 1 adventure.

I kulissen ligger blandt de spil, der kun har 10 stemmer for lidt til at komme på listen, 3 fra Infocom, 3 fra Sierra On-Line og 2 fra Magnetic Scrolls. Så er det blot op til dig at forsøge at gætte dig frem til hvilke det er, og så stemme på dem...

Denne måneds vinder blev Jacob Gunness, der for sit bud får sit medlemskab forlænget med 1 blad. Han bød som tidligere nævnt på:

LANE MASTODON VS. BLOBBERMEN, ZAK MCKRAKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS, FISH!, VALHALLA, PLANETFALL.

Dit bud på en TOP-5 skal være os i hænde SENEST den 10. AUGUST 1991.

-NYX.

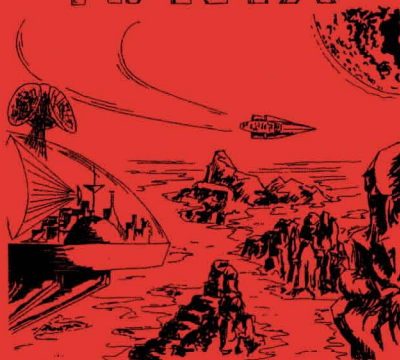
KATASTROFER PÅ TITAN

...langsomt kommer du til dig selv og erkender: Du, kaptajn Kim Starbuck, er midlertidig kommandant på basen EXPLOKOR på Saturns måne Titan. Du er fornyligt ankommet i dit rumskib STARBUCKER i for at undersøge visse rygter om, at skrupelløse videnskabsmænd i det skjulte manipulerer med arbejds- og servicrobotterne på stedet. Det er endog blevet antydnet, at 'man' har arbejdet på at konstruere en dræberrobot.

Og så sker det, som selvfølgelig kan ske, men som trods alt er så sjældent forekommende, at de aldrig tænker over det til daglig: EXPLODER er blevet ramt af en meteor, der har smædet over halvdel af basen, bl.a. hele Laboratorieafdelingen. Det kom på sin vis bejligt for visse personer, men på den anden side kan de være ret ligeglade, da de er døde!

ET ADVENTURESPIK PÅ DANSK TIL CMD 64/128

OPRÖR PÅ NYX



OPRØR PÅ NYX!

...SOS...SOS...SOS...NYX KALDER BIG
MAMA...KALDER BIG...OPRØR...ftzhh..
...brrrr...FIRE MYTTERISTER...KUN MIG
...IKKE LENGE...ftzzzz...pssssss.....!

Dette ufuldstændige signal er det sidste, kommandør Kim Starbuck modtager, mens han i sit splinternye hyper-rumskib STAR-FUCKER II er på vej til planeten Nyx for at bringe hjælp til en nødstedt ekspedition. Noget er meget, meget galt, men hvad?

Noget tyder på mytteri, men hvad kan få en lille eskadillon på kun syv medlemmer til at bekriige hinanden? Årsagen kan findes på Nyx, så Kim Starbuck må ned og undersøge sagen.

Det kan blive en meget farlig - måske fatal - oplevelse!!

- Endnu et adventure på DANSK
af Jens-Erik Kjeldsen

(c) SEPIA adventures 1989
ISBN 87-88849-05-8

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

EVENTYRENE, SOM KUN NÅR INFOCOMS BEDSTE TIL SKULDRENE

- MEN ER DET IKKE OGSÅ GODT NOK?!