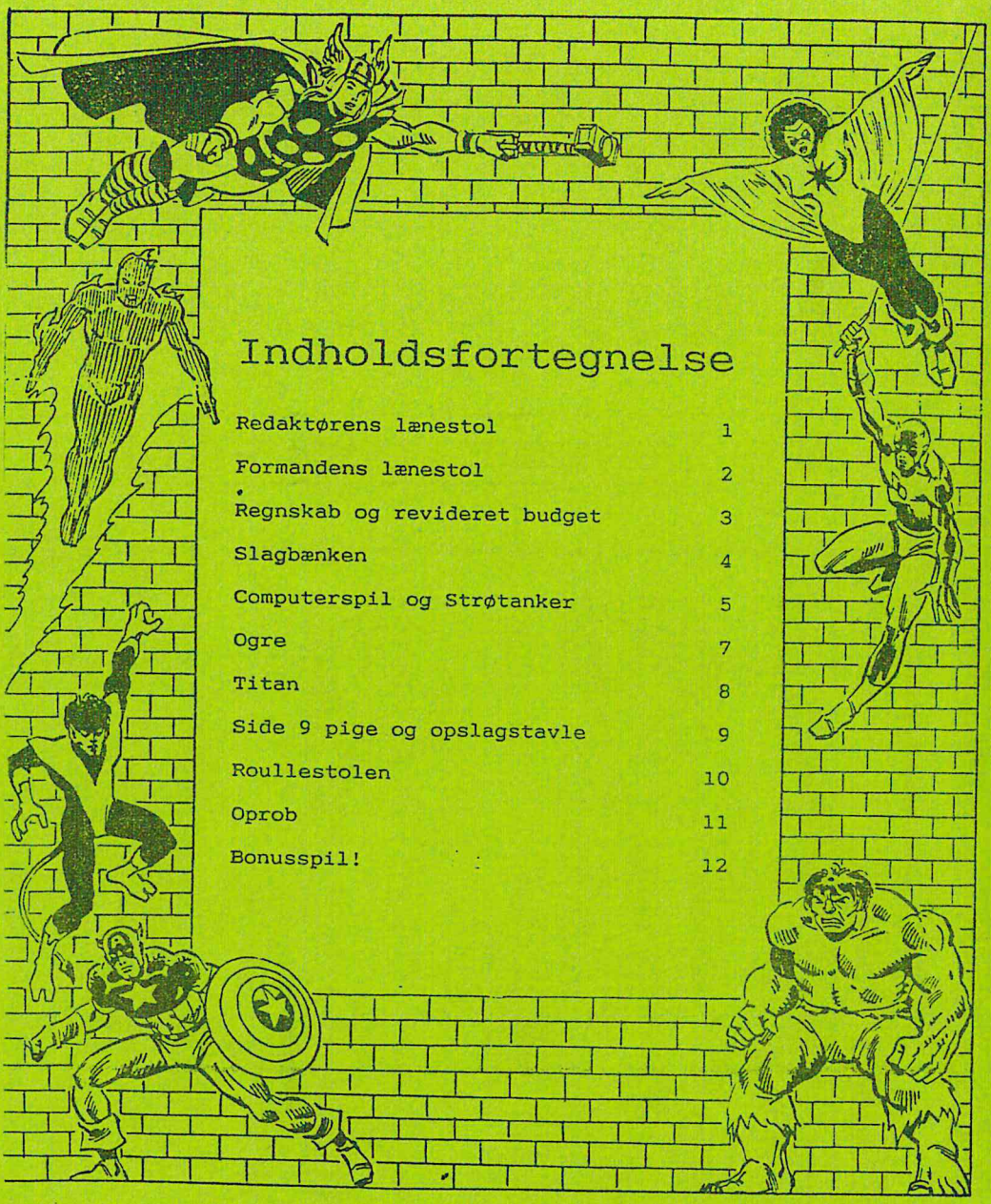
TORDEN & LYNILD!

Nr. 3 – Sommer 1989 – Vol. 5





Indholdsfortegnelse

Redaktørens lænestol	1
Formandens lænestol	2
Regnskab og revideret budget	3
Slagbænken	4
Computerspil og Strøtanker	5
Ogre	7
Titan	8
Side 9 pige og opslagstavle	9
Roullestolen	10
Oprob	11
Bonusspil!	12

REDAKTØRENS LÆNESTOL

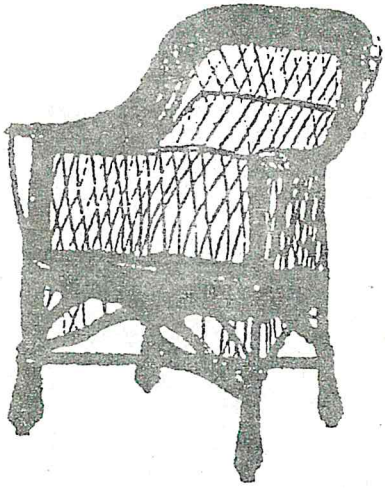
Splint.

Så sidder man her atter, det er ikke meget stof, der er indsendt til dette hæderkronede tidsskrift, men en overordentlig masse stof er der til gengæld tilført vort tillæg, eller 2. sektion om man vil, VIKING-CON 8 delen. Det bliver en fyldig Con, heldigvis har vi fået lidt mere lokaleplads, end vi havde rådighed over sidste år. Skønt Matthæusgades skole har en særlig betydning for mig, må jeg indrømme, at den ikke havde kapacitet til flere deltagere, så i år bliver det altså i Tårnby Gymnasium.

Sidste nummers efterlysning gav resultat, det lykkedes for T&Ls grundlægger og mangeårige redaktør at finde CONSIMs regnskab og budget, kassereren er vendt hjem fra sin udlændighed. Da jeg fandt ham, var han gået under jorden. I hovedstadens indre bydel, i en fjern krog af en dyb kælder, havde han skjult sig bag stakke af kulørt litteratur - velan, regnskab og budget blev tilvejebragt, og begge dele er at finde i dette nummer af T&L!

Redaktionens medarbejdere har haft temmelig travlt med connen, så en del af det faste stof savnes i dette nummer, desuden savnes en masse indlæg fra læserne, lad os få bjerge af indlæg til næste nummer: JULENUMMERET!

Mens vi nu snakker om indlæg, hvad enten det er til T&L eller til vore diverse tillæg, så er der en ting, der undrer mig såre: Hvorfor



får vi det meste af materialet efter DEADLINE ??? I denne omgang mødtes hele redaktionen lørdag d. 26. aug. for at redigere bladet incl. førnævnte tillæg, men det nyttede ikke, at vi havde masser af tid denne dag, thi indlæggene manglede for en stor dels vedkommende, så i stedet måtte vi mødes onsdag d. 30 for at redigere hele molevitten. At mødes en onsdag betyder, at begyndelsestidspunktet er efter arbejdstids ophør og dermed, at afslutningstidspunktet er langt, langt over midnat. Det er da ret underligt, at vi ikke kan få tingene før deadline - ikkesandt??

FORMANDENS LÆNESTOL

Et skridt frem og to tilbage?? I Hvert tilfælde kom der kun 4 medlemmer til augustmødet. Troede folk, at der var lukket eller var I alle på sommerferie? Nå hva'den enes død, den andens brød... Mødet gav overskud i form af en besked fra turneringslederen i TITAN om at deposita nu tilfalder Consim (se andet steds i bladet).

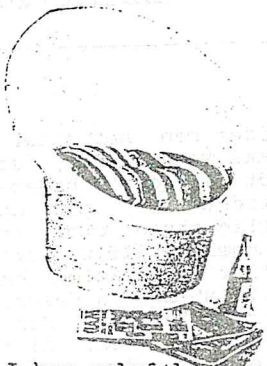
Nu vi er ved turneringer - kom til OGRE-turneringen ellers er der kun mig og Jens, og der er ikke megen sport i at slå ham hele dagen!

Mere turneringssnak. Viking Con 8 løber af stabelen d.13 til 15 oktober - her behøver jeg ikke at reklamere for at I skal komme. Det plejer ikke at være et problem. Mem selv om det egentlig er for sent, når I sidder og læser dette nummer, så hvis der er en eller anden, som brænder efter at arrangere en turnering, så ring alligevel til Asger, hans adresse står her i bladet.

Advarsel, venlig påmindelse, trussel eller dommedags profeti!!!

På generalforsamlingen i år blev vi enige om at stryge alle kontigentrestancer og samtidig vedtog vo at ajourføre medlemskartoteket via dette års indbetalinger. Kasseren (Erik) har oplyst mig om, at det går fint med indbetalingerne; men for dem af jer, som ikke har betalt, er dette det sidste nummer af T&L i får, hvis I ikke inden næste nummer har betalt!

Hvis der er nogen, som ikke har girokortet (JA,JA jeg ved det godt, I har ikke smidt det



væk; I har selvfølgelig aldrig fået det...), så kontakt Erik og få et nyt.

Steen Bøg Madsen.

Aktivitetsliste

Her følger en kort oversigt over efterårets aktiviteter på Consims søndagsmøder.

3 sep. TITAN-turnering

17 sep. Endagsturnering i OGRE! Bemærk at denne turnering ikke afvikles på en ordinær Consim-søndag!

1 okt. TITAN-turnering

5 nov. Opstart af kombineret turnering i Cirkus Maximus & Gladiator

Opstart af turnering i Victory In The Pacific (VITP).

3 dec. Cirkus Maximus, Gladiator & VITP turnering fortsat.

Vi håber at flere i efteråret vil glæde os med deres tilstedeværelse til søndagsmøderne. På gensyn!

Bestyrelsen.

	1988	1987	Budget 1989
Indtægter:			
Kontingenter	4.680,00 kr	3.450,00 kr	4.900,00 kr
Renteindtægt	890,12 kr	628,51 kr	1.000,00 kr
Torden og Lynild	0,00 kr	112,00 kr	350,00 kr
Lokalegebyr	0,00 kr	275,00 kr	
Ialt	5.570,12 kr	4.465,51 kr	6.250,00 kr
Udgifter:			
Spil	500,25 kr	0,00 kr	1.700,00 kr
Lokaleleje	900,00 kr	305,00 kr	1.000,00 kr
Kontorhold	13,95 kr	102,50 kr	200,00 kr
Porto	535,20 kr	302,00 kr	400,00 kr
Diverse	0,00 kr	50,00 kr	500,00 kr
Generalforsamling	337,50 kr	525,25 kr	500,00 kr
Torden og Lynild		1.306,50 kr	2.400,00 kr
Turneringer			1.700,00 kr
Ialt	-2.286,90 kr	-2.591,25 kr	8.400,00 kr
Driftsoverskud	3.283,22 kr	1.874,26 kr	-2.150,00 kr

Overskud overføres til egenkapital.

Status pr 31. December 1988:

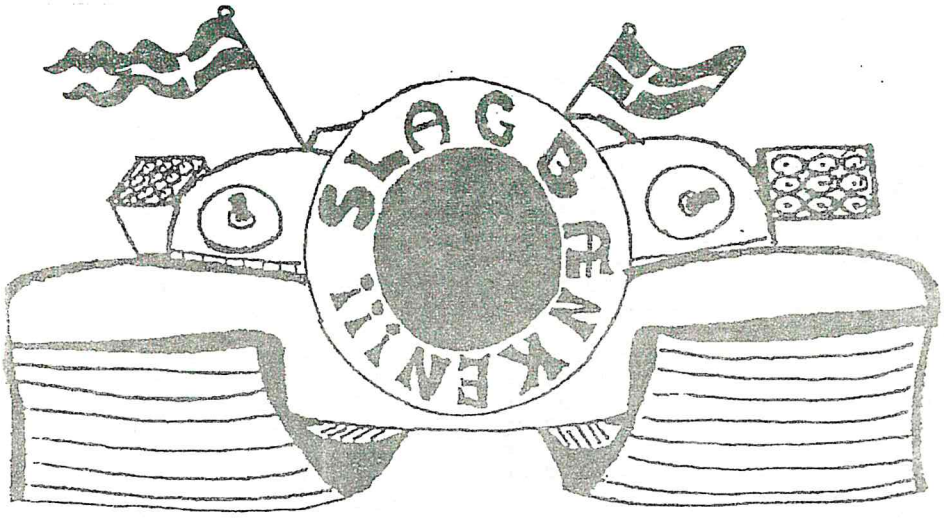
	1988	1987	1987
Aktiver:			
Giro	9.514,04 kr	1.349,31 kr	
Bank	7.853,90 kr	7.289,11 kr	
Kasse	0,00 kr	443,75 kr	
Viking Con VI	0,00 kr	3.313,40 kr	
Ialt	17.367,94 kr	12.395,57 kr	
Passiver:			
Brevspils deposita	2.350.00 kr	1.400,00 kr	
Spille fond	64.90 kr	64,90 kr	
Lokaleleje	750,00 kr		
Forudbetalt kontingent		335,00 kr	
Skyldig porto	324,15 kr		
Ialt	3.489,05 kr	1.799,90 kr	
Egenkapital:			
Primo 10.595,67 kr			8.721,41 kr
Overskud 3.283,22 kr			1.874,26 kr
Ultimo	13.878,89 kr	10.595,67 kr	
Balance	17.367,94 kr	12.395,57 kr	

Herudover råder kassereren og redaktøren hver over et mindre antal frimærker. Endvidere skyldes der et beløb skønnet til 950 kr for udgivelse af Torden og Lynild i 1988.

ØSTERBRO D. 8/2-89

KASSERER

REVISOR



Dadadam dadadam dadadam POP! For de udenforstående kan jeg oplyse at dette skulle være noget af Champagnegallopen.

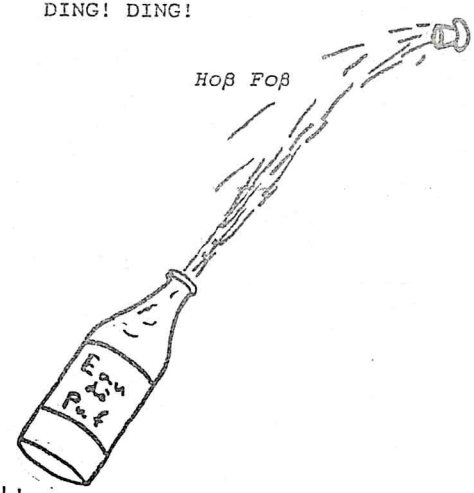
Hvorfor dog denne vilde jubel og disse utallige glædes udbrud, spørger nu den undrendende læser.

Ja hvorfor dog mon. Grunden er følgende; det er lykkedes mig at få noget der kunne ligne en reaktion på indlægget om computerkrigsspil, i sidste nummer af Slagbænken. Dette faktum observerede jeg med stor fryd, og takker ærbødigst for indlægget.
(Lad nu være med at skrive ind og sige at det overhovedet ikke var derfor indlægget blev skrevet!!)

Det skal da også lige siges at den indsendte artikel, beskæftiger sig med emnet på en udmærket måde,og kommer ind på nogle gode ting; heriblandt emnet om den sociale faktor omkring alt spil. Yderligere materiale af den udlovede art afventes.
Desuden findes nogle små notitser om OGRE og TITAN turneringer.

På grund af det store Viking-Con tillæg, har jeg valgt ikke at bruge bladets værdifulde plads på egne udgydelser. Men vender frygteligt tilbage i næste nummer med en længere afhandling om systemet der ligger til grund for de 3 Napoleon`s krigsspil "Struggle of nations", "1809" og "Napoleon at bay". Dette skal dog ikke forhindre dig, trofaste læser, i, at skrive ind med dit syn did, hid, hist og pist.

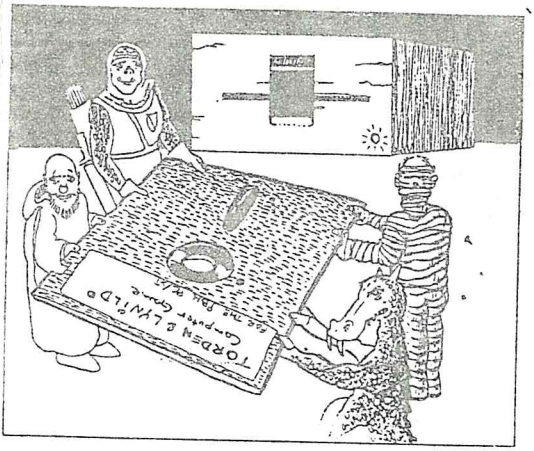
DING! DING!



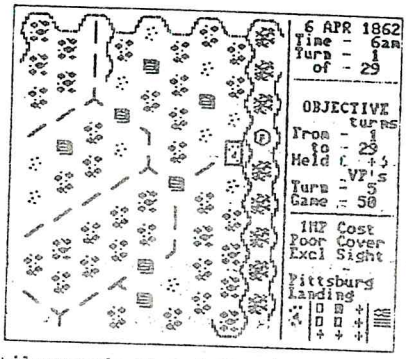
Computerspil og Strøtanker...

"Hvorfor spiller folk computerspil?"

Dette spørgsmål kræver en nærmere uddybning, da det ellers ville være et godt grundlag for en doktordisputats. For det første vil jeg gerne slå fast, at jeg ikke refererer til de såkaldte 'Hånd-Øje-Kombinations-Motoriske-Reaktions-Optrænende' spil, som kan findes overalt på grillbarer og fjernsynsskærme forbundet med Commodore 64'ere. (Dette ikke ment som en kritik af maskinen,- den kan andet og mere.)
Næh, de spil, som første linie refererer til, er simulationsspillene, hvor selv den mest fummelfingrede bruger kan tage sig den tid, han vil have, før han kommer med sit geniale modtræk til maskinens opfindsomhed. I denne sammenhæng skal det lige påpeges, at opsætning af en printer til et givet program ikke er at regne for et spil, selvom det også er en udfordring! Både rolle- og brætspil er dog at henregne under denne kategori, og det er disse to typer spil, jeg vil skrive lidt om.



Brætspilssimulationer bruges typisk på tre forskellige måder.
Den mest almindelige situation er den hvor brugeren sidder alene foran skærmen og hygger sig med sin maskine, fordi han enten ikke kan finde andre at spille med (de er ikke at finde / de er ikke gode nok / de vil ikke spille med ham), eller fordi maskinen tilbyder noget, han ikke kan finde andet steds. Ofte findes der

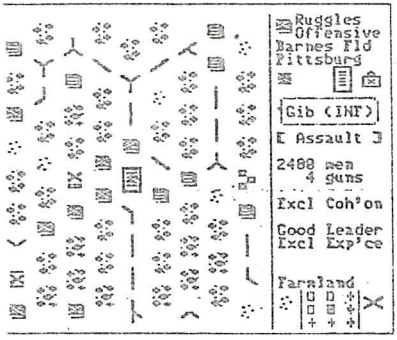


tilsvarende almindelige brætspil, men der er visse spil, som kun en computer kan administrere at holde rede på, eller som kræver meget lang planlægning mellem trækkene. Det kan også forholde sig således, at en stor del af modstanderens styrker er ukendte for spilleren, og 'hidden movement' etc. er ikke altid lige smidigt og effektivt. Derudover kan det forholde sig således, at spilleren ikke har tid til at afsætte 4-6 timer til et almindeligt face-to-face spil, men gerne vil spille fx. en times tid hver aften. I så tilfælde er det uligе meget lettere at gemme spillet på diskette end at afsætte et spisebord til et fortsat spil, eller sågar at notere samtlige brikkers placering ned på et stykke papir.

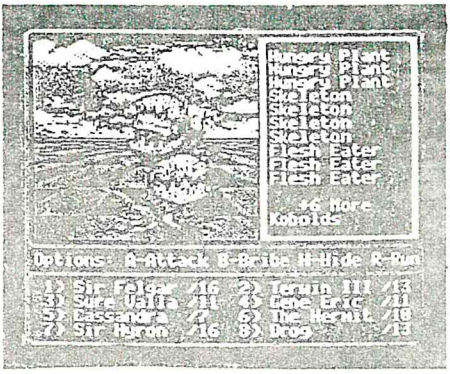
En anden mulighed for udnyttelse af computer-brætspil er at være to mand, som spiller mod hinanden. Årsagen til, at de ikke 'bare' spiller et almindeligt spil, ligger som regel i nogle af de samme forklaringer, som henrørte under solitaire-spilleren. Udover computerens rent administrative suverænitet, er der en stor fornøjelse ved at se sin overlegne strategi/-taktik knuse modstanderen, uden at han kan beklage sig over sine dårlige terningeslag. Det er dog nok de færreste, som jævnligt inviterer sine venner over for at spille krigsspil på 'dyret' medmindre spillet er nyt, men det kan typisk ende med, at man stirrer på skærmen, fordi man lige skulle se ...

Den tredie måde hvorpå man kan bruge sine diskette-brætspil, er ofte et resultat af ovennævnte tilfældige kiggeri. Det, der kan ske, er at de

personer bestemmer sig for, at de fællesskab er i stand til at knuse skinen (ikke i bogstaveligste forand, selvom lysten kan være der). ltrækningen til denne form for illeri kommer af, at man sjældent n være flere om at spille den samme de i et traditionelt to-mandsspil, dmindre man enten holder rådslagng i køkkenet, eller deler fronten i to afsnit. Fornøjelserne ved et kker-spil er mange og store, blandt iet fordi man kan diskutere forellige strategier/taktikker og si t værste hø fra, uden at ens modander som en sulten grib kaster sig er ens bøffer. Derudover er hyggegt samvær uden små-skænderier (om gler et al) stort set altid at retrække fremfor en ensom dyst.



llespillene har ikke muligheden for lade to spillere spille mod hinann i egentlig forstand, hvilket ntlig er en naturlig følge af illenes natur. Dette faktum gør lge sagens natur, at cpu'en ikke yrer en modstander med muligheder ressourcer svarende til ens egne, dens indflydelse er ingenlunde ndre, tværtimod, idet den styrer llen som den magtfulde og sadistke Game Master. Når jeg bruger udykket 'sadistiske', er det fordi g mener det. Intetsteds i verden n man i en almindelig rollespilsmpagne blive overfaldet så konstant så brutalt, som det sker i en comtersimulation. Derudover mister man n almindelige råhygge i forbindelse i rollespil, man kan ikke manipulemed GM, det er ikke muligt at kommed nye opfindsomme påhit i en gin situation, og eventyret er beregt til at blive løst på en forholdss forudbestemt måde. Alligevel har llespil på computer tiltrækning på lk (herunder undertegnede),- hvorn kan det nu være?



Den bedste forklaring er nok, at man kan spille uden at have en GM og medspillere. Dette kan enhver, som har forsøgt at arrangere en spilleaften/-dag for generelt travle folk bekræfte. Dette er i sig selv egentlig ikke forklaring nok, da det jo som bekendt siges, at intelligente mennesker ikke keder sig, så hvorfor købe et spil til 400,- kr., når man kan købe en bog for 40,-?
Dels er det sjovt at klare sig godt i et spil, specielt hvis spillelederen er ondskabsfuld, dels kan maskinen noget som en GM ikke kan fuldt ud: kende reglerne 100% på 'fingrene' uden at skulle checke sit regelsæt. Derudover er det ofte sådan, at programmets skabere har indlagt en række spændende del-opgaver og bryderier i form af spor, gåder osv., som kan få selv den snildeste spiller til at sidde i lang tid og undre sig over den dybere mening med galskaben; fx. betydningen af budskabet "Beware of Eyes..."!



En af de største 'fejl' ved hovedparten af spillene ligger begravet i dets grundlæggende system. På grund af spillerens ønske om, at se sit

'party' avancere og komme fremad mod eventyrets slutning, og på grund af ønsket om at møde farligere og farligere modstandere i de utallige kampe, må man adoptere nogle af grundprincipperne i D&D. Dvs. et begreb som 'levels', og måden man regner sig frem til hvorvidt en figur kan avancere: xp for monstertamp! Dette er kun til gene for folk, som normalt spiller andet end D&D/AD&D, så heraf kan man slutte sig til, hvilke spil jeg foretrækker!

Interessant nok i forbindelse med disse enmandsspil, som computer-rollespillene jo egentlig er, har jeg gjort den erfaring, at de er sjovere, når man er to! Så har man bevaret samværet uden at ofre fordelene ved diskette spillet. Måden, hvorpå det lader sig gøre i praksis, er, at man enten skiftes til at spille med hver sin gruppe eventyrere (typisk i en times tid), eller at man danner en gruppe baseret på figurer, som de to spillere hver især har bestemmelse over. Bagdelen ved den sidste løsning er, at den kræver, at man kun spiller, når begge spillerne har tid.

Nu har jeg skrevet en lang smøre om dette og hint i forbindelse med computer-spil, og der er nok nogle, som mener, at man hellere skulle bruge pladsen i bladet til deciderede anmeldelser. Hertil kan jeg svare dobbelt: For det første håber jeg på at stoffet som sådant har interesse nok for en del folk, og for det andet er denne artikel ment som en optakt til en fast computerspalte i bladet, redigeret af 'yours truly'. Med disse sider håber jeg nemlig, at få gjort folk opmærksomme på mine holdninger og synspunkter i denne sammenhæng, samtidigt med at jeg håber på at have givet folk nye idéer og stof til eftertanke.

Fra og med næste nummer vil jeg og en udvalgt, men ikke lukket, testgruppe skrive om spil, som vi af en eller anden grund føler, fortjener en omtale i dette medie. De behøver ikke nødvendigvis at være helt nye, og anmeldelser som sådan er det heller ikke nødvendigvis, men snarere bemærkninger om detaljer og finesser.

Gruppen består indtil videre af:

Asger Batting Clausen (Commodore 64)

Steen Bøg Madsen (Atari ST)

samt denne artikels forfatter,

Jens Kruuse (Apple IIc og IBM PS/2)

OGRE®

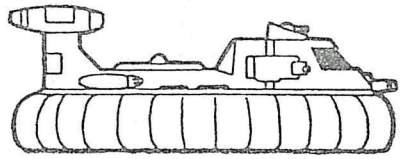
Medlemmer af Consim bør naturligvis have visse fordele frem for ikke-medlemmer ved Viking Con. Da man dog ikke direkte kan tillade sig at gøre forskel på selve con'en, må der andre og snedigere løsninger til. Af denne grund afholdes der på den 17. September en Consim-turnering i OGRE. Hermed skulle der ikke være nogen undskyldning for Consim medlemmer mht. regler og lignende.

For dog at undgå at gentage mig selv unødigt, vil jeg blot gøre opmærksom på, at der bruges den samme turneringsform som på selve con'en. Til forskel herfra bør man møde op allerede kl. 12.00, som er det "officielle" start-tidspunkt.

N.B! De som har et spil må meget gerne medbringe det!!!
(Jeg har kun selv et eksemplar, så hvis man ikke ønsker at komme, men gerne vil gøre sig gode venner med mig, kan man ringe til mig, således at jeg kan låne spillet for en dag. Telefon: 35-43 10 28.)

Auf Wiedersehen,

Jens H. Kruuse.



". . . one of the most remarkably successful games ever . . . an exceptionally fast and interesting game. It's one of the best values in gaming." — Jon Freeman, *The Complete Book of Wargames*

"For fast gaming, a continuing challenge each time it's played, and the paltry price, *Ogre* is definitely the best buy . . . I can't recommend this game highly enough." — Tim Kask, *The Dragon*

TITAN-TURNERING

Den første søndag i august mødet kun 4 op for at spille. Som turneringsleder bestemte jeg at der skulle spilles, og som konsekvens heraf må jeg også inddrage samtlige deposita fra dem som ikke mødte og som ikke havde givet mig besked. Faktisk skulle der nu opkræves nye deposita, men taget i betragtning at der kun er to runder tilbage vil jeg ikke gøre det. Dem som mangler at indbetale bør selvfølgelig stadig gøre det, men det overlades til den enkeltes samvittighed at få det gjort. Helt ærligt venner det var for slapt.

Nå hva' den slags ting sker jo, og vi fire to hjem til undertegnede og spillede.

Stillingen er herefter:

15 point: Kim Madsen
Cristoffer Friis

12 point: Steen Bøg Madsen

10 point: Ole Berg Christensen

7 point: Peter Holst Andersen

6 point: Henri M Hein
Jens Kruuse

5 point: Henrik Lawætz
Erik Swiatek

2 point: Ole Bager

Så med 2 runder tilbage er det stadig en meget åben turnering.

Steen



STONE TROLL

CAVE TROLL

HILL TROLL

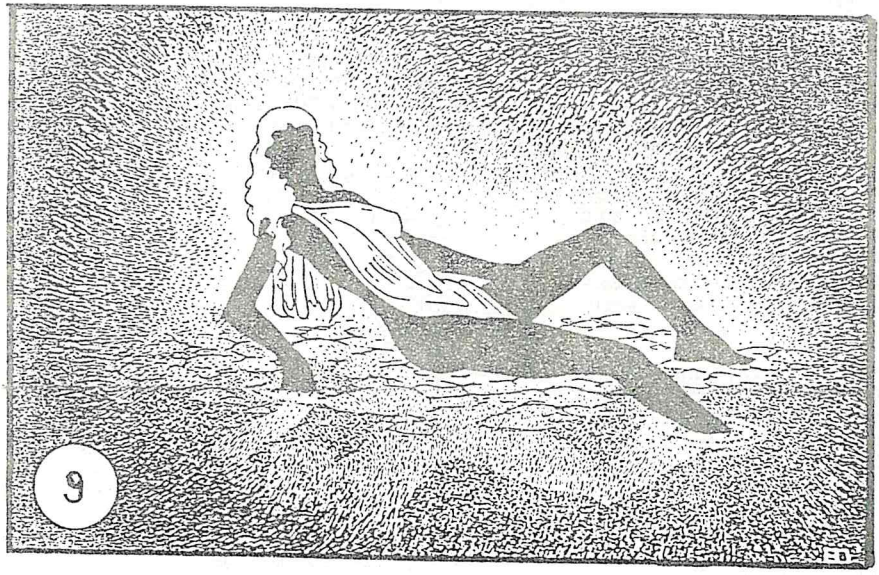
ROCK TROLL

OPSLAGSTAVLEN

Ambush, Move Out, Purple Heart og Silver Star sælges samlet for 650 kr.
Third Reich sælges for 150 kr.

Henv. Jens 31 38 14 21, aften.

Diplomacy-artikel SØGES.



SIDE 9. SORTE SARAH, tekst overflødig - se sidste nummer.

Roulestolen



Jeg må sige jeg er skuffet; skuffet over den totale mangel på respons fra læsernes side, der gør sig gældende, på trods af mine utallige opfordringer til at skrive ind.

Jeg vil for en ordens skyld gøre opmærksom på, at jeg er redaktør af denne spalte, ikke eneskribent. For de stadig tvivlendes skyld, vil jeg oplyse, at det betyder, at jeg





redigere. Ikke at jeg fylder siderne med udelukkende mit stof, men at jeg koordinerer læsernes/medlemmernes indsendte genialiteter og EVENTUELT fylder op med eget stof.

De sidste 3 (tre) numre er der intet (inget) udefrakommende stof om rollespil været. Jaeeemen det er da for tyndt; intet mindre. Jeg ved godt at Consim hovedsageligt oliver(er!?) betragtet som en trigsspils forening. Men jeg ved nu også at næsten alle foreningens medlemmer er mere eller mindre interesseret i ro-ro-roullespil. Det er da så, at betragte som rimeligt, at de interesserede skrev ind til dette deres eget blad. Den totale mangel på respons, kan jo kun fra min side opfattes som manglende interesse (it cannot be?).

Af harme har jeg besluttet mig til at lave en rul rundt strejke (da jeg sidder i roullestolen, virker en "sit down" strejke jo lidt upassende). Derfor vil mit indeværende materiale blive tilbageholdt; og først komme i bladet når Roullestolen får verificeret sin eksistens via udefrakommende artikler.

Jeg kan jo lige til slut nævne at det omtalte stof, betår af den berygtede og afventede 2. del af RECEPTEN, et udspekuleret Call of Cthulhu eventyr og et yderst interessant debatoplæg. "And, and this isn`t all" (citat,"Dance of

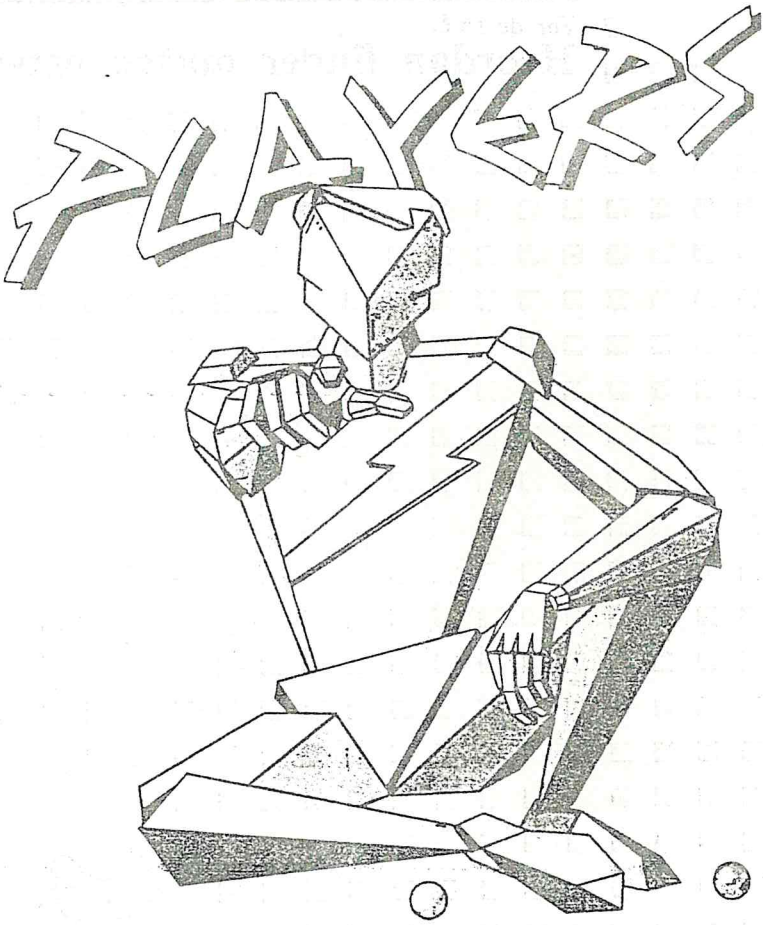




the vampires"); jeg har allernådigst fået lov til at udlove Spån`s (Splint`s) spilleplade til" bygge lejligheder" i dusør for første indlæg fra et medlem!!

Til slut; skriv pleaasee.

WE WANT YOU!



To write to YOUR magazine NOW!



Bonusspil!

For de små:

Hvordan finder musen osten?



CONSIM's bestyrelse består af:

Formand:	Steen Bøg Madsen Holsteinsgade 58, 4. tv. 2100 København Ø Tlf.: 31 26 31 48
Næstformand:	Kim Madsen Tyrolsgade 13,2. th. 2300 København S Tlf.: 31 55 22 24
Kasserer:	Erik Swiatek Klempegårdsvej 96 Nr. Dalby 4140 Borup Tlf.: 53 62 74 62
Sekretær:	Jesper Foss Jacobsen Mosehusvej 2 2610 Rødovre Tlf.: 42 91 05 59
Menig medlem:	Jens H. Kruuse Svendborggade 4. st. 2100 København Ø Tlf.: 35 43 10 28
Turnerings-koordinator:	Asger B. Clausen Rødager Allé 69, 2. 2610 Rødovre Tlf.: 31 41 61 42
Redaktør:	Børge Zinck-Madsen Ågården 18 st. tv. 2635 Ishøj Tlf.: 42 73 71 83

T & L's redaktion består af:

Dan Bowring
Rigelvænget 13
2620 Albertslund
Tlf.: 43 62 64 13

Martin B. Johannesson
Frederiksberg Bredgade 13 B
2000 Frederiksberg
Tlf.: 31 87 17 82

Nicolai B. Foss
Malmøgade 4, 3. tv.
2100 København Ø
Tlf.: 31 38 36 92

Børge Zinck-Madsen
Ågården 18 st. tv.
2635 Ishøj
Tlf.: 42 73 71 83

Erik Wittchen
Ny Calsberg Vej 12, 4. tv.
1760 København V
Tlf.: 31 22 77 86

Artikler eller andet materiale til næste nummer at T&L afleveres eller sendes til:

Børge Zinck-Madsen
(se adressen herover)

DEAD LINE:
12. november 1989

idet næste nummer forventes at udkomme primo december.

På forhånd tak
READAKTIONEN

PP
Porto betalt
Danmark

[redacted]

Afs.: Consim - Børge Zinck-Madsen, Ågården 18 st. tv., 2635 Ishøj