



Retro spilmesse 2018 -- et teksteventyr

Du er taget på retro spilmesse for at opleve den vidunderlige verden af tidligere tiders computer-, konsol- og arkadespil.

I foredragssalen

Sammen med hundredvis af andre børn, unge og voksne venter du på at skulle høre et foredrag om underlige, gamle computerspil.

Du kan se en foredragsholder og et teksteventyr.

> UNDERSØG FOREDRAGSHOLDER

Den skæggede og bebrillede mand er tydeligvis lettere nervøs ved situationen, hvilket du udleder af hans bævrende stemme og svedperlerne på hans pande.

> UNDERSØG TEKSTEVENTYR

Computerspillet er kun af tekst.

Et foredrag af Thomas Bøvith
thomas@teksteventyr.dk



Denne præsentation

- Hvad er et teksteventyr?
- Hvad er historien bag teksteventyr?
- Hvordan blev teksteventyr dyrket i Danmark?
- Hvordan skriver / koder man et teksteventyr?
- Hvordan kommer du i gang med at spille teksteventyr (igen)?

Teksteventyr er en delmængde af eventyrspil og interaktiv fiktion, som også indeholder grafik-eventyr, point-and-click-eventyr, hyperlink-spil og "Sværd og trolddom"/*Choose Your Own Adventure*-historier.



What next? N
You are on a road north of the building. All around is desolate scrub-land where sparse weeds strive for life in the poisoned ground.
What next? N
You are at the edge of the 'fertile' land. Nothing grows in the desert which stretches north as far as the eye can see. Heat haze blurs your vision, but you can just make out the shape of a high mountain within it.
What next? ■

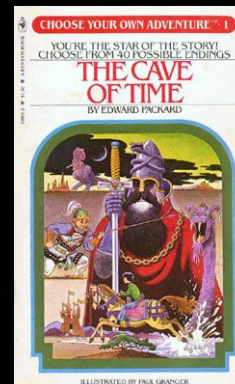


The Secret of Monkey Island (1990)

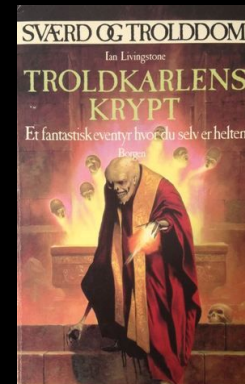
It is early on a Monday morning.

You are a mid-twenties human being. You have a significant other **named Alex** who you are rather fond of, that you have been seeing exclusively for the past few months. The rest of your **social circle** consists of a variety of friends and acquaintances, some of whom you met at your **day job** which is a little boring, but pays the rent. You'd like to be doing more with your life, **as would your parents**, but you're still in the process of figuring out what that means and how to go about it.

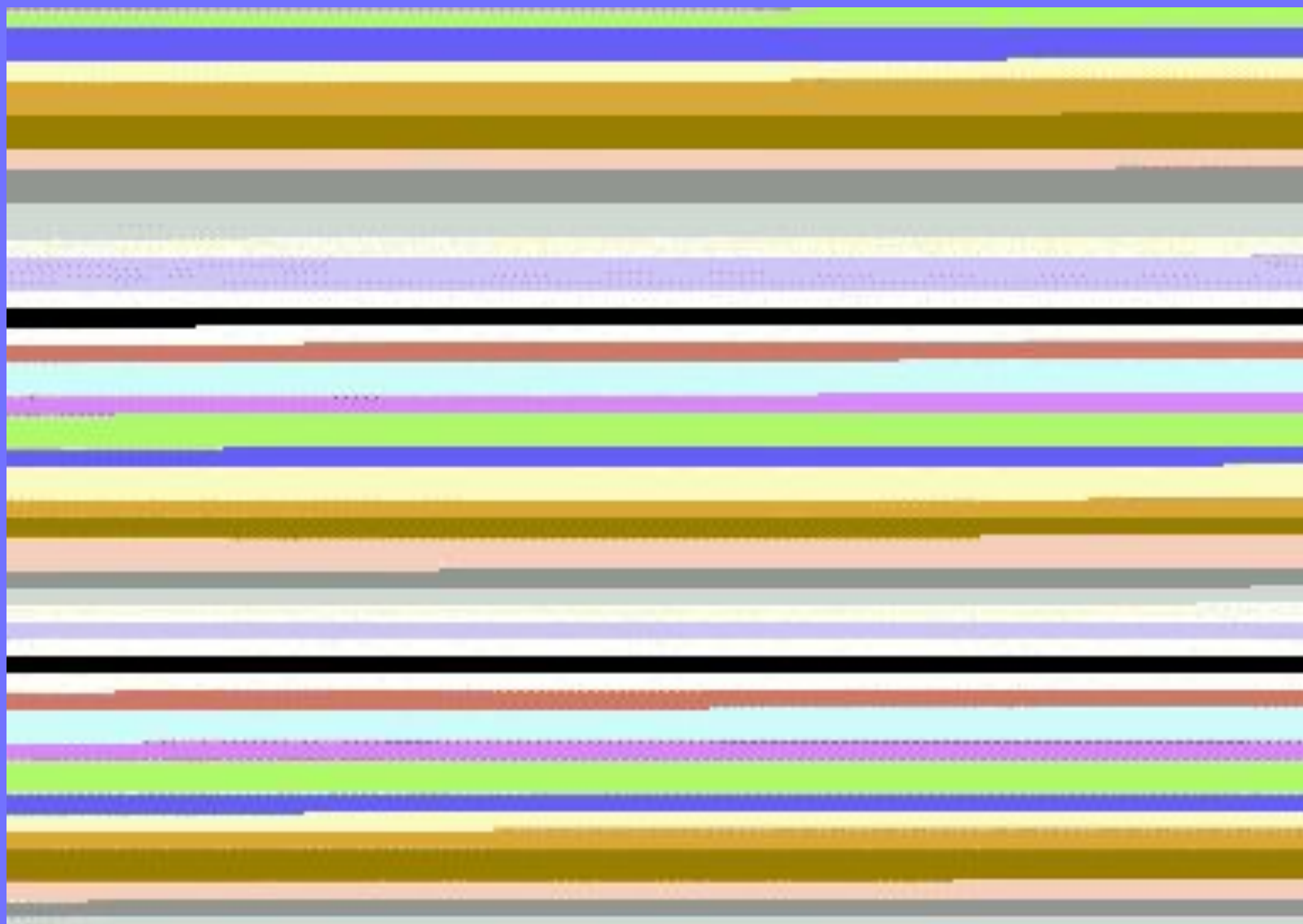
Twine-spillet Depression Quest (2013)



CYOA



Sværd og trolddom



West of House

Score: 0/0

ZORK I: The Great Underground Empire

Copyright 1982 by Infocom, Inc.

All rights reserved.

ZORK is a trademark of Infocom, Inc.

Release 30 / Serial number 830330

West of House

You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.

There is a small mailbox here.

>

Grafikspillene fangede interessen



SCORE : 00100 05 HI-SCORE : 02050

The House



SCORE 000000 05 MEN 05 HI 009000



PLAYER- 116200
00LONG

HI-SCORE 009000

LEVEL-05
HOT FIGHTING HISTORY
NEXT OPPONENT

LIVES
CHAIN



BUCHU



STAR



NUNCHU



POLE



CHAIN



Da jeg genopdagede teksteventyr

Spol 25 år frem...

Dokumentarfilmen GET LAMP fra 2010 af Jason Scott, computer/teknologi-historiker og arkivar hos Internet Archive

Jeg fik øjnene op for den interessante historie bag teksteventyr og fandt ud af, at teksteventyr slet ikke var en uddød genre af computerspil, men at den levende videre i en internet-baseret subkultur!

Og så begyndte jeg at udforske teksteventyr og historien bag ...

**BEFORE THE FIRST PERSON SHOOTER
THERE WAS THE
SECOND PERSON THINKER.**



GET LAMP

A DOCUMENTARY ABOUT ADVENTURES IN TEXT

Se GET LAMP her::

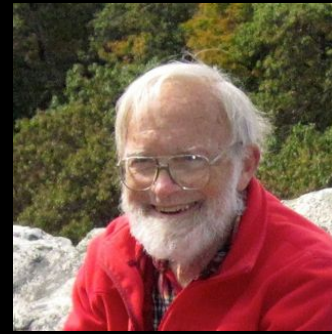
https://www.youtube.com/watch?v=o15itQ_EhRo

Historien bag teksteventyr

Adventure (1975)

- Man siger at teksteventyr startede med ADVENTURE i 1975

Men der var også fx. tekstspillet Castle af Peter Langston fra 1974 og ELIZA, chatbot-psykologen i midt 1960'erne.
- **William Crowther** (1936–), programmør på ARPAnet, huleklatrer
- Skrevet på PDP-10 mainframe computer i FORTRAN
- Huleudforskning i form af en tekstverden
- Fem skatte og meget flotte geologiske hulebeskrivelser
- Spillet blev delt på ARPAnet, og i 1976 faldt **Don Woods** (1954–) over spillet og kontaktede Crowther via e-mail, fordi han ville udvide Adventure
- Tilføjede en masse *fantasy*-elementer, ting og væsener, et point-system og tredoblede antallet af skatte
- Spillet blev frit kopieret rundt på computere verden over
- Inspirerede spiludviklere og en ny spilgenre var født: **teksteventyret!**



William Crowther i 2012



Don Woods i 2010

ADVENTURE (1975)

```
.run adven
```

```
WELCOME TO ADVENTURE!!  WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS?
```

```
yes
```

```
SOMEWHERE NEARBY IS COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN  
TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER  
SEEN AGAIN.  MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE.  I WILL BE YOUR EYES  
AND HANDS.  DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.  I SHOULD WARN  
YOU THAT I LOOK AT ONLY THE FIRST FIVE LETTERS OF EACH WORD, SO YOU'LL  
HAVE TO ENTER "NORTHEAST" AS "NE" TO DISTINGUISH IT FROM "NORTH".  
(SHOULD YOU GET STUCK, TYPE "HELP" FOR SOME GENERAL HINTS.  FOR INFOR-  
MATION ON HOW TO END YOUR ADVENTURE, ETC., TYPE "INFO".)
```

```
- - -
```

```
THIS PROGRAM WAS ORIGINALLY DEVELOPED BY WILLIE CROWTHER.  MOST OF THE  
FEATURES OF THE CURRENT PROGRAM WERE ADDED BY DON WOODS (DON @ SU-AI).  
CONTACT DON IF YOU HAVE ANY QUESTIONS, COMMENTS, ETC.
```

```
YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING.  
AROUND YOU IS A FOREST.  A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND  
DOWN A GULLY.
```

```
east
```

```
YOU ARE INSIDE A BUILDING, A WELL HOUSE FOR A LARGE SPRING.
```

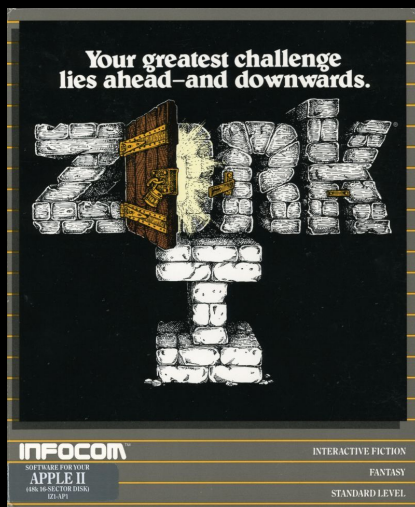
```
THERE ARE SOME KEYS ON THE GROUND HERE.
```

```
THERE IS A SHINY BRASS LAMP NEARBY.
```

```
THERE IS FOOD HERE.
```


Kommercielt boom

- På det tekniske universitet MIT blev en gruppe studerende så inspirerede af Adventure, at de begyndte at lave deres eget teksteventyr.
- Deres første spil Zork udkom i 1980.
- De stiftede et spilfirma, Infocom.



INFOCOM™

- Teksteventyr blev hurtigt meget populære og en standard spilgenre for spiludgiverne

SOFTSEL®

This Week	Last Week	Weeks on Chart	RECREATION
1	1	64	Zork I • Infocom • AP, AT, CP/M, IBM, C64, DEC, TIP
2	4	19	Lode Runner • Broderbund • AP, VIC, AT, IBM, C64
3	2	39	Zaxxon • Datasoft • AP, TRS, AT
4	3	65	Choplifter • Broderbund • AP, AT, C64
5	5	64	Frogger • Sierra On-Line • AP, AT, IBM, C64
6	6	64	Deadline • Infocom • AP, TRS, AT, CP/M, IBM, C64, DEC, TIP
7	7	62	Zork II • Infocom • AP, AT, CP/M, IBM, C64, DEC, TIP
8	11	5	Ultima III • Origin Systems • AP, AT
9	8	60	Snooper Troops #1 • Spinnaker • AP, AT, IBM, C64
10	9	64	Temple of Apshai • Epyx • AP, VIC, AT, IBM, C64
11	12	54	Zork III • Infocom • AP, AT, CP/M, IBM, C64, DEC, TIP
12	33	66	Wizardry • Sir-Tech • AP
13	15	12	Legacy of Lylgamyn • Sir-Tech • AP
14	14	51	Castle Wolfenstein • Muse • AP, AT, C64
15	21	13	Planetfall • Infocom • AP, TRS, AT, CP/M, IBM, C64, DEC, TIP
16	10	36	Jump Man • Epyx • AP, AT, C64
17	19	51	Flight Simulator • Microsoft • IBM
18	31	22	Witness • Infocom • AP, TRS, AT, IBM, C64, DEC, TIP
19	30	60	Knight of Diamonds • Sir-Tech • AP
20	13	13	Telengard • Avalon Hill • AP, TRS, AT
21	16	51	Ultima II • Sierra On-Line • AP, AT, IBM
22	23	39	Ft. Apocalypse • Synapse • AT, C64
23	17	7	Enchanter • Infocom • AP, AT, IBM, DEC, TIP
24	18	19	Blue Max • Synapse • AT, C64
25	27	47	Miner 2049er • Micro Lab • AP, IBM
26	41	3	Pitstop • Epyx • AT, C64
27	25	35	Suspended • Infocom • AP, AT, IBM, C64, DEC, TIP
28	22	63	Sargon II • Hayden • AP, TRS, AT, C64, COM
29	45	8	Millionaire • Bluechip • AP, AT, CP/M, IBM, C64, DEC, TIP
30	20	55	Starcross • Infocom • AP, TRS, AT, CP/M, IBM, C64, DEC, TIP
31	26	54	"Night Mission" Pinball • Sublogic • AP, AT, IBM, C64
32		1	Infidel • Infocom • AP, AT, IBM, DEC, TIP
33		50	Flight Simulator II • Sublogic • AP, TRS
34	29	7	Pooyan • Datasoft • AT, C64
35	42	2	Murder by the Dozen • CBS Software • AP, IBM, C64
36	32	4	Sargon III • Hayden • AP
37	28	3	Popeye • Parker Brothers • AT
38	40	11	Star League Baseball • Gamestar • AT
39	35	56	Shamus • Synapse • AP, AT, C64
40	44	3	Star Trek • Sega • AT, C64

Bestseller-liste fra 12. december 1983.

Teksteventyr fra Infocom markeret med gul.

Infocom (45 spil fra 1980 til 1989)

The **INFOCOM** Gallery

Grey Box Releases



Eksempler på Infocom teksteventyr

Zork I (1980)

West of House Score: 0 Moves:

ZORK I: The Great Underground Empire
Copyright (c) 1981, 1982, 1983 Infocom, Inc. All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of Infocom, Inc.
Revision 88 / Serial number 840726

West of House
You are standing in an open field west of a white house,
with a boarded front door.
There is a small mailbox here.

>examine mailbox
The small mailbox is closed.

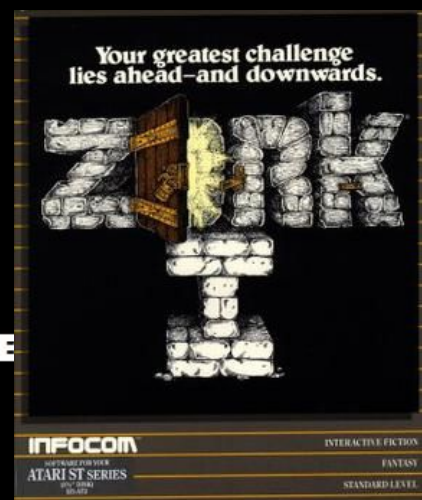
>open it
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>take leaflet
Taken.

>read it
"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it
you will explore some of the most amazing territory ever
seen by mortals. No computer should be without one!"

>■



Ligesom Colossal
Cave et
huleudforsknings-
eventyr med
skatte og
fantasy-væsener..
. og nogle
komplicerede
labyrinter.

Eksempler på Infocom teksteventyr

Planetfall (1983)

Deck Nine

Score: 0

Moves: 45



PLANETFALL

Infocom interactive fiction - a science fiction story
Copyright (c) 1983 by Infocom, Inc. All rights reserved.
PLANETFALL is a trademark of Infocom, Inc.
Release 37 / Serial number 851003

Science fiction eventyr. Du er en menig på et rumskib og din første opgave er at skrubbe gulvene på niende etage.

Another routine day of drudgery aboard the Stellar Patrol Ship Feinstein. This morning's assignment for a certain lowly Ensign Seventh Class: scrubbing the filthy metal deck at the port end of Level Nine. With your Patrol-issue self-contained multi-purpose all-weather scrub brush you shine the floor with a diligence born of the knowledge that at any moment dreaded Ensign First Class Blather, the bane of your shipboard existence, could appear.

Deck Nine

This is a featureless corridor similar to every other corridor on the ship. It curves away to starboard, and a gangway leads up. To port is the entrance to one of the ship's primary escape pods. The pod bulkhead is closed.

>inventory

You are carrying:

A Patrol-issue self-contained multi-purpose scrub brush

A Patrol uniform (being worn)

The Patrol uniform contains:

An ID card

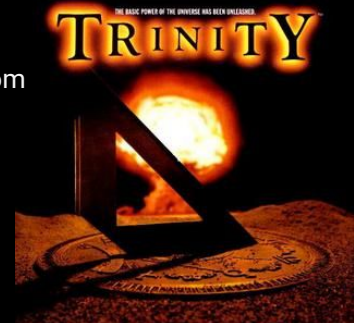
A chronometer (being worn)

>■

Eksempler på Infocom teksteventyr

Trinity (1986)

Et mærkværdigt
koldkrigs-eventyr om
atomvåben og den
tids
atomkrigstrussel.



Palace Gate

Sharp words between the superpowers. Tanks in East Berlin. And now, reports the BBC, rumors of a satellite blackout. It's enough to spoil your continental breakfast.

But the world will have to wait. This is the last day of your \$599 London Getaway Package, and you're determined to soak up as much of that authentic English ambience as you can. So you've left the tour bus behind, ditched the camera and escaped to Hyde Park for a contemplative stroll through the Kensington Gardens.

Palace Gate

A tide of perambulators surges north along the crowded Broad Walk. Shaded glades stretch away to the northeast, and a hint of color marks the western edge of the Flower Walk.

>inventory

You're not holding anything, but you're wearing a wristwatch. You also have a credit card and a seven-sided coin in your pocket.

>examine watch

Your wristwatch says it's 3:30:00 pm.

>take credit card

You take the credit card out of your pocket.

>examine it

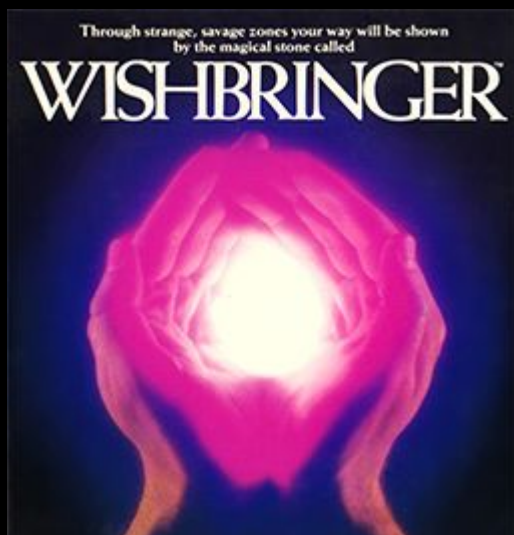
The credit card is embossed with the usual codes. It expires tomorrow.

>■

Eksempler på Infocom teksteventyr

Wishbringer (1985)

Et fantasy spil. Du er postbud og får hurtigt en vigtigere og mere eventyrlig mission end at bringe posten ud. Et af de lettere Infocom spil.



Post Office

Time: 3:01 pm

"Behind you!" cries the Princess. "It's a trap!"

Too late. The drawbridge crashes shut against the tower wall. You turn to face your enemy, and find yourself staring into the open maw of Thermofax.

Only your Magick sword can save you now. You swing it high, speak the Word and stand unhurt as the blade absorbs the searing dragon-breath.

The reptile bellows with rage and flaps its wings to fan the fire in its belly. You are advancing, sword poised to strike, when a familiar voice shatters the daydream and stays your mighty hand...

WISHBRINGER

The Magick Stone of Dreams

Copyright (C)1985 Infocom, Inc. All rights reserved.

Wishbringer is a trademark of Infocom, Inc.

Release 69 / Serial Number 850920

Hilltop

You're on a hilltop overlooking the seaside village of Festeron.

To the south stands the Festeron Post Office. It's a little brick building with a neatly-trimmed lawn. The Post Office door stands invitingly open.

Roads run down the hill to the east and west. There's a signpost nearby.

Somebody inside the Post Office is calling you.

Okay, what do you want to do now?

>enter post office

Post Office

This is the lobby of the Festeron Post Office. The walls are lined with small, private mailboxes and wanted posters. A service counter runs along the entire length of the room.

Your boss, Mr. Crisp, is behind the service counter reading other people's postcards.

Mr. Crisp hides the postcards away as you enter. "Where have you been?" he barks angrily. "Daydreaming again, eh? I've been looking everywhere for you!"

(Your score just went up by 1 point! Your total score is 1 out of 100.)

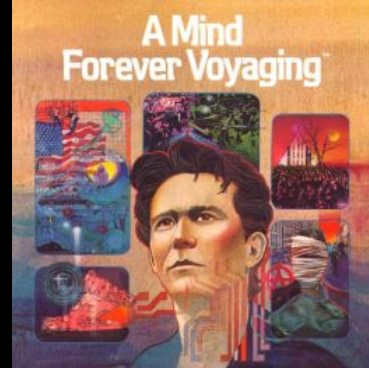
What next?

>■

Eksempler på Infocom teksteventyr

A Mind Forever Voyaging (1985)

Et eksperimenterende science fiction eventyr uden egentlige puzzles. Du er PRISM, en kunstig intelligens, i en dystopisk verden og din skaber Dr. Perelman har en mission til dig.



Mode: Communications Mode
Location: Dr. Perelman's Office

Time: 7:08pm
Date: 3/16/2031

You "hear" a message coming in on the official message line: "PRISM? Perelman here. The psych tests have all checked out at 100%, which means that you've recovered from the, ah, awakening without any trauma or other serious effects. We'll be ready to begin the simulation soon. By the way, your piece is in the current issue of Dakota Online."

A Mind Forever Voyaging
Infocom interactive fiction - a science fiction story
Copyright (c) 1985 by Infocom, Inc. All rights reserved.
A Mind Forever Voyaging is a trademark of Infocom, Inc.
Release 77 / Serial number 850814

You have entered Communications Mode. The following locations are equipped with communication outlets:

- PRISM Project Control Center (PPCC)
- Research Center Rooftop (RCRO)
- Dr. Perelman's Office (PEOF)
- PRISM Facility Cafeteria (PCAF)
- Maintenance Core (MACO)
- World News Network Feed (WNNF)

To activate a specific outlet, submit the associated code.

>PEOF
Dr. Perelman's Office
This is the office of your creator, Dr. Abraham Perelman. It is cluttered and disorganized. Overstuffed bookshelves line the room. Perelman's desk is covered with a number of items, including a decoder, a map of the city, a ball-point pen, and a printout of a magazine article.
Dr. Perelman is sitting at his desk, working.

>examine magazine article
[This is the magazine article that you'll find in your A Mind Forever Voyaging package.]

>■

De andre store teksteventyr-spiludgivere

- **Scott Adams' Adventure International (USA)**

17 spil mellem 1979–85

fx. Hulk (1982)



hole. North South East West
What shall I do? look mirror
I see The Incredible Hulk (TM) who is very mad.
<HIT RETURN>

- **Level 9 (UK)**

20 spil mellem 1981-1991

fx. Snowball (1983)

- **Magnetic Scrolls (UK)**

7 spil mellem 1984–90

fx. The Guild of Thieves (1987)



tangled undergrowth! Southwestward leads into a wood, southward to a copse and southeastward to a field of golden wheat. Westward takes you onto the side of a hill which rises up above the scrub and to the north is the moat of a homely castle and its drawbridge.
>■

- **Melbourne House (Australien)**

17 spil mellem 1981-1989

fx. The Hobbit (1982)



Hvordan blev teksteventyr dyrket i Danmark?

Der blev spillet mange teksteventyr i Danmark, hvilket kan ses på

- et levende foreningsliv
- computerblade med faste sektioner for (tekst)eventyrspil.

Foreningen Adventure Klubben

Udgav et månedligt medlemsblad, Adventure Posten, fra 1987 til 1992, med anmeldelser, læserbreve, konkurrencer, køb-og-salg og ikke mindst løsninger til teksteventyr.

Desuden en telefonsupport for medlemmerne, som kunne ringe ind og få mundtlig vejledning i at komme videre i et spil. Så vidt jeg ved, havde Adventure Klubben over 150 medlemmer landet over.

Adventure Posten (1987 til 1992)



Adventure Postens tips og telefonhelpline

AP. vol. 2, no. 8, feb. 1989

46

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

ZORK I. Tips!!

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

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

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

*Selv Cycloper er på vand og 'brød'.

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

Price of Magik.

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

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

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

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

AP, vol. 5, no. 1, juli/august 1991

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. Bæsetningen 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 telefонтiden 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.

Adventure Posten, årgang 3, nr. 3, 1989

25

ANMELDELSE

GAC+. Incentive Software, version testet CBM64. Fåes ikke til andre maskiner, Pris ca, 450,- kr.

Det er ikke til at se det. Den nye GAC+ ligner den gamle så meget, at du ved første øjekast føler dig taget godt og grundigt ved næsen. Det er faktisk den gamle indpakning, med et gyldent klistermærke på, så hunden kan altså i dette tilfælde ikke skues på hårene. "Godd", tænker du og loader "svinet" ind. Wha? - Kaffen galt i halsen.., Det er også samme hovedmenu!! -Ja, men - programmeringen min ven - det er inde bag kulisserne, det sker. Med GAC+ har du ikke blot et billigere værktøj end den oprindelige GAC, men også en forbedring på graf ik-området og programmeringen. Nu er det muligt at designe billeder ved brug af joystick, hvormed du kan dotte specielle punkter ind. hvor imod du på den gamle version skulle tegne hele streger. Der er nu også mulighed for at sætte flere adventures sammen, så du ikke skal stoppe spillet og loade et andet op for pt.2. Nu skriver du simpelthen blot f.eks.: IF (VERB 1) LINK 2 GOTO 20 END og i part 2: IF (VERB 2) LINK 1 GOTO 16 END. - Fra pt.1's rum 16 går du north og vupti, du er i pt.2, med hele dit inventory og al tjavsen. Nu begynder det at ligne noget, Normann! Ellers er der stort set ikke sket andet end at prisen er faldet med ca. 100,- kroner. På grund af A-MOC's CORNER's kursus og GACHelp!-spalten, vil jeg ikke i denne anmeldelse komme mere ind på det tekniske blot minde om at der stadigvæk er mulighed for at lægge flere billeder oven i hinanden, så f.eks. en fast border kun skal tegnes 1 gang.

The Scores

LYD: Kun mulighed for et beeeep!

GRAFIK: 75% Du kan designe flotte billeder, men her er det op til din

PRESENTATION: 60% - Ikke særlig tilbundsående manual, men alt er dog beskrevet. Jeg ville gerne ha' set nogle spidsfindige problemløsninger.

26

PARSER: 70% - GAC standard.

ORDFORRÅD: Tjah, her bestemmer du selv, hvor mange du vil lære programmet. Det kan have 255 af hver slag i hvert linkede adventure!

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 85% - Her har du en universalnøgle til adventureprogrammering. Winter Wonderland, Apache Gold mv. er lavet på dette værktøj, så der er altså penge at tjene. Nu er det ikke længere nødvendigt at bøvl med Poke og Peek. Her er der styr på alt. It's the fourth dimension!

The Dallas Quest

Jeg er en verdensberømt detektiv, der er blevet tilkaldt af Sue Ellen. Et sted i Sydamerika findes der en olie kilde, og jeg skal nu finde et kort over den, så hun kan tjene sine egne penge og dermed blive uafhængig af J.R., den flinke fyr...



Jeg starter i dagligstuen. Der ligger et horn (you know, trut-trut). Det tager jeg med og går øst, Jeg tager kuverten med fodboldbilletter, sådan nogle kan man altid bruge. Videre ud til svømmepølen, hvor jeg bl.a. finder et par solbriller, har altid gerne villet ligne Don Johnson, men de her er lidt for mørke til, at man kan se ud gennem dem, så jeg dropper tanken og fortsætter. (Du holder også bare nallerne fra de Don Johnson-glasses. Det er mit look, Coke). Nu står jeg så udenfor laden, hvor der sidder en natugle oppe i et træ. Den kan sikkert ikke lide alt det solskin, så den får Danny-brillerne. Det gav mig en ny ven. Ind i laden. Hjælp en kæmpe-rotte! Hvad skal jeg gøre???...Heldigvis redder uglen mig og tager rodden. Det eneste herinde er en skovl, som jeg også tager. Vel tilbage gennem dagligstuen og ud på marken ser jeg nogle køer. Pludselig bliver

ESSAY

27

det tordenvejr og køerne skræmmes op. De er lige ved at trampe mig ned, men jeg trutter i hornet, hvilket beroliger dem. Men hvad er det? Køerne har jokket i noget.. Jeg roder lidt i jorden og finder en eventyrers gravsten. Der står noget om en kornmark på den og efter at ha' læst det, går jeg tilbage til stuen og nordpå.

Jeg åbner skrivebordet og finder en tobakspung. Desværre er jeg ikke lige så stærk som Pia Kjærsgaard, så jeg må nok smide noget. Jeg har bl.a. 1/2 million dollars, og hvad er et liv uden penge? Ja, det er der kun een måde at finde ud af på: "Væk med grunkerne!" - Jeg går gennem kornmarken og husker gravstenen. Hov, der lå en flyveplads?! Jeg ser mig lidt omkring og finder Ray Krebbs. Kan ligner en ægte AGF-fan. så han får billetterne og giver mig som tak en flyvetur til Sydamerika (han er MEGET glad for AGF!).

I flyet ligger der en rygsæk med en faldskærm. Den tager jeg, og samtidig propper jeg noget af alt mit skrammel ned i den. Jeg lukker sækken, tager den og da Ray kredser over en lysning hopper jeg ud. På vej ned hænger faldskærmen fast i en gren. På en anden gren ligger en sovende puma. der desværre er ved at vågne. Jeg får øje på en lille abe, og som alle ved elsker aber tobak (????), så den får lidt og løsnar til gengæld min skærm.

Jeg står nu på en sti. Som bekendt fører alle veje til Rom, så jeg tager den syd-gående. Lidt senere får jeg øje på en tyk lian. Mine tarzan-hensigter spolerer, for i virkeligheden er lianen en slange. En papagøje giver mig det gode råd at dikke den lidt under hagen...

- Jacob Gunness.

Fortsættes!

Og det bliver i næste nummer af Adventure Posten. Nu er det tid til endnu en essay. Sidst manglede den, men here we go.

ESSAY

Black Knight Adv.

Før du henter noget vand, går du ud af rummet og ind i det, der ligger til nordvest. Derinde

COMputer

Computerblad for Commodore-maskiner med fast sektion for eventyrspil fra oktober 1985 til august 1989 kaldet *Adventure-hjørnet* og senere *The Dungeon*.



1. årgang, nr. 1, aug/okt 1985



3. årgang, nr. 10, sep/okt 1987



5. årgang, nr. 7/8, jun-aug 1989

COMputer, årgang 1, nr. 1, august/oktober 1985

Uafhængigt
COMputer
Commodore magasin

1. ÅRGANG NR. 1 20. AUGUST - 8. OKTOBER 1985 PRIS KR. 25,-



64'er
som kæmper
SAS-piloten tester
flysimulatorer
Test: 1541 mod
konkurrenterne
Vind Fuji superprinter

**Commodore 128
-en vinder**

Alt om Comal-Trebes Tekst-
C-16 og Plus-4 tricks

Voice Master:
64'ens taleimitator

GRATIS
PROGRAMME
LØSE

Adventure Sjernet

Den første adventure, vi vil tage fat på, er Scott Adams' **Spiderman**, der for kort tid siden blev testet i vores søsterblad "Alt om Data".

Det vigtigste i **Spiderman** er "Climb Room" udenfor bygningen - på samme måde som "Mysterio". Her kan du også prøve "Jump" og derefter "Feel north/south".



Golden Batch

Channel 6's **Golden Batch** er fuld af flot grafik, men lidt længere om at tegne billederne. Du kan derfor slå grafikken fra. For at komme ind i borgen behøver du et reb.

Hvis du når "Portcullis", kaster du rebet med kommandoen "Throw rope". Samme trick kan du bruge ved træet. For at komme forbi vagtmanden på borgen, skal du være iført "Cloak". Og du skal bære hjem, når du skal se RUNE skriften på "Staff".

ger du et lille rum nedenunder. Her kan du gemme ringen, når du har stjålet den. Lad iøvrigt de andre juveler være. De er nemlig intet værd for dig. Efter et stykke tid bliver du sendt tilbage til din egen tid.

"Royal Puzzle" er nok det sværeste i **Zork III**. Meningen er, at du skal skubbe væggene med stiger. Til sidst er der en stige under bulet i gulvet, så du kan komme op. Døren med den smalle åbning "Slot" er uden betydning.

The Hulk

The Hulk er også fra Scott Adams. Spillet er opbygget efter den berømte amerikanske tegneserie og TV-film. I **The Hulk** skal du bide dig i læben for at vokse dig stor-grøn og stærk. Tricket kan også bruges i en af de andre "Dooms".

Det er enormt vigtigt at lytte til Dr. Strange. Ellers kan du ikke fuldføre eventyret. På "Chief Examiners Office" er det en god idé at undersøge bordet.



Deadline

I det fantastiske **Deadline** er det yderst vigtigt, at du undersøger kalenderen med ordren "Turn Calendar to July 8". Vis den til George, før testamentet oplæses kl. 12.00. Vær tilstede her, når det oplæses. Hold "Notepad" op mod lyset, og vis den til modtageren. Snak med gartneren efter kl. 11.00, og bed ham om at vise dig hullerne, som han er gal over.



Farer du konstant vid i Adventure spil til Commodore 64?

Så er der hjælp at hente her i **COMputers Adventure hjørne**. Vores eventyr ekspert, **Christian Martensen**, starter op med at give gode tips til 7 kendte Adventures.



Har du spørgsmål til et eller flere af markedets populære Adventures til Commodore, er du velkommen til at skrive til os.

Vi kan ikke garantere dig, at vi kan løse alle dine eventyrlige problemer, men vi forsøger gerne. Skriv til os på adressen:
COMputer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærk kuverten "Adventure hjørnet".

Planetfall

I **Planetfall** skal du have fat på nøglen, der ligger i revnen på gulvet "Crevin in floor". Husk at holde den bøjede metalstang over nøglen "Curved metal bar". Nøglen bliver så trukket op af magnetismen. Stigen lægger du over det sted, hvor gulvet er brudt sammen. Når slutningen på Floyd robotten dæ, får du kan fortsætte.

Hitchhiker

Det nyeste Infocom adventure hedder **Hitchhiker's Guide to the Galaxy**, og det rummer også mange fælder. Når du har fået "Guiden" af Ford Prefect skal du læse noget om "The Bugblatter Beast". Dette uhyre møder du nemlig senere i dets hule. Svar på dens spørgsmål, gå så tæt, "Stone" og put "Towel" på hovedet.

Selv om du ikke kan se "The Bugblatter Beast", kan den udmærket holde øje med dig. Skriv "Look for sandstone" og "Carve Arthur Dent". Når "The Beast" ser dit navn på "Sandstone", tror den, at den har spist dig og lægger sig til at sove. Uhyret er nemlig ikke for kløgtigt.

Mens i er på "Pubber" i starten af spillet, skal du huske at købe "Sandwiches" til hunden uden. Den gestus vil du blive belønnet for i tusindfold senere.

Christian Martensen

PERFECT TIL 128'EREN

Den professionelle Perfect software serie fra Thorn-EMI er blevet en storsælger blandt IBM PC og kompatible mikroer.

At serien nu også kommer til den nye Commodore 128, må derfor ses som udtryk for, at Thorn-EMI ser store fremtidschancer 64-storbrølen.

Perfect Writer tekstbehandlingen er nem at betjene og nummer både "vinduer" og automatisk formattering af disketten. Perfect Calc er et avanceret regneark (spreadsheet), mens Perfect Filer klarer databaser.



ME 128 YOU JANE

Hjæppe er Commodore 128 dukket op på scenen, før de første-serie - programmer er på vej. Jane serien fra Arktronics er Commodores svar på Apple Macintosh og GEM til Atari og IBM. I Jane foregår al betjening via symboler - ikoner - på skærmen.

men. Med et joystick eller en mus flyttes cursoren op til symbolet. Et let tryk, så udføres kommandoen.

Dette såkaldte "brugerinterface" kendes allerede fra Commodores Magic Desk, men er langt mere avanceret i Jane. Damen kommer i øvrigt i hele tre udgaver, nemlig JaneWrite, JaneCalc og JaneList.

EKSTRA ALBUERUM FOR 64-EJERE

Hører du til de besværlige mennesker, der aldrig kan få nok hukommelsesplads i din Commodore 64?

Så er der intet andet at gøre end at investere i en ægte Winchester harddisk til vidunderet. Amerikanske Fiscal producerer harddiske til 64'eren med kapaciteter mellem 5 og 144 Megabyte. Løst regnet svarer det til mellem 29 og 847 disketter.

Jaja da, men med den slæve hastighed, Commodore 64 normalt loader fra disk, vil det jo tage flere dage at lave bare en back-up kopi. Eller hur?

HVIS DU SKAL KOMMUNIKERE PÅ ARABISK

Mellemstøten og de arabiske lande får større og større betydning for hele verden. Normalt foregår kommunikationen på engelsk eller fransk, men man kan ikke kan dupe en olie-sheik, når man leverer sin skrivelse i ægte arabiske udprintning?

Det engelske firma Zanine åbner nu for muligheden, idet man tilbyder en cartridge til 64'eren med indbygget arabiske tegnsæt.

Zan-64 programmet skulle gøre det nemt at oversætte mellem arabiske og "plain english", og det skal samtidig være 100% kompatibel med Commodores BASIC.

Ud over modulet kan Zanine levere en komplet tekstbehandlingsprogram til arabiske.

COMMODORE 64 I MUSETANKER

Den første "officielle" mus er nu dukket op til Commodore 64. Dyret benævnes Magic Mouse og opfostres hos det engelske firma SMC Supplies.

Magic Mouse tilsluttes direkte til 64'ens joystick port, og den styres fra et medfølgende tegneprogram. Foran på musen sidder tre fire-knapper, der bruges i funktionsudførelsen.

Ligesom hos forbiholdet Macintosh fra Apple sker betjeningen via symboler i en omfattende skærmmeny. Fæks, starter du på en tegning ved at flytte cursoren til billedet af en pen. Vælger du i stedet billedet af en disk, kan du lade eller save filer på disketten.

SMC Supplies, 11 Western Parade, Great North Road, Barnet, England.



64'ER SÅ RAP SOM EN GEPARD

Commodore 64 er jo ikke ligefrem kendt som en hurtigløber, men vi skal love for, at den får "ild i rumpetten", når det vesttyske firma Gepard Computer har haft fingrene i den. Så bliver den lige så rap som en 16/32 bit mikro.

Gepard systemet forbindes via et interface i modulporten. Herfra går vejen så videre til en MC-68020 processor, der igen står i kontakt med to 3.5" disketter.

Processoren arbejder med 10 MHz clockfrekvens - den normale 64'er har 6510 og 0.7 MHz - og hukommelsesområdet strækker sig over 512K eller 1M RAM.

Hvis man studerer fotoet, kan man ikke just se, at Gepard systemet ser lige så elegant ud som dens vildkatte forløbere, men der er masser af gods i de uhandy boks.

Der er således plads til 16 printkort, fæks. til floppy controller, grafik, 80 tegn, ekstra hukommelse eller multifunktion. Man kan også få et separat CAD - Computer Aided Design - kort til at designe print med. Printeren i den Gepard er udviklet med samme program, så det må jo fungere udmærket.

Gepard arbejder med en speciel BASIC, som konstruktørerne kalder GDOS, der om nødvendigt kan kompieres med en Modula-2. Til systemet hører desuden en symbolsk Assembler og en avanceret databank manager, som sørger for, at bankswitching ikke længere er noget problem.

Gepard Computer, Westerstrasse 10-12, 2900 Oldenburg, Vest Tyskland.

Udgivet til R 31 august - 27 september 1988 Nr. 34, 76

AMIGA Computer

Uafhængigt Commodore magasin

TIPS & TRICKS:
Lav din egen superdemo

VITESTER:
Amiga 5000
Amiga Flatbedscanner
De hurtteste games

AGTE 3-D

Vel mødt, kære eventyrvenner! I det gode vejr er det sikkert ikke blevet til så megen eventyren, men Journey og Manhunter har vi da fået nedlagt, under en af de få tordenvejrsdage...

Jan Nielsen, Stormade kan ikke tage en hånd, uden at der dukker et udyr op, i "Lurking Horror", og dør af en spill i "Shadowgate".

I "Lurking Horror" skal du huske på din drøm (har du logget dig på computeren?), og så hente stenen. Den skal du smide ud over kanten på taget, og udyret vil falde efter.

Helpline
Jan Jonasson fra Lyngby har problemer med 2 af Sierra's nyeste eventyr, nemlig Gold Rush! og Manhunter: New York.
Han prøver forgæves at finde sin bror i Californien, og ved ikke hvad

Dungeon Newsflash

Der svirner masset af rygter omkring et samarbejde mellem Activision, Italevia og de danske kæder. Ifølge velunderrettede kilder skal Italevia have udtrykt ønske om at stoppe samarbejdet med det populære Infocom, på grund af økonomiske vanskeligheder.

Samtidig ligger det fast, at Dave Lebling og Steve Meretzky har forladt Infocom, grangiveligt i protest mod Activisions commercialisering af Infocom, som Dave Lebling bl.a. er medstifter af.

Om de to succesrige vd'ers genopståelse til nyt eventyrfirma, vides endnu ikke.

Infocom fortsætter dog ufortrædet, i nye lokaler på Vestkysten.

Activision i England udtaler, at de stadig vil distribuere Infocom-eventyr i Europa, men det bliver begrænset til Amiga og Atari, samt Macintosh og PC.

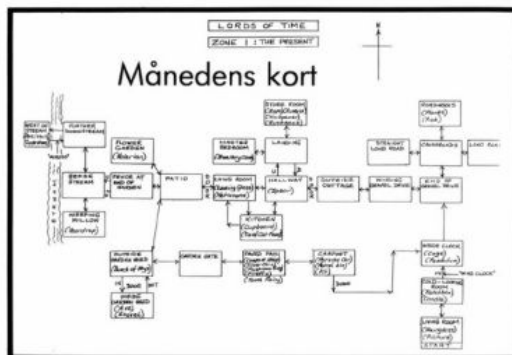
Sagen bliver heller ikke bedre af, at det eventyr, der nu skal testes, "Arthur: The Quest for Excalibur" slet ikke holder Infocom's sædvanlige standard.

"Arthur: The Quest for Excalibur", kun Amiga.

Police Quest - For at anholde den flüktende mand, stopper du bilen, kigger ud i spejlet og siger:

Bob Bates, manden bag "Sherlock: The Riddle of The Crown Jewels" er også ophavsmand til "A.TQFE". Men hvor "Sherlock" kun havde tekst (og lidt lyd), har "A.TQFE" både grafik, og tekst der er så stor, at man sku tro at det var en speciel udgave til øjensvege personer.

Selve historien er den gamle, velkendte saga om sværdet i stenen Excalibur. Om kun en



kan hive sværdet ud af denne sten, og det er den retmæssige konge af England, Arthur (altså dig).

Men den onde konge Lot stjæler stenen og sværdet, før du får hevet i det blanke metal, for på den måde at forhindre at en anden kommer til magten.

Han smider den ned i en sø, og tager et andet sværd, og bilder befolkningen ind, at dette sværd er Excalibur som han har trukket ud af stenen.

Her kommer du ind i billedet, for sammen med Merlin skal du nu bevise, at Kong Lot er falsk, og at du er den rette konge. Du skal onarbejde kongeligne kvali-

teter såsom visdom, ridderlighed og erfaring mm., og alt dette inden for tre dage.

Merlin, der giver dig forvandede
gens kunst. Du kan forvandle dig
til en fisk, en fugl, en muldvær-
ov, altsåsmen noget der skal
hjælpe dig i din quest.

Der er masser af puzzles og
personer der skal reddes, så det
er ikke der, at "ATQTE" fejler.

Det gør den denimod i parsenen
der i en hvidt uset grad gør dig
som berømt ordførnd til skam-
me. Grafikken er bestemt hellet
ikke noget at råbe højt om.

Navne kan man næsten kalde de
farveblandinger, "kunstneren" har
skrabret sammen. Næ, må vi så be-
de om kunstneren fra Journey
hvis der absolut skal være grafik!

Istedet for grafikken kan man
bede om et kort, men enhver evne

tyrer med respekt for sig selv tegner selvfølgelig selv et kort, der sagens natur er langt mere flexibel.

Som før nævnt er teksten mindst tre gange så stor som normalt, og det giver et kolossalt præmissivt indtryk af eventyret.

Bob Bates gav verden en lille advarsel om hvad der var i vente med "Sherlock", der dog ikke var så dårligt igen. Men at kun virkelig be- høvede at kreere et decideret makværk som "A.TQFE" var de- vel ingen der kunne/turde spå om.

Investor dine penge i Journey eller bedre, send dem til TDM, men lov mig, køb ikke dette eventyr!



Computer Action

Computerspil-orienteret blad som udkom med 7 numre fra juli 1989 til februar 1990 med fast, flersidet sektion for eventyrspil kaldet "The Magic One".



Computer Action Issue 1



Computer Action Issue 2



Computer Action Issue 3



Computer Action Issue 4



Computer Action Issue 5

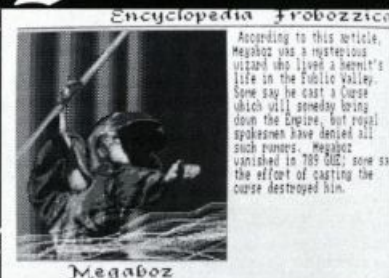


Computer Action Issue 6



The Magic One

- den gamle, mægtige troldmand, har ikke ladet høre fra sig i meget lang tid. Men nu er han atter tilbage i rampe-lyset, hvor han i sin vanlige troldmandsstil anmelder de nyeste eventyr spil, giver nyttige tips, og besvarer læsernes breve. Mine damer og herrer, tag godt imod... **TROLDMANDEN The Magic One!**



Troldmanden Megaboz har kastet en forbandelse over det gamle Imperium. Kan du hæve forbandelsen?

ZORK ZERO

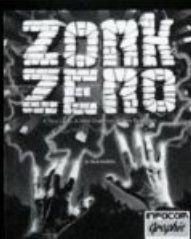
Infocom

Amiga, IBM PC, Macintosh, Apple II

Zork-serien er nok Infocoms største, idet den allerede består af fire titler (Zork I-3 og Beyond Zork), men nu er der til alles overraskelse udsendt endnu et eventyr, der skulle være forløperen til de andre spil. Eventyret hedder Zork Zero.

I Zork 0 får vi hele historien om det store Undergrundsimperiums fald og alle detaljerne bag opførelsen af det lille, hvide hus, der i sin nuværende form er kendt af næsten alle frivillige eventyrere.

Eventyret tager sin begyndelse i 789 GUE, da "Kong Dimwit Flathead" og hans ellevæske blev dræbt af troldmanden Megaboz (en gammel kollega), der samtidig så sit smut til at lægge en forbandelse over hele Quendor. Det lykkes Dimwits troldmand at udskifte ædelæggelsen i



100 år, men andet magtede de ikke. Tiden gik, og mange forsøgte at opheve forbandelsen, men intet lykkedes.

Nu, 100 år efter, vågner du op på stengulvet i den store sal på Dimwits slot. Det er forbandelsens dag, og alle borgers indbyggere er flygtet.

Kun du kan stoppe flyktet ved hjælp af et stykke pergament, en fjern fortør efter sigende skulle have stjålet fra selveste Megaboz. Kun en person, kongens hofnar, er blevet tilbage, og han gør bestandskift for at hindre dig i at gøre fremskridt. Eller gør han? Hans luskede gøder er ikke alle lige nemme, men læser du dem, hjælper han dig til gengæld. Og er han virkelig hofnar?

Slottet og dets omgivelser består af ualmindelig mange lokationer, der alle bærer præg af Dimwit-familiens manglende proportionssans. Slottet har flere fløje og etager, en kælderen komplet med underjordisk hav (Dimwit et-

skede søn, men hadede at gå udenfor) og erken (Flathead-klanens yngste skulle jo også have en sandkasse). Uden for selve slottet - men indfor murene - er der blevet plads til en helt by, der blandt andet rummer hovedsædet for Frobozz Magic Company: FrobozzCo-bygningen med de 400 etager. Derudover kommer den dygtige eventyrer vidt omkring. Sommerslotte i Fenshire, Frigid Rivers floddelta og den enorme "Brogmoide", der ifølge legenderne bærer jorden på sine skuldre (hvilket en af Flatheademe ikke troede på: "Hvor skulle han så selv få?" lad modargumentet - svaret findes i Zork Zero, men selv jeg, den mægtige Bigby, har endnu ikke fattet logikken). Problemet i eventyret er at den forventede hele Infocom-standard - der er både originale, overraskende og udfordrende.

Mange garvede eventyrere (nå selv inklusive) bevede af skræk, da Infocom begyndte at snakke grafik. Heldigvis mente de det ikke så svært. Bortset fra en par rumme, en flottere opstilling og et selvregnende kort er der ikke ret meget tegnet materiale. Dog har Steve Meretzky stået bag nogle logiske og visuelle problemer, der heldigvis ikke ødelægger selve eventyret. For eksempel får du muligheden for at spille Double Tanucci (hvilket jeg selv altid har glædet mig til).

Snattem og Brogglæcks - alle de klassiske GUE-spil.

Præsentationen er som sædvanlig helt i top. Udover diverse stykker pergament får du også en kalender komplet med bibliografier og malerier af de tolv Flatheads, der alle er ualmindelig fladpandede.

Derudover er Zork Zero udstyret med indbyggede hints (brug dem ikke mere end højst nødvendigt) og en god, men desværre lidt langsom, ord-forklarer. Alligevel kan man roligt sige, at Infocom har gjort ret godt i Zork Zero er et "traditionelt" Infocom eventyr i top-klassen. Det bragte virkelig mit gamle troldmandshjerte i kog.

Dette er blot én af de mange grusomme selvener i Manhunter.

MAN-HUNTER NEW YORK

Amiga, Atari ST, IBM PC, Macintosh, Apple II

I år 2002 blev New York invaderet af de såkaldte "arbs", der mest af alt minder om læverne ejendomme - bare langt større. Og langt farligere...

Efter invasionen blev New York totalt afskåret fra omverdenen, og de overlevende fik påbud om altid at gå i brune kuffer og holde ansigtet skjult. Været af alt: de måtte ikke snakke sammen. At gøre det betød døden, ikke noget at sige til, at folk gik hen og blev lidt deprimerede, og størstedelen af indbyggere har givet op. New York er under forfald.

Men midt i det hele er der nogen, der holder modet oppe, også selvom alle mennesker har fået indopereret en lille retningssender, så orbs'ene konstant kan følge ens bevægelser. Senderen har nemlig to fejl: den er ude af stand til at informere om bærerens identitet, og den virker ikke under jordens overflade.

Midt i det hele har de fremmede ansat udvalgte menneskelige overlevende til at holde øje med deres artstæder. Disse Manhunters, som de kaldes, er udstyret med en

"MAD", der bruges til ring af de mange sigende indbyggere. Med en kan man fokusere på helt individ og følge bevægelser på en st. Det er en Manhunter og at udflytte sin MAD og for hurtigst muligt at lide re og fange lovbrudende vider. Manhunters kan sammenlignes med stikkere, DU er en sådan Manhunter. I spillet begyndelse bliver du vækset af en orb, der informerer dig om din mission: "Der har været en eksplosion på Bellevue Hospital. Under søg!". Herefter kan du bruge din MAD for at afspille beva-

gelsesmateriale for personer, der var i nærheden af hospital, på det pågældende tidspunkt i dette tilfælde dag kun en. Denne tracking er meget vigtig, idet du kun er autoriseret til at besøge steder, der er vigtige for din efterforskning. For eksempel har du nu mulighed for at besøge hospitalet, hvilket viser sig at være en ret ualækker oplevelse.

For "Manhunter: New York" har ikke ret meget af gøre med Sieno's tidligere eventyr. Det hele er meget filmisk anlagt med zoom-effekter og

"Kontrolleme er også meget anderledes", idet du kun styrer en cursor på skærmen - ikke noget med skrevne kommandoer. Hvis cursoren falder over noget spændende, får du måske en handlingsmulighed, der kan konfirmeres med et tryk på return. Denne form for brugerinterface kan godt gøre spillet sværere end det egentlig er, da det til er umuligt at få computeren til at forstå, hvad man vil.

Hvis dine lyster går i retning af et traditionelt eventyr, skal du holde dig langt fra Manhunter, men ellers kan du godt give spillet en chance. Husk bare: det er SVERT.

Her udsendes du for en af borgernes makabre oplevelser: Du skal kaste knive mellem hans fingre, men hvis du rammer hånden bliver han vred.

- MEGET vred...

Parser Atmosfære Sværhedsgrad OVERALL

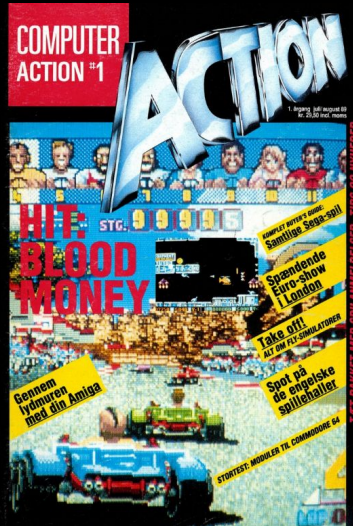
90% 93% Middelt 95%

Sierra On-line



Parser Atmosfære Sværhedsgrad Overall

41% 83% Svært 72%



Computer Action, årgang 1, nr. 1, juli/august 1989

The Magic One

JOURNEY

Infocom

Amiga, IBM PC, Macintosh, Apple II

Journey fortæller en historie om død og ædelgæddelse. En skygge af ondt har lagt sig over landet, hesten slår fejl og sygdom raserer landsbyerne med usigelig præcision. Det eneste håb for indbyggere er at finde den sognomspundne troldmand Astrix, der som den eneste kan redde dem - måske.

En gruppe mænd blev sendt ud, men det er flere måneder siden, og man har intet hørt fra dem overhovedet. Nu truer vinteren igen, og man vælger at samle endnu en gruppe mænd.

Gruppen, der består af 4 personer, er ledet af Bergon, en snekker. Endvidere deltager Praxis, den lokale troldmand og Ethel, en velkendt tysker. Endelig finder vi dig. Tag ledmandspositionen, der skal sørge for teamets provisioner og føre dagbog.

Indtil videre lyder det hele

meget godt, men Journey er absolut ikke noget traditionelt Infocom-eventyr. Faktisk blev jeg meget chokeret, da jeg så det. Journey er hverken et "rigtigt" eventyr eller et rollespil. Nærmere en bog, hvor du selv bestemmer handlingen.

Skræmmen er delt op i 13 afdelinger. Først og fremmest har vi et grafisk vindue (snævt) og et tekstvindue, hvori historien fortæles. Næst kommer vi kontrolpanelet, der består af gruppeledernes navne, nogle holdkommandoer og nogle individuelle muligheder.

Alt efter situationen vil du



kunne vælge forskellige handlinger i panelet. Her er det vigtigt at huske, at dine folk har forskellige evner, og at ingen er uundværlige. Selvom en person undersøger noget uden resultat, kan det godt være, at en anden kan få noget ud af det. Desværre har du i Journey tendens til at miste dine kompagnoner en efter en, så du til sidst voder rundt helt alene. Og det er ikke sjovt!

I starten fandt jeg sellet lidt kedeligt, men efter at have fundet de jordiske rester af sidste undersøgelse, begyndte der at komme skred i handlingen. Det lykkedes mig at finde Astrix, der flaks diskede op med en lang historie om det gode og det onde, hvorefter det onde desværre var ved at have overtaget i øjeblikket. Herefter blev jeg tilfældt en mission, der gik ud på at finde nogle hellige amuletter, som efter sigende - med Astrix' hjælp - kunne redde livet for folkene i landsbyen...

Infocom har traditionen tro lavet en rigtig god manual og puttet nogle sjove ting i cas-

ken. I pakken finder du et flot (og en anelse magisk) kort samt en pose med et lille krydstal. De jeg første gang så krydstallet var jeg nærmest overbevist om, at den var magisk, men så fandt mine øjne en lille detalje i posens indre. En lille hvid flugt! Med rystende hænder trak jeg snippen ud og kastede andagtig den på trykte skrift - måske var det et magisk ord... Men nej! Dybt skuffet kastede jeg posen for mig, da det gik op for mig, at Infocom her havde lavet en særdeles pinlig brøler. På sedlen stod: "Made in Taiwan".

Journey er på grund af spillemåden ret let, men menuvalget har dog ikke forhindret Infocom i at lave nogle tilfider ganske avancerede problemer. Eventyret er egentligt et ganske udmærket spil, men det hele har mistet det særegne Infocom-agtige skær, der gjorde Journey's forgængere så specielle.

Panser 71%,
Almascare 80%,
Sværhedsgrad 80%,
Overall 81%



Kære Magic One!

I den sidste tid har jeg brugt forholdsvis meget tid på at bestemt eventyr. Spillet hedder **Uninvited**. Desværre føler jeg nu, at jeg sidder uhjælpeligt fast. Jeg er kommet til en skold hule, der er blokeret af en enorm gletcher, og jeg kan ikke komme forbi. Hjælp mig! Med eventyrlige hilsener
Hans Skov, Hillerød

Vær hjulst, Hans! Svaret på dit problem ligger i den fraskasse, du finder på første tal. Desværre har fraskassen ingen synlig lås, og den skal du heller ikke LÅSES op. Tag den med ned i indgangshallen, tænd op i kaminen og smid den på ilden. Du vil nu blive belønnet med et kobbereventyrgam, der kan løse problemet i slutten.

Hej Magic One!
Jeg er en stakkels eventyrfa-

nikker, der sidder fast i et par adventures. Det drejer sig om **Rigel's Revenge** og **Emerald Isle**. I Rigel's Revenge kan jeg ikke komme forbi check-point'et. Jeg kan heller ikke få repareret tømmerfløden eller komme sikkert ind i lejren. Hjælp mig! Emerald Isle volder mig også store problemer. Hvordan får jeg lys under vandet, og hvad skal jeg gøre med statuen og skyskraberen? Hilsen

Søren "Wald", Vejens

Hej Søren! I Rigel's revenge skal du glemme alt om tømmerfløden, og i stedet undersøge den forulykkede bil nærmere. Her vil du bl.a. finde en edelagtig riflet, som du overraskende nok får brug for senere.

Vagtpatruljen, der marcherer rundt i landskabet, er der faktisk ikke for at genere dig. Men for at hjælpe dig forbi check-point'et, ilt dig ufor-

men fra del 1 og slut dig til baget i kolonnen af soldater. Husk også at se under bænken på plæzen.

Lysproblemet i Emerald Isle løses let, hvis du tager skålen og vender den om ("invert bowl"). Ved statuen skal du stikke pinden ind i hullet (Nik, Bigby er aldrig pervers!). Problemet i skyskraberen og ved statuen hører sammen, så du kan nu komme videre begge steder.

Hej Magic One!
Jeg er stuck i Trinity, da jeg ikke kan slippe væk fra parken. Det generer mig grusomt, for jeg har hørt, at eventyret skulle være ualmindelig godt - også som Infocomspil - betragtet. Hilsen
Mr. Megabrain, Odense

I parken skal du sørge for at få fat i den gnorn, der sidder i soluret, hvorefter du skal hugge den samme barnevogn og

få fat i paraplyen. Husk også at købe brød af den gamle dame og se hestene af på snupet papirgruben - du får brug for det hele!

Når barnevognen begynder at falde, skal du køre barnevognen til Lancaster Walk og sætte dig op i den for en rystende - men alligevel livsnedvending - køretur. Og så har du foresten i Trinity ER et af Infocom's bedste.



Hvis DU sidder fast i et eventyr, eller har noget andet, og godt vil spørge The Magic One om, så tal pennen. Adressen finder du først i bladet, og hvis du mærker kuverten "Magic One", særger vi for, at det når sikkert frem til The Magic One



Som det fremgår af den specielle skærm-opbygning, er dette ikke noget traditionelt Infocom-spil.

EVENTYR TIPS

ZORK ZERO

Selvom hofnarens gåder umiddelbart kan lyde indviklede, har de fleste af dem en logisk løsning - og også selvom logikken måske er lidt "fiern". Fx beder han dig på et tidspunkt gætte navnet på en person, der dog er tædt samlet med sin broder, men absolut ikke er tvilling. Det overraskende svar er: tilling! Et andet sted beder han dig gætte hans efternavn. Dette er ikke helt nemt (der er jo mange muligheder), men hvis du står ham op i det tungsunde leksikon på biblioteket, finder du løsningen på dit problem. Det er i øvrigt en god ide at konsultere leksikonet i løbet af, da det indeholder et væld af oplysninger.

MANHUNTER NEW YORK
Efter at have kastet med knive i baren skal du vende tilbage til spillemaskinen og vinde (brug cursorknasterne til at styre med det er det letteste). Billedet, du ser, stammer fra forlystelsesparken på Coney Island, hvortil du nu også kan rejse. Efter din tur GENNEM lokumet i parken skal du også huske på spillemaskinen, idet klokken har nøjagtigt samme layout. Men hvad nu?

FRANKENSTEIN
Når du i del 2 af dette rædselsvækkende eventyr bliver spærret inde i labirynthen, skal du holde nøje øje med væggene. Et sted finder du en indfrosset bjergbestier med en ligeså indfrosset hokke, som du skal have fat i for at undslippe. Eneste mulighed er at aftrykke haglgeværet mod

væggen (husk for guds skyld at tage sigte først), men hvis du ikke passer på, ender du dine dage begravet under faldende isflager. Brug geværet i lokationen nord for liget.

BATTLETECH
Når du som Jason Youngblood løber rundt på Citadellet skal du sørge for at få nogle lektioner i krigshandlinger. Til fods, da du meget snart får brug for disse evner. Endvidere

skal du købe et flak-sult eller en flak-jacket og et ordentligt våben. Efter overfaldet skal du flygte til stjernehaven (nord nord), hvor du - med lidt held - vil møde ligesindede personer.

For senere at afspille holdet skal du tilbage til dit



AMIGA-BattleTech.

værelse på Citadellet.

SPACE QUEST II

Tentaklerne under gitteret i det underforske kompleks skal (kært) ikke drabes, men hvis du holder dig helt tæt til muren, kan du lige snige dig forbi.

Når du igen er oppe på jordoverfladen vil du kunne finde en hule (der kunne du nu også før), der er beboet af et overulsket monster. Hvis det lykkes for dig at lokke edderkappen ind i hulen, vil de to skabninger udradere hinanden.

POLICE QUEST

Efter at have stoppet flugtbilten skal du bede om back-up og ellers blive i patruljevognen. Indtil den nærmere. Derefter stiger du ud, trækker din pistol og beordrer skurken til at forlade sin bil. Bed ham herefter om at række hænderne i vejret, og om at lægge sig ned! Nu er det forholdsvis sikkert at gå over og smække hånsmen på fyren og konfiskere hans pistol. Husk at undersøge flugtbilen nøje - også handskerummet.

**Men år efter år blev der længere og
længere imellem teksteventyrene ...**

Teksteventyrets uddøen?

December 1989 skrives der i Adventure Posten.

HOOKED ON 64

RENE TEKST-ADVENTURES
- EN SAGABLOT??

Ja, det er desværre ikke et ligegyldigt spørgsmål, om end gør ondt i mit eventyrhjerter bare at stille det. Vi ser i dag, hvordan grafik-, ikonstyret- og RPG-adventures vælter ind over os på bekostning af det skrevne ord - tekst-adventures. Hvorfor nu det? Set fra min side er der tale om bl.a. flg. forhold. For 5-7 år siden var 32-64 Kb hukommelse virkelig meget til brug for text-only games. Der krævedes af spilleren egen forestilling og indlevelse i eventyret ud fra teksten. Fra programmøren, god fortællerevne, stemning, atmosfære og ikke mindst et godt plot. Hvis der optrådte sparsom grafik, var det "just scenery" (her taler jeg ikke om rene tekst-adventures). Men med det ekspanderende marked for 16-bit maskinerne stillede ejerne af disse naturligvis krav om, at deres kapacitet blev fuldt ud udnyttet grafisk og ikon-styret. Vi oplevede Mindscape's "Deja Vu 1-2" og "Shadowgate" (jeg ved godt,

i en af de skrottede biler ude på lossepladsen. You got it? - rart med en saving eller et tegnet kort, IKK?

Grafik/Ikon-styret adventure: Samme sted, samme tid. Du præsenteres for et fast billede, ingen brug for imagination, kun en ikon-valgmulighed: "Examine seagull". Spillet skal jo være fremadskridende og ensrettet. Jeg harcelerer ikke over disse spil, men de tilhører immervæk en anden genre.

Vi må se sandheden i øjnene. RPG og i særdeleshed grafik adventures er kommet for at blive (fruitless to deny it!). Men skal vi 8-bit folk så bare skynde os med at få udskiftet alt vores kram? Nej, til trods for at C64/128 er gået ind i trange kår mht. topkvalitetsspil (udbudet indskrænkes desværre), er det jo ikke ensbetydende med at "The latest is the greatest" - "8-bit computers are still alive and kicking". Som adventure-freak kan man prøve at få fat i/købe ældre titler. Jeg ved, at det er forbandet svært, og at software-husene med deres cost-benefit analyser ikke er opsat på genudgivelser, end ikke konvertere de nye 16-bit spil til 8-bit. Infocom lovede i sin tid, at deres nye titler (Shogun, Journey, Arthur, etc.) også ville komme til C128. Jeg har endnu aldrig set dem og

HOOKED ON 64

RENE TEKST-ADVENTURES
- EN SAGABLOT??

spørgsmål, are at stille ikonstyret-ver os på adventures. der tale om r 32-64 Kb g for text-leren egen fra teksten. i, stemning, t. Hvis der st scenery" adventures). d for 16-bit naturligvis ud udnyttet fandscape's i ved godt, med ikon-re scenari, spillet. De ies, bruges, tur, joystick

er man, at ved grafik. /ha. Ikoner/ dtagelse af, ar vi absolut zles, ordleg ret en by på fisse spil er ttelse, men m. Teksten iellige alter, mig give et iver dig på skrivelse af jil metoden måge, der nken, med Selvfølgelig rivelsen til r var jo en t til at åbne iskerummet

i en af de skrottede biler ude på lossepladsen. You got it? - rart med en saving eller et tegnet kort, IKK?

Grafik/Ikon-styret adventure: Samme sted, samme tid. Du præsenteres for et fast billede, ingen brug for imagination, kun en ikon-valgmulighed: "Examine seagull". Spillet skal jo være fremadskridende og ensrettet. Jeg harcelerer ikke over disse spil, men de tilhører immervæk en anden genre.

Vi må se sandheden i øjnene. RPG og i særdeleshed grafik adventures er kommet for at blive (fruitless to deny it!). Men skal vi 8-bit folk så bare skynde os med at få udskiftet alt vores kram? Nej, til trods for at C64/128 er gået ind i trange kår mht. topkvalitetsspil (udbudet indskrænkes desværre), er det jo ikke ensbetydende med at "The latest is the greatest" - "8-bit computers are still alive and kicking". Som adventure-freak kan man prøve at få fat i/købe ældre titler. Jeg ved, at det er forbandet svært, og at software-husene med deres cost-benefit analyser ikke er opsat på genudgivelser, end ikke konvertere de nye 16-bit spil til 8-bit. Infocom lovede i sin tid, at deres nye titler (Shogun, Journey, Arthur, etc.) også ville komme til C128. Jeg har endnu aldrig set dem og kommer ganske givet ej heller til det. Commodore droppede for ca. 1,5 år siden den almindelige C128 og for ca. 1/2 år siden C128D. Er der nogle af medlemmerne, der skulle være interesseret i denne pragtfulde maskine (hej NYX og Den Gamle), kan jeg oplyse, at fotokøbsskæden JYFO har sat sig på restoplaget (350-400 stk.) - KILIM DEM NED OG BESTIL!

For at vende tilbage. Som eventyrlskere må vi ikke glemme "Home-Grown Adventures" og deres skabere. De sidder derude ved lampens skærm og knokler for at få presset et godt adventure ind i maskinens hukommelse, men nyder ikke nogen særlig stor bevågenhed fra de store "glossy mags". Jeg forsøger at støve dem op (er i gang), og i vil høre nærmere om dem - forhåbentlig.

Slutteligt: Lad være med at tage det alt for pessimistisk (os 8-bitler), kun i fremtiden vil vi se, om Coke har givet mig en mager spalte i Hooked. Herregud, den dag kommer også, at Coke må skifte sin Amiga 2000 ud, når han opdager, at vi "8-bitler" forlængst har skiftet til computere med neurale netværk (system bestående af flere parallelkoblede computere, der efterligner hjernens måde at danne generaliserende datastrukturer: Coke).

- Finn (DOC) Bolding.

Eventyrets uddøen?

COMputer, juli 1990.

DA EVENTYRET DØDE

af Niels Lassen

Eventyr. Når man nævner det ord, kommer man til at tænke på H.C. Andersen, brødrene Grimm og J.R.R. Tolkien, som gennem tiderne har forsynet læsere med mange timers underholdning. Det samme har computer-eventyr, der giver os en chance for at komme væk fra dagligdagens kedommeligheder og ind i en magisk verden, hvor alt er muligt. Når nu computer-eventyr er en så fremragende form for underholdning, virker det næsten som en dårlig joke, når jeg nu siger, at eventyrspilene (også kaldet adventures) er på vej til at uddø. Hvorfor de er ved at uddø, og hvad der kommer i stedet for, handler denne artikel om. Let the show begin...

Der var engang...

Computeradventures har altid været forbundet med tastatur i stedet for joystick. Computeren skriver en masse tekst som forklarer brugeren hvor man er og hvad man ser. Til sidst spørger computeren om, hvad man vil. Derefter skriver man, hvad man vil gøre, og så reagerer computeren på det, forudsat spillet kan forstå, hvad man skriver.

Det allerførste eventyr blev lavet til en kæmpestor mainframe computer. Det hed "Colossal Caves" og var skrevet i FORTRAN. Spillet kom også til 64'eren, hvilket dog skete langt senere. Som bekendt er det svært at få adgang til mainframe computers, så det begyndte først at blive interessant for hr. menigmand, dengang VIC 20 og ZX Spectrum blev lanceret. Et af de første (hvis ikke det første) eventyr til VIC 20 var Adventure Land, skrevet af Scott Adams, der senere forsynede C64'erne med en bunke populære eventyr.

I starten af firserne var der en del pionerarbejde med eventyr. Hensigten var, at få brugeren til at føle sig som en del af spillet. Dette indebar, at der skulle skabes en "verden" inde i computeren. The Hobbit (efter Tolkiens bog af samme navn) blev udgivet af Melbourne House og det var det første reelle forsøg

Er eventyrspillenes dage talte, eller bliver de bare lavet anderledes? Læs videre om et eventyr, der måske ikke ender lykkeligt...

på at lave en "intelligent" verden. I The Hobbit er der andre personer end en selv, og de alle går rundt og udfører deres egne handlinger. For første gang blev det muligt at snakke med andre personer...

Da 64'eren kom frem begyndte en hel ny æra i eventyrspilenes historie. Flot grafik og 64 KRAM gjorde, at mulighe-

derne blev "grænseløse". Level 9 og Infocom kom på banen: level 9 lavede tre-delte eventyr (trilogier) således at de også kunne udgives på bånd, mens Infocom udlukkende lavede diskbaserede eventyr. Level 9 brugte grafik (omend utrolig dårlig), mens Infocom udelukkende lavede tekst, der til gengæld var utrolig velskrevet.



1/ Det næste fra Magnetic Scrolls kommer til at hedde Wonderland efter romanen om Alice i Eventyrland. Tastaturet skal ikke bruges

overhovedet, og det ser ud som om, spillet kommer til at ligne Deja Vu på mange måder.

Fest og flotte farver

Før der sker mere i udviklingen skal vi frem til den dag, hvor lederen af Magnetic Scrolls - Anita Sinclair - havde et møde med Tony Rainbird, leder af Telecomsoft. Freken Sinclair viste Tony et teksteventyr med en revolutionerende god parser. Det eventyr blev udgivet af Telecomsoft, efter de havde lagt sværeren flot grafik til, under navnet The Pawn! Magnetic Scrolls fortsatte med at lave flotte eventyr som Guild of Thieves (min favorit), Jinxter, Corruption og Fish!

Samtidig med, at eventyrerne blev større og større, var der også en anden type spil, som udviklede sig. Engut, der kaldte sig selv Lord British, lavede et spil i BASIC under navnet Ultima. Ultima havde hentet inspiration fra Dungeons & Dragons spillene, som allerede dengang var ret populære i staterne. Selv om fest og farver er en temmelig malplaceret overskrift i forbindelse med Ultima (det er afskyelig grimt!), var det alligevel et stort fremskridt at blande eventyr med action, og spillet blev hurtigt meget populært. Faktisk så populært, at det gav penge nok til at starte firmaet Origin Systems!

Rollespillene fik hurtigt en stor brugergruppe og der kom flere firmaer til, som udelukkende lavede rollespil. Mest kendt er vil Interplay Productions, som - efter at have lavet suveræne eventyr som Minsdadow og Borrowed Time - introducerede Bards Tale serien og senere Wasteland, Dragon Wars etc.

Efter at eventyrerne og rollespillene havde konkurreret om brugerne et stykke tid, stod det klart, at rollespil solgte betydeligt bedre en eventyr. Det medførte at eventyrproducenterne søgte nye veje for at tage kampen op. Lucasfilm Games, som ejes af filmproducenten George Lucas, lancerede Maniac Mansion, der hurtigt blev populært. Maniac Mansion blev det første spil, hvor action og adventure er blandet sammen. Man går rundt med en af tre forskellige

personer og via nogle kommandoer for ned på skærmen kan man undersøge ting, samle dem op og bruge dem. Maniac Mansion var meget godt lavet, men det var ikke særlig hurtigt at spille. I kraft af, at der var joystick-styring, var det en meget langsom og langvarig affære at skulle køre en pil rundt på skærmen for at "klikke" på menuer og de ting, der er på skærmen. Det problem blev ikke løst før musen blev udbredt.

Musens magt

I 1986 lancerede Commodore deres Amiga, der ligesom Atari ST og Apple Macintosh var udstyret med en mus. Det gav basis for en hel ny type eventyr - i kraft af, at brugerne under alle omstændigheder var blevet vant til at bruge mus i stedet for tastatur. Det første eventyrspil, hvor man ikke skulle bruge tastatur, var Deja Vu, der blev fulgt op med Uninvited (dårligt), Shadowgate (godt) og Deja Vu II: Lost in Las Vegas (meget godt!).

De gamle etablerede adventurefirmaer, Infocom, Level 9 og Magnetic Scrolls kunne ikke rigtig finde ud af, hvordan de skulle bruge al denne nye teknologi. Infocom fortsatte med at lave teksteventyr og fandt først ud af, at der ikke var penge i det, da det var for sent! Level 9 lancerede Knight Orc, som havde dårlig digitaliseret grafik, dårlig historie og en hel masse personer man kunne snakke med. Knight Orc er kvalmende dårligt, hvilket også gælder Level 9's næste spil, Gnome Ranger 1 og 2. Magnetic Scrolls fortsatte også som før, og det er først for nyligt, at de er gået over til et nyt system (se andetsteds i bladet).

De gode gamle firmaer er døde og begravet; Infocom mistede sine bedste forfattere, Steve Meretsky, Dave Lebling, Brian Moriarty og Mark Blank, da de for nyligt blev flyttet fra østkysten til vestkysten, hvor Infocoms nye ejere, Activision, havde til huse. Level 9 er gået helt bort fra at lave eventyr og er istedet gået i gang med en slags Cinemaware-agtige spil efter et system, de har kaldt HUGE. Hvorvidt Magnetic Scrolls overlever, vil tiden vise. En ting er dog mere eller mindre sikkert: Hvis deres næste spil flopper, er det begrænset, hvor meget kapital firmaet har tilbage pga. de store produktionsomkostninger.

Jeg nævnte tidligere, at Lucasfilm-spillet Maniac Mansion

var langsomt på 64'eren pga. joystick styringen. Det problem findes ikke på Amigaen, og Lucasfilm spillene er derfor blevet utrolig populære. Efter Maniac Mansion lancerede de Zak McKracken, og her for nyligt Indiana Jones III, som jeg vender tilbage til senere. Sierra On-Line, som tidligere lavede store PC adventures, begyndte også at lave Amiga-versioner af deres spil, og de har efterhånden fået en utrolig stor tilhængerskare. Lucasfilm og Sierra On-Line er altså to firmaer, vi kommer til at høre mere til fremover. I dag er det de to største adventurefirmaer på Amigaen, uanset om man kan lide det eller ej.

Skellene udvikles

Med Lucasfilm og Sierra On-Line er skellet mellem action og adventure stort set fjernet; nu får man begge dele. Men det er ikke det eneste skel, der er fjernet: Infocom lancerede i 1987 spillet Beyond Zork, der blandede rollespil og eventyr sammen. Beyond Zork var stort set et eventyr, hvor man havde points for, hvor intelligent man var, hvor stærk man er o.l. Det der i rollespil kaldes "ability scores".

Senere har andre gjort ger-



ningen efter. I Electronic Arts' eventyr Hound of Shadow skal løse nogle - oftest utrolig nemme - gåder. De eneste rollespil, hvor der er mere tænkearbejde end vold må siges at være Ultima serien, hvor det efter min mening kun er Ultima V der er værd at bruge tid på.

Den nye indgang
Selv om eventyrspilene er i økonomisk fremgang på grund af moderniseringerne, er der

stadig et stort spring op til actionspilene og i særdeleshed licensspil. Det problem er man da også gået i gang med at løse. Licens-adventures er noget vi kommer til at høre meget mere til i 90'erne. De første praktiserede muligheden for at lave et eventyrspil over en film var Ocean, der i sin tid lavede The Neverending Story som eventyr. Spillet blev et flop, og det var måske årsagen til, at soft-

sværere og sværere at finde 'ægte' adventures.

Rollespillene har også gennemgået en stor forandring. Der er kommet meget mere action i og stadig færre gåder. Spil som Bards Tale serien og Dungeon Master kan knap nok kaldes rollespil; det er nærmere en slags avancerede actionspil.

6/ CD-ROM bliver uden tvivl fremtidens medie og det betyder at der bliver mulighed for at lave adventures som aldrig før, fordi der kan være omkring 600 megabytes pr. disk!

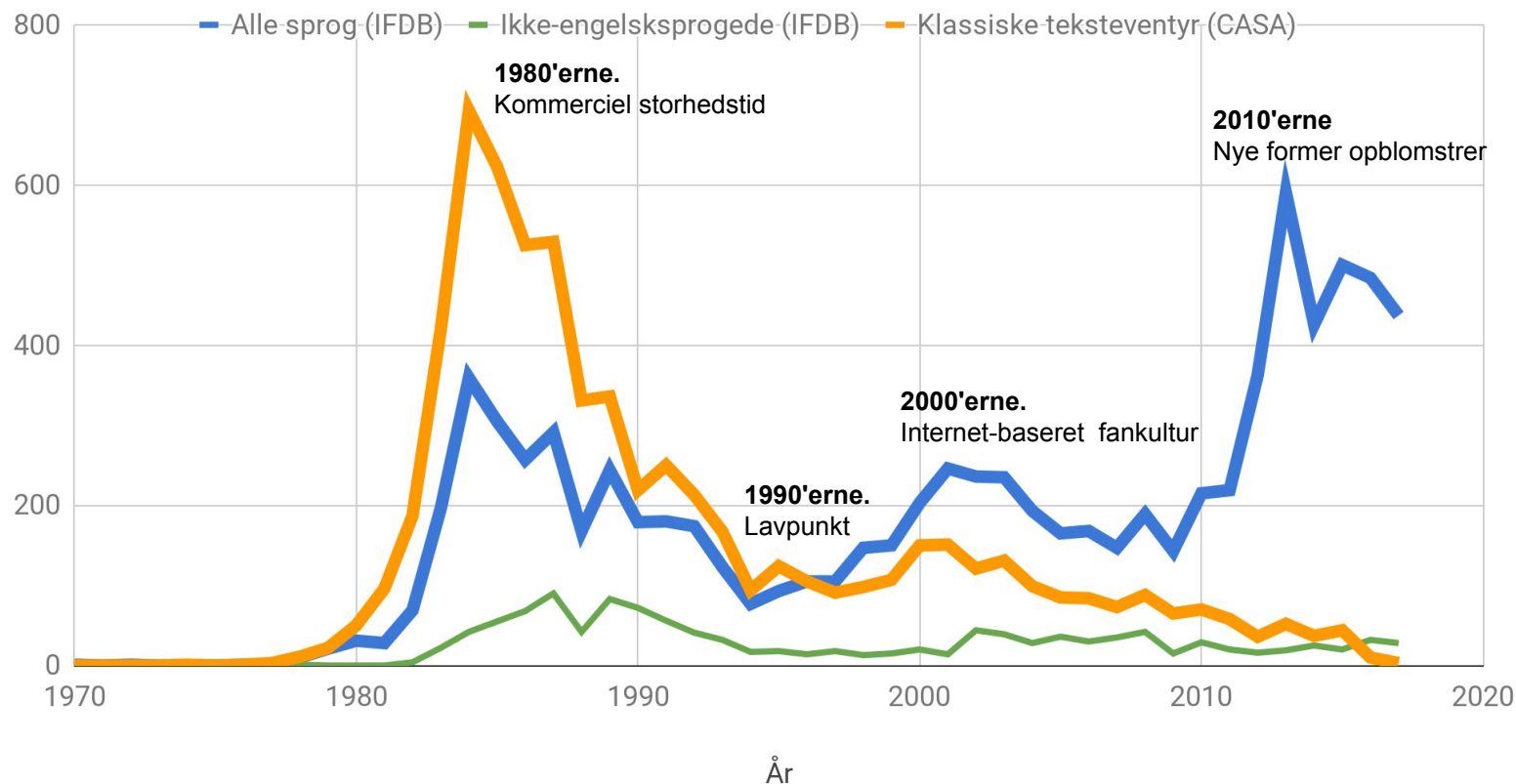


Se her for de bedste
Test af 10 harddiske
til din Amiga!

Pris med tryk på
Mirosoft, 90'ernes
spil!

Fra kommercielle spil til fankultur

Antal titler i databaser for interaktiv fiktion og teksteventyr (2018)



IFDB – Interactive Fiction Database, en database over interaktiv fiktion med såvel teksteventyr som nyere former

CASA – The Classic Adventures Solution Archive, en omfattende database for teksteventyr (inklusiv løsninger og kort).

Siden udmærker sig ved sit fokus på ældre titler og administreres af danske Jacob Gunness

En internet-baseret fankultur

- På internettet opblomstrede teksteventyr og interaktiv fiktion
- Fan-kulturen åbnede op for en eksperimentering med formatet
- Mange spillere blev forfattere
- Vekslede kvalitet, men stor passion og kreativitet
- Databaser:
 - Interactive Fiction Database (<http://ifdb.tads.org/>)
 - CASA - The Classic Adventures Solution Archive (<http://solutionarchive.com>)
- The Interactive Fiction Community Forum: <https://www.intfiction.org/forum/>
- Årlige konkurrencer: IF Comp (<https://ifcomp.org/>)
- Teksteventyr lever videre ...
- Nogle enkelte forsøg på kommercielle/crowdfundede titler:
 - Hadean Lands (2014)
 - Thaumistry: In Charm's Way (2017)
 - Anchorhead (2018)
- Men de store softwarehuse udgiver stadig ikke teksteventyr...

Hvor er alle de danske teksteventyr?

- Men hvor der nok blev spillet mange teksteventyr i Danmark, så blev der ikke udgivet mange danske spil
- For lille sprogområde (mange flere tyske, spanske og franske spil)
- Kun syv danske titler i CASA, The Classic Adventures Solution Archive, i 2016:



Username: Password:
[Register](#) • [Forgotten Password](#)

[Games...](#) | [Reviews](#) | [Articles](#) | [Site...](#) | [Users](#) | [Forum](#) |

Games - Danish (7 results)

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Title	Company	Year	Language	Documents
Skatte Jagt	Henrik K. Jensen	?	Danish	
Mordet i Den Lukkede Boks	Borgens Forlag	1985	Danish	
Mystiske Rumskib, Det	Borgens Forlag	1985	Danish	
På Skattejagt i Amazonlandet	Borgens Forlag	1985	Danish	
Skabet	JC Jumbo Data	1985	Danish	
Katastrofe På Titan	Sepia Adventures	1988	Danish	
Oprør På Nyx	Sepia Adventures	1988	Danish	Solution

© CASA 1999 - 2016

Skabet (1985)

Skrevet af Maz H. Spork og Eric Reiss til ZX Spectrum og udgivet af Jumbo Data i 1985. Solgt i ca. 300 eksemplarer.

"Spillet handler om at samle skatte sammen, dvs. snyde og snøre alt og alle. Med tidsmaskinens hjælp kommer man rundt i verden til forskellige perioder og steder, som har en historisk betydning. Ved at bruge sin snilde kan man lokke en skat ud af næsten alle perioder, og skattene skal tilbage i det hyggelige værelse.

Af og til skal man bytte sig til bedre skatte, og nogle gange er der endda et tidspres - fx på Titanic, hvor det gælder om ikke at være under dæk, når det begynder at synke hurtigt.

Men man møder Faberge, Ming, Montezuma, Rembrandt og alle mulige andre, som et leksikon om ikke andet vil kunne give vink til at snyde for en skat!"

(<http://solutionarchive.com/game/id%2C898/Skabet.html>)



```
Tast 'j', hvis du vil fortsætte fra et  
tidligere SAVE't spil, eller ENTER, hvis  
du vil starte et nyt.
```

```
Du er i et hyggeligt værelse. Der er en  
buldrende ild i kaminen og en stor, blød  
lænestol at krybe sammen i, og for at  
være helt ærlig, så ville jeg blive lige  
her, hvis jeg var dig. Nå, men der står  
et mystisk metalskab i hjørnet...  
Der er ingen synlige veje væk.  
Du kan se nogle træsko.
```

```
>  
Det forstår jeg ikke.  
>ÆOS_
```

Lav dine egne computereventyr med BASIC (1985)

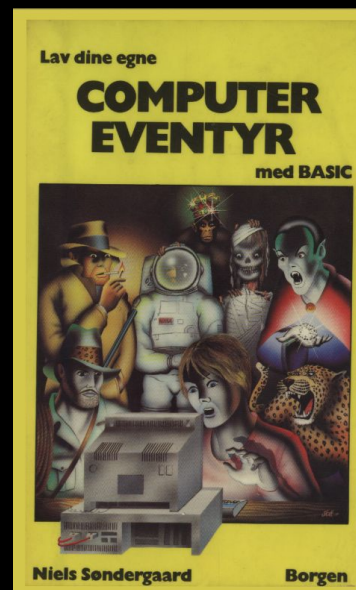
Bog af Niels Søndergaard og udgivet i 1985 på Forlaget Borgen. Kan findes i enkelte eksemplarer på bibliotekerne, men er også bevaret fx her: <http://www.dubbekarl.dk/computereventyr/>
Indeholder en række spil og demospil til bl.a. C64/128 og PC.
En diskette med større versioner af spillene var tilgængelig.

```
DU ER I DIT ENMANDS-RUMSKIB  
LØBET TØR FOR BRÆNDSTOF  
UD FOR PLANETEN KARPAT. SITUATIONEN ER KRITISK,  
DA DU HELLER IKKE  
HAR RET MEGET ILT TILBAGE.  
DIN ENESTE CHANCE  
FOR AT OVERLEVE  
ER AT MÅA OVER  
TIL ET ANDET RUMSKIB,  
DER LIGESOM DIT EGET  
LIGGER I KREDSLØB  
HØJT OVER KARPAT.  
  
TRYK PÅA MELLEMRUMSTANGENTEN,  
NÅR DU VIL FORTSÆTTE.
```

Det mystiske rumskib

```
DATO: 1. JULI * KLOKKEN ER 12:00  
DU ER ALENE. DU ER  
I DIN LEJR MIDT UDE  
I AMAZONJUNGLEN.  
  
DU KAN GAA:  
NORDPÅ  
SYDPÅ  
ØSTPÅ  
VESTPÅ  
  
HVAD VIL DU GØRE? █
```

På skattejagt i Amazonlandet



```
9 REN DET MYSTISKE RUMSKIB *****  
10 CLS:REN COMMANDERE-BRUGER, SKRIV I STEDET: PRINT  
CHR$(147) *****  
20 PRINT "*****"  
30 PRINT "DET MYSTISKE RUMSKIB"  
40 PRINT:PRINT "et eventyrspil for rumfærdige"  
50 PRINT "*****"  
60 FOR I=1 TO 60:PRINT:NEXT I  
70 PRINT "NÅR SPILLET ER GÅET I GANG,"  
80 PRINT "KAN DU TIL ENHVER TID"  
90 PRINT "SKRIVE 'HJÆLP', HVIS DU"  
100 PRINT "SKULLE VERE I TVIVL OM NOGET."  
110 PRINT:PRINT "GOD FORTNØJELSE!"  
120 GOSUB 4120  
125 CLS:REN COMMANDERE-BRUGER, SKRIV I STEDET: PRINT  
CHR$(147) *****  
130 PRINT "DU ER I DIT ENMANDS-RUMSKIB"  
140 PRINT "LØBET TØR FOR BRÆNDSTOF"  
150 PRINT "UD FOR PLANETEN KARPAT."  
160 PRINT "SITUATIONEN ER KRITISK,"  
170 PRINT "DA DU HELLER IKKE"  
180 PRINT "HAR RET MEGET ILT TILBAGE."  
190 PRINT "DIN ENESTE CHANCE"  
200 PRINT "FOR AT OVERLEVE"  
210 PRINT "ER AT NÅ OVER"  
220 PRINT "TIL ET ANDET RUMSKIB,"  
230 PRINT "DER LIGESOM DIT EGET"  
240 PRINT "LIGGER I KREDSLØB"  
250 PRINT "HØJT OVER KARPAT."  
260 GOSUB 4120  
265 CLS:REN COMMANDERE-BRUGER, SKRIV I STEDET: PRINT  
CHR$(147) *****  
270 PRINT "DU FORLADER DIT RUMSKIB"  
280 PRINT "OG SVEVER I DIN RUMDRAGT"  
290 PRINT "OVER TIL DET FREMME FARTØJ."
```

66

```
DU STÅR PÅA DIT KOMTOR.  
PÅA BORDET FORAN DIG  
LIGGER DIN LOMMEBOG.  
DEN VILLE DU GØRE  
KLOGT I AT UNDERSØGE.  
  
DU KAN GAA:  
SYDPÅ  
  
HVAD VIL DU GØRE? █
```

Mordet i den lukkede boks

Sepia Adventures (1988)

Sepia Adventures udgav i 1988 to spil til C64/128, begge skrevet af Jens-Erik Kjeldsen:

```
Velkommen til
***** KATASTROFE PAA TITAN *****
af Jens-Erik (den gamle) Kjeldsen
(c) SEPIA adventures

Tak til NYX og A-MOC for god hjaelp

Dit hoved dunker, du er oem i hele
kroppen. Du har svaert ved at erkende,
hvad der er sket. Langsamt kommer du
til dig selv - du foeler dig meget
alene og lidt nervoes - du maa tage
dig alvorligt sammen!! (tryk en tast,
naar du er klar).
```

```
Lyset er gaaet ud - du kan ikke se en
haand for dig!
```

```
Hvad nu? ■
```

Katastrofe På Titan

```
Velkommen til
***** OPROER PAA NYX *****
af Jens-Erik (den gamle) Kjeldsen
(c) SEPIA adventures

Tak til NYX for fin hjaelp

STARFUCKER II har vaeret laenge under-
vejs. Springene gennem hyperrummet har
taget paa jer, men nu er I snart ved
vejs ende. Planeten Nyx begynder at
blive synlig, og loejtnant Ripples
stiller automatikken paa 'kredsloeb'.
I venter spaendt.....
```

```
BROEN. Alle de velkendte kontrol-
knapper, lamper og haandtag fylder
panelerne. Alt fungerer, som det skal,
og gennem STARFUCKER II's panorama-
vindue har du en imponerende udsigt
ned over Nyx's afvekslende overflade.
```

```
Hvad nu? ■
```

Oprør På Nyx

The Magic One



ADVENTURE POSTEN

Adventure Posten? Hvad er det? Ja, man kan næsten høre det på navnet: det eneste danske blad kun for eventyrere. Det begynder at udkomme midt i '87 og siden bortsæltes fra en årlig ferie-udkomme til hvert måned i begyndelsen var publikationen kun på 10 alder, men i dag er den sædvanligvis mellem 50 og 60 år gammel. Hele foretaget det styres af Claus Nygaard (eller NYX, som han plejer at kalde sig selv), der redigerer bladet i sin fritid. Stoffet leveres hovedsageligt af 5-6 erfarne danske eventyrere, der hver bidrager med en lille del af bladet. Uden at få andet end æren for det. For Adventure Posten køber på en rent frivillig basis og uden nogen fortløbetid af betydning. Hver måned betaler 120 eventyrere fra hele Norden kr. 19,95 på giro for at få bladet tilsendt. Men hvad får de egentlig? Trykvaliteten er lidt smudsig og layoutet er ikke ligefrem

superbt, men indholdet kan ikke kritiseres. Hovedtenen du har en PC'er, en Amiga eller en 64'er, kan du ikke undgå at finde det eller andet, du kan bruge: en essay-løsning, nogle tips, en anmeldelse eller måske nogle billige eventyrspil i "GET RID OF YOUR SHIT". Hvis alt dette står fej, har abonnenter også mulighed for at trække på en "24-timers-hele-ugen" telefon-hjelpeline, bestyret af Postens skribenter. Grafisk! Som en ekstra bonus for nye abonnenter har NYX desuden netop fået genoptrykt en kompilation af de 6 første numre af AP i en speciel god kvalitet, og det endda til kun 2 blades pris: 50 kr. Hvis du er interesseret, kan du altid (indenfor rimelighedens grænser) ringe til NYX, der på tlf. 03 884717 hellere end gerne vil fortælle dig mere om Adventure Posten og måske endda sælge dig et opsamlingshefte eller et abonnement.

KONKURRENCE!

"Adventure Posten" har foreslået os 50 (ja, halvtreds!) eksemplarer af deres store kompilations-nummer, som vi nu giver videre til læsere. Kompilationen er tæt pakket med tips, anmeldelser, konkurrencer, løsninger og meget andet. Kort sagt: enhver eventyrers drøm. Så hvad skal du gøre for at vinde? Besvare 5 simple og letlært lette spørgsmål, det er det hele. Barmemad for erfarne eventyrere!

1. Hvad hedder det firma, der har lavet adventurespilene Zork, Hitchhiker's Guide to the Galaxy og Art-hur?
2. Nævn mindst 3 adventurespil, hvor handlingen bygger på en bog. 3. Er "parser": A) En indiskosteret, B) Ordforfatteren i et adventurespil, eller C) Lævernes paringsdans?
4. Kaldet redaktøren af Adventure Posten sig for A) NYX, B) NIX eller C) STYX?
5. Hvilket af disse spil skiller sig ud: The Hobbit, Dracula, Zork, Blood Money, Mindshadow, Gremlins, The Pawn?

Send svarene inden udgangen af november til:
Computer ACTION
The Magic One
St. Kongensgade 72
1264 København K.



Claus Nygaard



KATASTROFE PÅ TITAN

Sepia Adventures
Commodore 64 (kun disk)



Allerede på dette eventyrs titelkonkurrence, at det er noget helt specielt, ikke fordi det foregår på Titan, og heller ikke fordi det tilsluttede er et katastrofespil, men fordi det er skrevet på dansk!

Dette gæver selvfølgelig nogle problemer, da kun de færreste haren 64'er med os, og å, så derfor har forfatteren valgt konsekvent at benytte de gammelkendte sammenstillinger af, og og og, hvor det måtte blive nødvendigt. Det vil sige, at en kommando som "undersøg aablenæse" bliver til noget så sjovt som "undersøg aablenæse!", men det er til at leve med.

I eventyrets begyndelse befinder du, kaptajn Kim Starbuck, dig i et generatorturn på basen Explorer, opført på Titan. Helt i orden er lige blevet ramt af et meteor, der har ødelagt halvdelen af Explorer, og det er nu din opgave at finde eventuelle overlevende og sammen med dem forlade Titan i rumskibet Starfucker I. Udover at kæmpe mod svigtende belysning og andre forer, har du også et umiddel-

bart fremtrædende problem: du blev ikke sendt til Titan bare for sjov, men for at efterkontrollere påstande om, at der blev fremstillet dræberrobotter på basen. Godt nok er laboratoris afdelingene jævnet med jorden efter kollisionsen, men det virker alligevel med destruktive robotter, der skal behandles med størst mulig forsigtighed.

Problemerne er mange, og selvom en del af dem inkluderer grundig gennemgang af spillets lokaliteter, er der også virkelige godbidder imellem. Den bedste tankvidder finder du på rumskibet i skuffasen, hvor du skal få en luftluks, en dræberrobot og et hold kaniner til at gå på i en højere enhed for at gennemføre eventyret, men også oplevelserne i den sydlige del af basen er værd at huske. Desværre sker der ikke helt så meget i den nordlige ende, hvor du starter din mission, men som sagt: det rødes der bud på senere.

Katastrofe på Titan er et ret stort spil, og af denne grund har Jens-Erik Kjeldsen, man-

den bag SEPIA adventures, valgt at programmere det på GAC+, der som det eneste konstruktionsstøt kan lave eventyr i flere direkte sammenkædede dele. I dette tilfælde er handlingen delt op i 3 portioner, der automatisk linkes sammen, når spilleren bevæger sig fra den ene til den anden. Heldigvis har Jens-Erik været så smart at "klippe" på de helt rigtige steder, så helhedsindtrykket bliver ikke ødelagt af, at der loades lidt af og til.

Denne feature i GAC+ er ganske handy, men samme programmeringsystem har også en alvorlig fejl. Hvorfor Incentive ikke retfærdige brænder i plussen ved jeg ikke, men en ting står i hvert fald fast: passeren kunne have været meget bedre! Efter at have tastet din besked og trykket RETURN, skal du vente i 6-7 lange sekunder, før du får svar, og så er det som oftest bare et "Det kan du ikke," eller et "Det forstår jeg ikke," eller noget med at oplysning af de ord eller den slags. Både parserens slette stødighed,

Denne Incentive faktor, der kan få selv en gammel troldmand til at koge over (bare en lille smule, altså), er så stor, at det ligefrem går ud over atmosfæren. Halvdelen af tiden nyder du spillets humor og problemer, mens du resten af sekundene viedt venter på et svar, du med 99% sandsynlighed allerede kender. Surt for så godt et spil som Katastrofe på Titan.

Hvis du - efter at have læst dette - skulle have fået lyst til at anskaffe dig et eget eksemplar af eventyret, der desværre kun fås på disk, skal du blot kontakte Adventure Posten eller SEPIA adventures på tlf. 42-954697. Og prisen? Du tror det er lægt: 55 kr. inklusive portof.

Parser	42%
Atmosfære	67%
Svarhastighed	Middel
Overall	81%



DANMARKS STØRSTE SPIL-MAGASIN

Adventure Posten, årgang 3, nr. 4, 1989

ADVENTU-RE-VIEWS

"Oprør på NYX", SEPIA adventures 1989, Commodore 64/128. Pris kr. 70,-

Endnu et spil fra SEPIA adventures er færdigt. Kun godt 4-6 måneder efter "Katastrofe på Titan" sidder jeg altså med et anmelderkopi af "Oprør på NYX", givet til mig af NYX. Han ønskede ikke selv at anmelde eventyret, da flere medlemmer ringede til Coke og klagede over den anmeldelse NYX lavede af "Katastrofe på Titan" til augustnummeret af Adventure Posten. Påstande som: "NYX burde have en dårlig smag i munden, når han anmelder et spil Adventure-Klubben får 15.- kroner i tilgift for pr. solgt eksemplar", og "Det er jo umuligt at regne med karaktererne, der åbenbart KUN er givet for at få penge i Adventure-Klubbens kasse" fik ham til at give mig spillet. Jeg løste dog selv "Titan" og er enig med NYX i ALLE punkter. Og så kan jeg i hvert fald ikke forstå, hvorfor medlemmerne med kritik af NYX ringer til Coke og beder ham overbringe kritikken og yderligere beder ham ikke at nævne deres navn! Det giver jeg ikke noget som helst for, og mener at det må være dem, der burde have en dårlig smag i munden. DERFOR opfordrer jeg allerede nu pivede medlemmer til at ringe direkte til Jens-Erik eller NYX. Deres telefonnumre skulle være til at drive op! Mht. karakterer, så mindes jeg, at "Titan" fik 81% i Overall af The Magic One fra Computer ACTION. Det er mere end han gav "Manhunter: New York" og en tangering af "Journey" fra Infocom! Efter den opsang må jeg hellere komme igang:

Spillet er skrevet med Intencives GAC+ og tager heldigvis ikke grafikdelen i brug. Et rent teksteventyr, der bør få alle dansktalende Commodore 64-ejere til at se sig om efter 7 nye ti-kroner.

Det foregår i en tid, hvor det er blevet muligt at foretage spring gennem solsystemernes sorte huller og ud i "hyperrummet". Det er kommandør Kim Starbuck, der efter at have klaret "Katastrofen" er tilbage i fin form. Denne gang skal han gennem 9 store dele undersøge, hvad der er gået galt med den nye 7 mands-ekspedition, der blev landsat på Nyx fra stjerne-krydseren BIO MAMA fra forsøgsstationen på

Neuropas Kysts og efter alt at dømme var der tale om mytteril!

Du kommer ind i handlingen, hvor dit rumskib STARFUCKER II er bragt i kredsløb over planeten Nyx. Du skal nu klargøre din ekspedition ved at pakke Landeren, der er koblet til rumskibet, og på egen hånd tage ned til Nyx for at opspore de 7 medlemmer af ekspeditionsgruppen. Det bliver en lang og drøj opgave. Første fase med klargøring af Landeren og selve turen til Neuropa er atmosfærefyldt og rummer et par gode puzzles. Personligt var Landeren et højdepunkt og GAC+ loader på de rigtige tidspunkter. Ikke et sekund spoleres handlingen af denne facilitet. Jeg opfattede det nærmest som om, jeg lige havde læst et kapitel i en spændende bog og mens jeg hentede en sodavand bladrede bogen selv om til næste kapitel.

Ankomsten til Neuropa støder du på de første store problemer. En klippevæg rummer mere end umiddelbart forståelig og den opbyggede base, hvorfra nødsignalerne til BIG MAMA blev afsendt er ikke til at komme ind i. Et par gode puzzles, der bør volde en del kvaler.

Videre går turen til New Asia, hvor et enormt underjordisk kompleks fra en forsvunden civilisation efter en masse drøjt puzzlebryderi dukker frem fra "tågen". Herinde konfronteres du, jeg og Starbuck for den sags skyld (det var ikke en puzzle), med noget af det mest atmosfærefyldte jeg længe har set i et eventyr. Hvis nogle bare har en finger at sætte på noget af det de oplever her (udover trykknapperne selvfølgelig) så har de ikke forstået ret meget af, hvordan et eventyr skal være. Her konfronteres du også med en lille maze, blot lidt større end den du stødte på i "Titan", men... Formår du at løse den? I modsætning til andre mazes er denne ikke blot en maze - det er en genial maze!

Alene 3 dele af spillet foregår i kompleks, hvor nogle af de sværeste puzzles forekommer. Her gælder det ikke blot om at holde ørerne, man også øjnene åbne. Og så er timing en vigtig faktor inden du skal ud på sidste etape af eventyret.

Omkring den vil jeg ikke afsløre noget. Det skal du selv have lov at glæde dig til. I stedet vil jeg gå direkte til karakterne:

THE SCORERS

LYD: - Et gammelt Ford-T horn sætter ind, hvis du trykker på en forkert knap. Ingen %'er for det!

GRAFIK: - Som i andre gode eventyr slipper vi for grafik.

PRÆSENTATION: 95% - Den plastbetrukne papæske SEPIA brugte til "Titan" er nu skiftet ud med endnu mere holdbar æske. Det drejer sig om en plasticæske næsten magen til dem, du finder, når du lejer film på tanken. Her er der blot en udsikring, så æsken kan holde en diskette. Omslaget er kreeret af Ole Milwertz og inde i æsken finder du en 8 siders manual. Selve skærmlayoutet er godt og med GAC+'es mulighed for at vælge mellem tekst og grafik-formen kan du få skærmopbygningen stort set som du vil have det!

PARSER: 60% - Skal Jeg vælge mellem The Magic One's 42% og NYX' 60% bliver det det sidste. Jeg mener ikke, at der er tale om en parsers sløv stædighed, men om 64'eren's stædighed. Når AMIGAC udkommer, GAC-systemet konverteret til Amiga'en, vil The Magic One nok sande, at det ikke er GAC'en, der har hele skylden. Og igen har du her en ventetid på kun ca. 6-8 sekunder i gennemsnit. F.eks. Moonmist til 64'eren har et gennemsnit på 30-33 sekunder. Jeg sagde gennemsnit. Og prisen er ca. 7-8 gange større!

ORDFORRÅD: 75% - Spillet forstår mange ord. Der er stort set et svar til alt det logiske du måtte finde på at prøve plus lidt til.

KOMMUNIKATION: - Hils hjemme! Meget mere er der ikk at gøre. Du udforsker også en stort set øde planet.

ATMOSFÆRE: 84% - Komplekset står for mig som kronen på værket. Landeren nåede jeg næsten at få et kærlighedsforhold til og da jeg endelig sandede, hvad der i grunden skete faldt min tanke unægteligt på Floyd fra Infocom-trilogien. "Oprør på Nyx" er mere et handlingspil end et puzzlebrydespil. Derfor denne høje karakter.

SVÆRHEDSGRAD: 79% - Spillet er i kraft af sin størrelse ikke helt let at gennemføre. Der er et par tidsfaktorer indlagt og en enkelt randomafgørelse sætter også sit præg. Den Gamle har generelt været mere "ønd" denne gang. Øvede spillere vil få det svært af og til. Begyndere har her et spil, der vil kunne lære dem meget om adventures - og så på dansk!

VALUTA POR PENGENE: 99% - Prisen er meget lav. Ikke mange steder kan du blive så underholdt for 70 kroner. Det skulle da lige være i Is...-kiosken. Det er simpelthen så flot! Og glem så ikke, at de 13.- kroner stadigvæk går til Adventure-Klubben.

PERSONLIG SUBJEKTIV VURDERING: 95% - "Oprør på Nyx" er et stort og atmosfærefyldt spil. Handlingen er lang og varierende. Lokalisationerne er gode og fyldige. Spillet er simpelthen en af mine favoritter. Og så var det et plus, at ordbogen for en gangs skyld ikke skulle i brug.

- Tino Andersen.

"Space Quest III". Sierra-Online. Fåes bl.a. til Amiga og IBM PC. Version testet: IBM PC. Pris kr. 395,00.

Efter Roger Wilco i sidste del destruerede Whoal's onde plan og selv undslap døden ved hjælp af en escape pod har tiden stået stille for vor helt. Escape Pod'en driver langsomt afsted da et andet rumskib får øje på ham og rager ham ind i lastrummet. Da Roger kommer til sig selv opdager han, at han er havnet i et andet rumskib og så starter balladen.

I dette kapitel af Space Quest historien gælder det for det første om at redde dig selv ud af det fremmede rumskib som du bliver suget ind i fra starten. Demest skal du redde to softwareprogramører (Mark Crove og Scott Murphy, dem der har lavet spillet) fra at lave kedelige og dårlige spil for et fjendligt firma. Men først skal planeten, hvor fangerne er findes og skjoldet omkring den skal ødelægges. Når fangerne er befriet dybt inde i firmaet Scumsoft må du tage en drabelig robotkamp med superbossen (en knægt på fjorten år). Bagefter skal du i vild flugt skyde de fjendtlige rumskibe ned i din vilde flugt fra Scumsoft.

LÆS OM ANMELDELSER GENERELT SIDE 4

Dataarkæologi og teksteventyr

Men er der måske flere glemte dansksprogede teksteventyr? Jagten er gået ind!

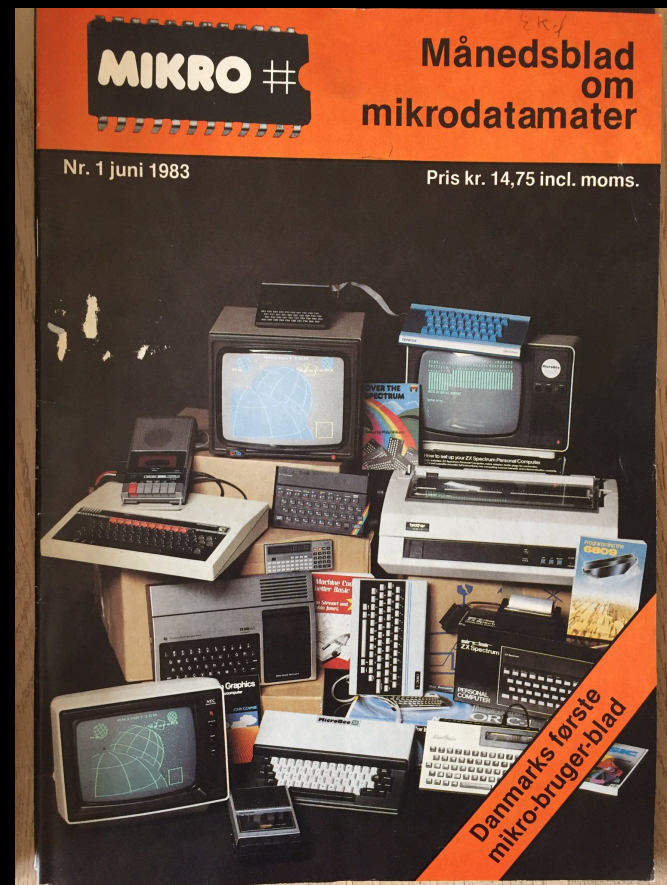
Dataarkæologi: finde, dokumentere og bevare fortidens computerprogrammer

Gode steder at lede er loppemarkeder og gamle computerblade.

I computerbladet MIKRO, årgang 2, nr. 3–6 fra 1984 dukkede et teksteventyr op.

Fundet af dataarkæolog Anders T. Jensen:

<https://twitter.com/atjens/status/825338342376103938>



MIKROS eventyrspil (1984)

Spillet har et enestående originalt og dansk lokaliseret indhold: Som hovedpersonen i spillet befinder man sig nemlig på den jyske hede i året 1831, hvor man er med i eftersøgningen af præsten og digteren Bl. Bl. Steensen, som efter en jagt er blevet borte fra jagtselskabet.

Nogle linjer mangler i programlistningerne, som det arbejdes på at rekonstruere.

Som omtalt i sidste nummer af Mikro, bringer vi her første del af vort nye store eventyrspil.

Udformningen er for ZX Spectrum 48 K, men da spillet hovedsageligt består af printsætninger og forskellige variabler, skulle der være ret gode muligheder for at oversætte det til andre maskiner. Sammen med sidste del af spillet i næste nummer vil vi bringe nogle kommentarer angående overførsel til andre versioner af Basic, så også ejere af andre maskiner kan nyde godt af spillet.

I øvrigt vil vi også i næste nummer bringe et tilbud om at købe programmet færdigt på bånd for de, der finder dette lettere end at taste det ind selv.

Selve eventyret i spillet var omtalt i sidste nummer og fremgår naturligvis af programmet, så vi nøjes med at ridse op, at spilleren er sat tilbage til 1831 og befinder sig på den jyske hede, hvor det gælder eftersøgningen af den forsvundne digterpræst Bl. Bl. Steensen.

God fornøjelse.

MIKROS EVENTYRSPIL

2. del

Vi bringer her 2. og sidste del af mikros store eventyrspil, der er et ægte dansk spil med udgangspunkt i den danske historie.

Udenlandske er dog den anvendte datamat, der er en Sinclair ZX Spectrum. For de, der ikke ønsker at skrive programmet ind i dets faldte længde kan vi tilbyde det færdigt på bånd til en pris af kr. 49,-. Ved forudbetaling sendes uden beregning - ellers kommer der porto og opkrævningsgebyr oveni. Selges hos:

MIKRO
c/o NORVIS
Fredensgade 3
2200 København N
grov 31 2074

For de, der har andre datamater end ZX Spectrum vil vi bringe nogle gode tips i næste nummer om, hvordan eventyret kan blive virkelighed også på din datamat.

```
82 IF PLADS=81 THEN GO TO 500
85 PRINT "RUN NR. " PLADS
189 IF PLADS=18 AND TATER=3 THE
N LET TATER=1
170 IF ST=3 AND PLADS=20 THEN R
EAD A$
180 IF PLADS=PRA THEN PRINT "DI
N GODE VEN PRAESTEN SOM LIGERD
G SOVER EN BRANDET UD"
1 THEN PRINT "OH ER SUNDET"
200 FOR N=1 TO 6
300 GO TO 1000
500 CLS: PRINT "DU HAR BRUNGET
PRAESTEN TILBAEDE TIL KROEN SRA
NU KAN I
TE OG VARE GLADE HANDE IKKE AT
DET VAR SVART AT FINE HAN
T SPIL JYN. AT 21.3. ØNSKER DU NY
610 IF INKEY$="J" THEN RUH
620 IF INKEY$="N" THEN STOP
630 GO TO 610
1011 IF E$(1)=" " THEN GO TO 100
8
3802 IF TATER=1 THEN PRINT "DU E
R DØD": PAUSE 0: CLEAR: STOP
3900 IF PLADS=83 AND A$(PLADS,4)=
AND E$(1)="V" THEN PRINT "HUGO
RHEN VIL IKKE LADE SIG KOMMEFØR
D
GO TO 1000
3910 IF E$(1)="I" AND PLADS=20 T
HEN LET PLADS=20: GO TO 50
3900 IF E$(1)="O" AND PLADS=20 T
HEN PRINT "SAA STOR ER JEG HELLE
IKKE": GO TO 1000
3910 IF PLADS=PRA AND PRAE=1 THE
N GO TO 3905
4100 IF E$(1)="J" AND D(1)=1 THE
N PRINT "HUV DER FALOT E
N BIBEL UD": LET A$(PLADS,2)="S": G
O TO 1000
4120 IF PLADS=22 AND E$(1)="K" T
HEN PRINT "EN GRÆSTAV": LET A(2
211)=1
4110 IF PLADS=20 AND D(9)=3 THE
N PRINT "DU SPILLER EN DEULIO ME
LODI": GO TO 1000
4120 IF PLADS=22 AND D(9)=0 THEN
LET D(9)=3
4130 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4140 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4150 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4160 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4170 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4180 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4190 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4200 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4210 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4220 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4230 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4240 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4250 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4260 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4270 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4280 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4290 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4300 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4310 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4320 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4330 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4340 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4350 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4360 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4370 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4380 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4390 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4400 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4410 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4420 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4430 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4440 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4450 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4460 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4470 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4480 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4490 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4500 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4510 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4520 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4530 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4540 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4550 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4560 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4570 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4580 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4590 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4600 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4610 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4620 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4630 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4640 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4650 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4660 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4670 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4680 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4690 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4700 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4710 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4720 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4730 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4740 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4750 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4760 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4770 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4780 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4790 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4800 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4810 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4820 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4830 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4840 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4850 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4860 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4870 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4880 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4890 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4900 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4910 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4920 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4930 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4940 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4950 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4960 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4970 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4980 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
4990 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
5000 IF PLADS=22 AND D(9)=3 THEN
LET D(9)=0
```

40

```
1) REM Mikros eventyrspil
2 REM 1984 MIKRO/Kjeld
5 GO SUB 9800
50 PRINT "OK": PRINT : PRINT
51 RESTORE 6000+PLADS
53 READ V,X,Y,Z
60 RESTORE 7000+5*PLADS: READ A$: PRINT "DU ER ":A$
75 PRINT "SYNLIGE VEJE:"
80 IF V<>0 THEN PRINT "NORD";
85 IF X<>0 THEN PRINT "SYD";
90 IF Y<>0 THEN PRINT "VEST";
95 IF Z<>0 THEN PRINT "ØST";
100 PRINT
110 PRINT "JEG KAN OGSAA SE"
115 LET TING=0
120 FOR N=1 TO 15
130 IF A$(PLADS,N)<>0 THEN PRINT C$(A$(PLADS,N)): LET TING=1
140 NEXT N
145 IF TING=0 THEN PRINT "INTET SAERLIGT"
150 IF PLADS=16 AND D(7)=0 THEN READ A$: PRINT A$: STOP
```

Mortensen

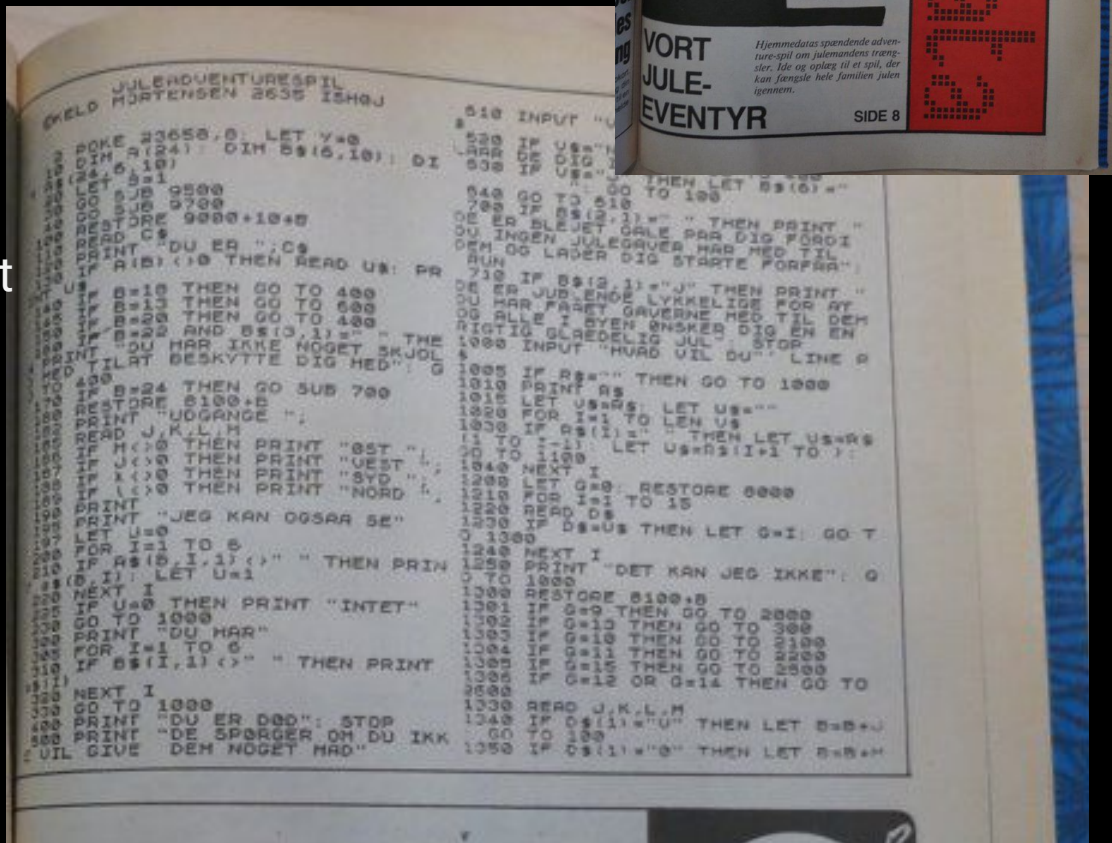
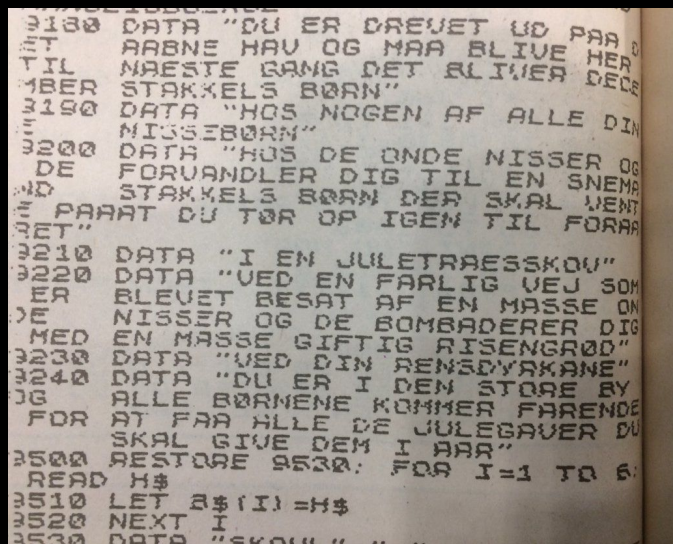
Grundig beskrivelse her:

<https://teksteventyr.dk/blog#2017-04-28>

Hjemmedatas Juleadventurespil (1983)

I MIKRO-bladet blev nævnt et tidligere teksteventyr publiceret i Hjemmedata fra 1983, og jeg måtte en tur på Det Kgl. Bibliotek for at finde bladet.

Der arbejdes på at få spillet tastet ind og op og køre inden jul!



Status på danske teksteventyr 2018

Ti danske titler i CASA, The Classic Adventures Solution Archive, i 2018.



Username:

Password:

Login

[Register](#) • [Forgotten Password](#)

[Games...](#) | [Reviews](#) | [Articles](#) | [Site...](#) | [Users](#) | [Forum](#) |

Games - Danish (10 results)

[A](#) [B](#) [C](#) [D](#) [E](#) [F](#) [G](#) [H](#) [I](#) [J](#) [K](#) [L](#) [M](#) [N](#) [O](#) [P](#) [Q](#) [R](#) [S](#) [T](#) [U](#) [V](#) [W](#) [X](#) [Y](#) [Z](#)

Title	Publisher	Year	Language	Documents
Skatte Jagt	Henrik K. Jensen	?	Danish	
Juleadventurespil	Hjemmedata ⓘ	1983	Danish	
MIKROs Eventyrspil	MIKRO ⓘ	1984	Danish	
Mordet i Den Lukkede Boks	Borgens Forlag	1985	Danish	
Mystiske Rumskib, Det	Borgens Forlag	1985	Danish	
På Skattejagt i Amazonlandet	Borgens Forlag	1985	Danish	
Skabet	JC Jumbo Data	1985	Danish	
Katastrofe På Titan	Sepia Adventures	1988	Danish	
Oprør På Nyx	Sepia Adventures	1988	Danish	Solution
På Loftet Sidder Nissen	Thomas Bøvith ⓘ	2016	Danish	

© CASA 1999 - 2018

Mit teksteventyr, På loftet sidder nissen

- Et let tilgængeligt teksteventyr, som jeg ville ønske, jeg selv havde kunne spille som barn
- En (re-)introduktion til teksteventyr for nutidens børn, unge og voksne
- Åbne øjne for at computerspil kan være andet en hurtig 3D-computergrafik
- Første dansksprogede teksteventyr i næsten 30 år



Du er nissen på loftet, som ikke har fået serveret årets risengrød endnu. I aften er det juleaften, og det er nu din opgave at gøre husets mennesker opmærksomme på deres forglemmelse ved brug af dine kreative drille-evner.

Er du en stor nok drillenisse til at få risengrød i maven inden juleaften går på hæld? Bevæg dig rundt i huset, undersøg ting, og gør juleaftensdag til en "interessant" oplevelse for menneskene i huset. Du får point for hver en drille-gering du gør, og skal på den måde samle 24 point for at vinde spillet.

Mit teksteventyr, På loftet sidder nissen

På loftet

Score: 0/24 Bonus: 0

Du vågner langsomt, og det første du mærker er, at du stadig er sulten -- efter risengrød. Det er efterhånden fire lange uger siden, at der blev stillet grød herop. I aften er det juleaften, og derfor er det på høje tid, at du minder menneskene om din eksistens.

På loftet sidder nissen

En interaktiv nissefiktion af Thomas Bøvith

Release 4 / Serial number 171207 / Inform v6.31 Library 6/11

Skriv HJÆLP for hjælp eller OM for information om dette teksteventyr.

På loftet

Loftsrummet er koldt og næsten helt mørkt. Morgenlyset kan kun lige akkurat trænge igennem tagvinduerne, som er dækket af nattens snefald, og vinden blæser af og til et pust sne op under tagskægget, som finder hvile i små hvide bunker rundt omkring på gulvet. En skål med en grødske i står ved siden af lemmen, som leder ned til resten af huset.

>_

Fysisk CD-ROM udgave med trykte manualer, kort og feelies (grødris til nissen).

Udgivet af Ruben og Bobby, frisør, retro-spil og -legetøjsbutik på Nørrebro i 2017.

Eller spil det her:

<https://teksteventyr.dk/spil-nissen>



Hvordan skriver man et teksteventyr

Ikke en triviell opgave at skrive et bare nogenlunde godt teksteventyr.

- Brug et eksisterende softwarebibliotek (det er svært, at skrive en god parser)
- Der er en del at vælge imellem, men de populæreste sprog er TADS og Inform
- Til Inform 6 fandtes allerede svenske og norske sprogfiler, som jeg forholdsvis nemt kunne oversætte til dansk.
- Der findes to versioner af Inform: Inform 7 (nyeste), bruger en naturligt sproglignende syntax (ikke oversat til dansk) og Inform 6, som mere ligner almindelig computer-kode.
- Mine danske Inform6-sprogfiler er fri og open source software:
<https://github.com/thomasboevith/danish-inform>
- Nogle elementer af et godt teksteventyr
 - Interessant historie og plot
 - Gode beskrivelser af rum og ting og personer
 - Gode og overraskende puzzles, gåder og udfordringer
 - At man kan gøre alle de ting, som det ville være oplagt at gøre

Inform6 sprogfiler på dansk

Verb 'angrib' 'bræk' 'knæk' 'ødelæg' 'bekæmp' 'drøb'

'myrd' 'kvæst' 'kværk' 'smadre' 'smadr' 'kvas' 'torturer'

* noun -> Attack

* noun 'med' held -> Attack;

Verb 'slås' 'kæmp'

* 'med' noun -> Attack;

Verb 'bed'

* -> Pray

* 'om' 'at' 'få' noun 'af' creature -> AskFor reverse

* 'om' noun 'af' creature -> AskFor reverse

* creature 'om' noun -> AskFor

* creature 'om' 'at' 'give' 'mig' noun -> AskFor

* creature 'give' 'mig' noun -> AskFor;

Verb 'dump' 'smid'

* multiheld -> Drop

* multiexcept 'i//''inden' noun -> Insert

* multiexcept 'ind' 'i//' noun -> Insert

* multiexcept 'på'/'ovenpå' noun -> PutOn

* multiexcept 'mod' noun -> ThrowAt

* multiexcept 'op'/'oppe' 'på' noun -> PutOn;

Verb 'klatre' 'klatr' 'kravl'

* 'på'/'over'/'opover'/'i//' noun -> Climb

* 'ud'/'af'/'ned' -> Exit

* 'af'/'ned' 'fra' noun -> Exit

* 'op' 'på' noun -> Climb

* 'ind' 'i//''gennem'/'igennem' noun -> Enter

* 'gennem'/'igennem' noun -> Enter;

Inform6 sprogfiler på dansk

```
SwitchOn: switch(n)
{   1: print_ret (CDenEllerHan) x1," er ikke noget du kan tænde.";
    2: print_ret (CDenEllerHan) x1,
        " er allerede tændt.";
    3: "Du tænder for ", (the) x1, ".";
}

SwitchOff: switch(n)
{   1: print_ret (CDenEllerHan) x1," er ikke noget du kan slukke.";
    2: print_ret (CDenEllerHan) x1,
        " er allerede slukket.";
    3: "Du slukker for ", (the) x1, ".";
}

Take:      switch(n)
{   1: print "Du tager "; LanguagePrintShortName(noun); ".";
    2: "Du er noget selvoptaget.";
    3: "Det vil ",(DenEllerHan) x1," nok ikke.";
    4: print_ret "Da må du først forlade ",(the) x1, ".";
    5: "Du har ", (DenEllerHam) x1, " allerede.";
    6: print_ret (CDenEllerHan) noun, " ser ud til at tilhøre ", (the) x1, ".";
    7: print_ret (CDenEllerHan) noun, " ser ud til at være en del af ", (the) x1, ".";
    8: print_ret "Du kommer ikke til ",(DenEllerHam) x1, ".";
    9: print_ret (The) x1, " er ikke ",(IndefAdjOpen) x1, ".";
   10: print_ret "Du kan næppe flytte ", (DenEllerHam) x1, ".";
   11: print_ret (CDenEllerHan) x1, " sidder fast.";
   12: "Du bærer allerede på for meget.";
   13: "(lægger ", (the) x1, " i ", (the) SACK_OBJECT,
        " for at få plads)";
}

Taste:      "Du smager intet uventet.";
```

Inform6 spil-kode på dansk

```
Object foyer "Foyeren i Operahuset"
with description
    "Du står i en rummelig foyer, som er pragtfuldt udsmykket i røde og
    gyldne farver med funklende kandelabre i loftet. Indgangen fra
    gaden ligger mod nord, og der er døråbninger mod syd og vest.",
    s_to bar,
    w_to garderobe,
    n_to
    "Du er kun lige ankommet, og desuden virker det som om vejret
    udenfor bliver værre og værre.",
has light;

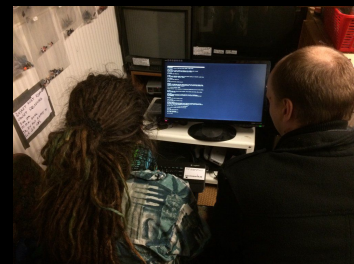
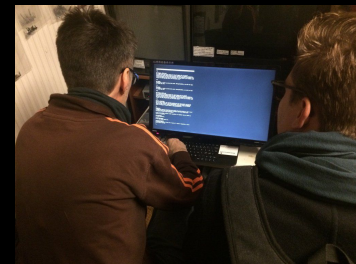
Object garderobe "Garderobe"
with description
    "Væggene i dette lille rum var øjensynligt engang udstyret med
    rækker af knager, men nu er der blot en enkelt tilbage. Udgangen
    er en dør mod øst.",
    e_to foyer,
has light;

Object knage "lille messingknage" garderobe
with name 'lille' 'messing' 'knage' 'knagen',
description [;
    print "Det er en lille knage af messing ";
    if (self == parent(slør)) "med et slør hængende på den.";
    "skruet ind i væggen.";
],
has scenery supporter def_article;
```


Kom i gang med at spille teksteventyr (igen)!

Hvorfor teksteventyr?

- Genopdage noget gammelt eller lære noget nyt
- Aldrig mere bekymre sig om at have det nyeste grafikkort og nok hukommelse
- Glæden ved tekst. Billederne i din fantasi kan være bedre end noget billede
- Følelsen af frihed i en verden af tekst
- Det er aldrig for sent at begynde på teksteventyr ...



Hvordan?

- Hav tålmodighed og nysgerrighed
- **Læs teksten omhyggeligt.** Beskrivelser af steder, ting eller personer giver oftest gode ledetråde til, hvad der ville være logisk at gøre.
- **Brug dine sanser, din sunde fornuft og din fantasi.** Undersøg alt. Saml ting op og brug dem. Bevæg dig rundt.
- **Tegn et kort** over stederne du besøger og tag notater undervejs.
- **Lær de mest almindelige kommandoer** og deres forkortelser.
- Teksteventyrets parser forstår et varieret sprog, men jo **simpelere og mere præcist du kan udtrykke dig**, jo større er chancen for, at du bliver forstået.
- Spil de gamle klassiske- eller de nyere indie-teksteventyr (se næste sider)

Hvordan kommer man i gang med teksteventyr?

Se også dette snyde-ark: <http://pr-if.org/doc/play-if-card/play-if-card.pdf>

You just started up a game
and now you're staring at
text and a *blinking cursor*
and you *don't know what to do!*



Don't panic kids—

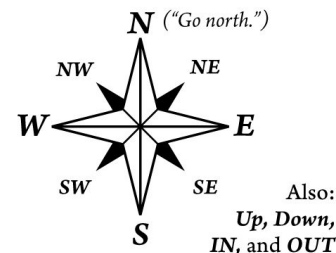
Crazy Uncle Zarf is here to help you
get started ...

These commands are very common:

EXAMINE it	PUSH it
TAKE it	PULL it
DROP it	TURN it
OPEN it	FEEL it
PUT it IN something	
PUT it ON something	

When in doubt, examine more.

{ Does the game intro suggest
ABOUT, INFO, HELP?
Try them first! }



You are standing in an open field west of a white house,
with a boarded front door. There is a small mailbox here.

*Try opening!

You can try all sorts of commands
on the things you see.

Try the commands that make sense!

Doors are for opening; buttons are for pushing;
pie is for eating. (*Mmm, pie.*)



If you meet a person, these should work:

TALK TO name
ASK name ABOUT something
TELL name ABOUT something
GIVE something TO name
SHOW something TO name

Each game has slightly different commands,
but they all look *pretty much like these*.

You could also try:

EAT it	CLIMB it
DRINK it	WAVE it
FILL it	WEAR it
SMELL it	TAKE it OFF
LISTEN TO it	TURN it ON
BREAK it	DIG IN it
BURN it	ENTER it
LOOK UNDER it	SEARCH it
UNLOCK it WITH something	

Or even:

LISTEN	JUMP
SLEEP	PRAY
WAKE UP	CURSE
UNDO†	SING

†Take back one move — handy!

“What if I only want to
type one or two letters?”



N/E/S/W/NE/SE/NW/SW: GO
in the indicated compass direction.

L: LOOK
around to see what is nearby.

X: EXAMINE
a thing in more detail.

I: take INVENTORY
of what you possess.

Z: WAIT
a turn without doing anything.

G: do the same thing AGAIN



A service of the
People's Republic of Interactive Fiction:

<http://pr-if.org>

Spil teksteventyr i en browser via ifdb.tads.org

1

ifdb.tads.org/view_game?id=fft6pu91j85y4acv

IFDB the Interactive Fiction Database

Home | Profile - Edit | **Your Page** | Your Inbox

Browse | Search Games | adventure

3

Log In

Adventure

by [William Crowther](#) and [Donald Woods](#)

Cave crawl
1976

★★★★☆ (based on [78 ratings](#))
[6 member reviews](#)

Game Details

Language: English (en)
Current Version: 1.80
License: Freeware
Baf's Guide ID: 1
IFIDs: ZCODE-10-011123-3377
ZCODE-0-000531-2DA4
ZCODE-1-000001-DCAF

Download

[Play On-line](#)
[Play On-line](#)
[Show me how!](#)

[Advent.z5](#)
350 points

At End Of Road

Welcome to Adventure!
(Please type HELP for instructions and information.)

ADVENTURE
The Interactive Original
By Will Crowther (1976) and Don Woods (1977)
Reconstructed in three steps by:
Donald Ekman, David M. Baggett (1993) and Graham Nelson (1994)
[In memoriam Stephen Bishop (1820?-1857): GN]

Release 9 / Serial number 060321 / Inform v6.31 Library 6/11 S

At End Of Road
You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully.

>

Kom i gang ... (gode teksteventyr at starte med)

9:05 (2000)

Kort dagligdags-eventyr. Du vågner op ved din telefons ringen. Det er din chef. Den er 9:05 og du har sovet over dig.

<http://ifdb.tads.org/viewgame?id=qzftg3j8nh5f34i2> Kan spilles online her: <http://adamcadre.ac/if/905.html>

Lost Pig (2007)

Humoristisk spil, hvori du er en ork, som skal indfange en undsluppen gris fra en grissefarm.

<http://ifdb.tads.org/viewgame?id=mohwfk47yzzii14w> (kan spilles online [Play On-line](#))

Anchorhead (1998)

Uhyggeligt gyser-teksteventyr. Du har arvet et hjemsøgt hus i den lille havneby Anchorhead.

<http://ifdb.tads.org/viewgame?id=op0uw1gn1tjqmjt7> (kan spilles online [Play On-line](#))

Adventure (1976)

Det originale, klassiske teksteventyr. Udforsk og overlev i en underjordisk verden og saml skatte.

<http://ifdb.tads.org/viewgame?id=fft6pu91j85y4acv> (kan spilles online [Play On-line](#))

Photopia (1998)

Historie-drevet teksteventyr uden egentlige puzzles, hvor flere historier sammenvæves.

<http://ifdb.tads.org/viewgame?id=ju778uv5xaswnlpl> (kan spilles online [Play On-line](#))

På loftet sidder nissen (2016)

Du er nissen på loftet, som ikke har fået serveret årets risengrød endnu. I aften er det juleaften, og det er din opgave at gøre husets mennesker opmærksomme på deres forglemmelse.

<http://ifdb.tads.org/viewgame?id=zvtmbwxgon32lqjh> (kan spilles online [Play On-line](#))

Og Infocom-spillene som vist tidligere.

9:05



Kort dagligdags-eventyr.
Du vågner op ved din telefons ringen. Det er din chef. Den er 9:05 og du har sovet over dig.

The phone rings.

Oh, no - how long have you been asleep? Sure, it was a tough night, but... This is bad. This is very bad.

The phone rings.

9:05 by Adam Cadre
v1.11 (2012.0724) / Original release 2000.0103

Bedroom (in bed)

This bedroom is extremely spare, with dirty laundry scattered haphazardly all over the floor. Cleaner clothing can be found in the dresser. A bathroom lies to the south, while a door to the east leads to the living room.

On the end table are a telephone, a wallet and some keys.

The phone rings.

>pick up the phone

You pick up the phone. "Hadley!" a shrill voice cries. "Hadley, haven't you even **left** yet?? You **knew** that our presentation was at nine o'clock sharp! First the thing with the printers, now this - there won't even be enough **left** of you for Bowman to fire once he's done with you. Now get the hell **down** here!!"

Click.

>open wallet

You open the wallet, revealing a driver's license and an ID card.

>examine licence

BRIAN HADLEY
315 AVENIDA VICTORIA
EAST LAS MESAS, DO 88827

Driver's license photos are generally far from flattering, and this one is no exception, but this photo looks a lot better than you look now.

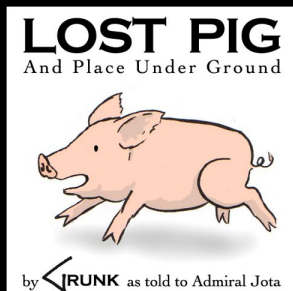
>examine id card

The size and shape of a credit card, this bears a magnetic strip on the back and some identification on the front:

BRIAN HADLEY
LOUNGENT TECHNOLOGIES
215 COLLINS STREET
LAS MESAS, DO 88701

>■

Lost Pig



Lost Pig.

Humoristisk spil, hvori du er en ork, som skal indfange en undsluppen gris fra den grissefarm, som du arbejder på.

Outside

Score: 0

Pig lost! Boss say that it Grunk fault. Say Grunk forget about closing gate. Maybe boss right. Grunk not remember forgetting, but maybe Grunk just forget. Boss say Grunk go find pig, bring it back. Him say, if Grunk not bring back pig, not bring back Grunk either. Grunk like working at pig farm, so now Grunk need find pig.

Lost Pig

And Place Under Ground

Release 2 / Serial number 080406 / Inform v6.30 6/11 / ZCODE-1-070917-994E
(For help, use "HELP".)

Outside

Grunk think that pig probably go this way. It hard to tell at night time, because moon not bright as sun. There forest to east and north. It even darker there, and Grunk hear lots of strange animal. West of Grunk, there big field with little stone wall. Farm back to south.

>inventory

Grunk have:

torch (on fire)

pants (Grunk wearing them)

>go south

Grunk get in big trouble if Grunk go back with no pig.

>■

Anchorhead



Anchorhead

Uhyggeligt
gyser-teksteventyr. Du
har arvet et hjemsøgt
hus i den lille havneby
Anchorhead.

ANCHORHEAD

An interactive gothic by Michael S. Gentry

(Type HELP or ABOUT for some useful information.)

Release 5 / Serial number 990206 / Inform v6.15 Library 6/7

Outside the Real Estate Office

A grim little cul-de-sac, tucked away in a corner of the claustrophobic tangle of narrow, twisting avenues that largely constitute the older portion of Anchorhead. Like most of the streets in this city, it is ancient, shadowy, and leads essentially nowhere. The lane ends here at the real estate agent's office, which lies to the east, and winds its way back toward the center of town to the west. A narrow, garbage-choked alley opens to the southeast.

>se

Alley

This narrow aperture between two buildings is nearly blocked with piles of rotting cardboard boxes and overstuffed garbage cans. Ugly, half-crumbling brick walls to either side totter oppressively over you. The alley ends here at a tall, wooden fence.

High up on the wall of the northern building there is a narrow, transom-style window.

>enter window

The window is too high.

>■

Adventure

Det originale,
klassiske
teksteventyr. Udforsk
og overlev i en
underjordisk verden
og saml skatte.

Welcome to Adventure!
(Please type HELP for instructions and information.)

ADVENTURE

The Interactive Original
By Will Crowther (1976) and Don Woods (1977)
Reconstructed in three steps by:
Donald Ekman, David M. Baggett (1993) and Graham Nelson (1994)
[In memoriam Stephen Bishop (1820?-1857): GN]

Release 9 / Serial number 060321 / Inform v6.31 Library 6/11 S

At End Of Road

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you
is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

>enter building

Inside Building

You are inside a building, a well house for a large spring.

There are some keys on the ground here.

There is tasty food here.

There is a shiny brass lamp nearby.

There is an empty bottle here.

>get lamp
Taken.

>■

Photopia



Historie-drevet
teksteventyr uden
egentlige puzzles,
hvor flere historier
sammenvæves.

Speeding down Montgomery Boulevard

The streetlights are bright. Unbearably bright. You have to squint as hard as you can to keep your retinas from bursting into flame.

"Welcome back to the land of the LIVING, bud," Rob says. "You planning to stick around for a while or you gonna pass out again? Cause one thing I've learned about chicks is that they actually DON'T LIKE IT when you pass out on them in the middle of gettin' it on. You hear me? So if that's, like, your PLAN, then I'm droppin' you off and showin' up solo."

You don't exactly remember where the day went, but as you listen to Rob rant on, bits of it start to float back to you: a day on the slopes, the brisk February wind against your face; polishing off a keg back at the lodge; those two girls you and Rob had hit it off with, the ones who'd given you their address in town. "We all should get together sometime!" they'd said. Of course, Rob insisted that by "sometime" they'd meant "later tonight." You hadn't been so sure, but then you'd blacked out before you could argue the point.

How Rob came to be driving your car you're not exactly sure. Apparently he couldn't wait till you were sober enough to drive it yourself. From the way he's weaving all over the road, he also apparently couldn't wait till HE was sober enough to drive it, either.

Rob checks himself out in the rearview mirror. "Man, I am one handsome dude," he says approvingly.

>inventory

You are carrying nothing.

Rob looks at the scrap of paper with the address on it as the two of you go screaming through an empty intersection. "Aw, man, it's a fake address! They gave us a f-- no, wait, it's upside down." He turns the paper right-side up. "Oh, hey, they're right on Bartlett Hill Road. Sweet!"

>examine myself

You're as good-looking as ever. Which is a hell of a lot better-looking than Rob.

You look up. "Hey, it's red," you say.

"Huh what?" Rob says.

"The light," you say. "You know, red? As in STOP?"

But you don't stop. You don't even slow down as you fly into the intersection, and the light stays an unmistakable red...

■

På loftet sidder nissen

PÅ LOFTET SIDDER NISSEN



EN INTERAKTIV NISSEFIKTION

AF THOMAS BØVITH

Du er nissen på loftet, som ikke har fået serveret årets risengrød endnu. I aften er det juleaften, og det er din opgave at gøre husets mennesker opmærksomme på deres forglemmelse.

På trappen, første sal

Score: 0/24 Bonus: 0

Du vågner langsomt, og det første du mærker er, at du stadig er sulten -- efter risengrød. Det er efterhånden fire lange uger siden, at der blev stillet grød herop. I aften er det juleaften, og derfor er det på høje tid, at du minder menneskene om din eksistens.

På loftet sidder nissen

En interaktiv nissefiktion af Thomas Bøvith

Release 1 / Serial number 161123 / Inform v6.33 Library v6.12.1

Skriv HJÆLP for hjælp eller OM for information om dette teksteventyr.

På loftet

Loftsrummet er koldt og næsten helt mørkt. Morgenlyset kan kun lige akkurat trænge igennem tagvinduerne, som er dækket af nattens snefald. Vinden blæser af og til et pust sne op under tagskægget, og snefnuggene finder stille hvile i små hvide bunker rundt omkring på gulvet. En skål med en grødske i står ved siden af lemmen, som leder ned til resten af huset.

>undersøg skålen

Skålen er tom, meget tom, og tanken om den lune nissegrød, som engang var i den, gør dig om muligt endnu mere sulten, end du var i forvejen.

>gå ned

På trappen, første sal

Fra trappeafsatsen kan du se fire døre: mod nord ligger kontoret, mod øst ligger soveværelset, mod syd børneværelset og mod vest badeværelset. Du kan også se stigen, som leder op til loftet, mens trappen, du står på, fører ned til husets entre.

Et gammel bornholmerur står i hjørnet, og på væggen ved siden af hænger en række lige så gamle malerier.

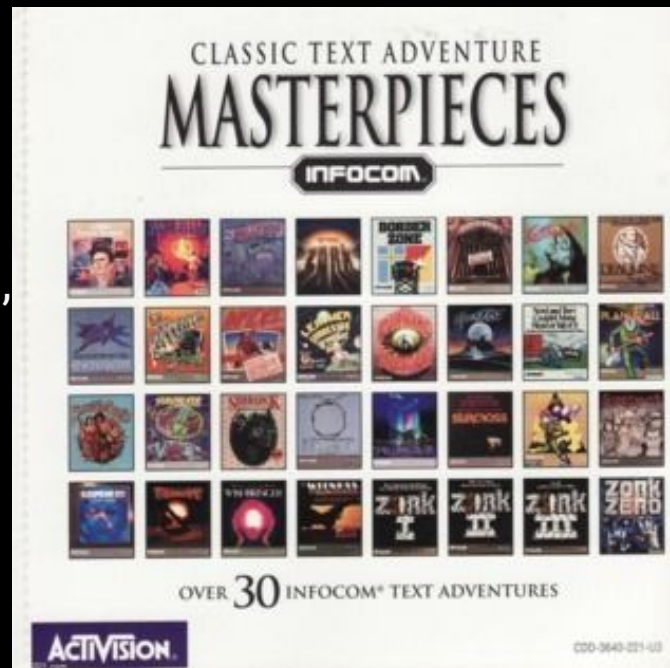
>■

Kom i gang med Infocom!

Noget af det bedste indenfor klassiske teksteventyr.

"Classic Text Adventure Masterpieces of Infocom" [1], som indeholder 33 af de bedste Infocom-teksteventyr og 6 "indie"-teksteventyr fra 1995 *Interactive Fiction Competition*. Inkluderer desuden PDF-versioner af alle Infocom-manualerne med kort og hints.

Kan spilles med Z-kodefortolkere på de fleste platforme (Win, Mac, Linux, iOS, Android, osv.), fx. den populære Gargoyle [2].



[1] https://archive.org/details/Classic_Text_Adventure_Masterpieces_of_Infocom_Activision_CDD-3650-101-U3_1996

[2] <https://code.google.com/archive/p/garglk/downloads>

> SPØRG THOMAS OM TEKSTEVENTYR

Thomas siger tak for opmærksomheden
og god fornøjelse med teksteventyr!

E-mail: thomas@teksteventyr.dk
WWW: teksteventyr.dk

